

PERPUSTAKAAN PERUSAHAAN NASANUDDIN
KEMENTERIAN PERUSAHAAN NASANUDDIN
JALAN PERUSAHAAN NASANUDDIN
Makassar



PERUSAHAAN NASANUDDIN
DIPERUNTUKAN UNTUK MEMERIKSA DAN MENYIYARAT GUNA
MEMPERIKSA DAN MENYIYARAT GUNA PADA FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR

OLEH :

NAMA : DONI PUNU
STAMBUK : B III 98 112

PERUSAHAAN NASANUDDIN	
Tgl. Terima	24-05-04
Asal/Dari	Hukum
Banyaknya	1 (satu)
Harga	Gratis
No. Inventaris	0405024148
No. P100	223 14

FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2004

PERSETUJUAN KONSULTAN

Di terangkan bahwa skripsi dari :

N a m a : Doni Punu
Nomor Pokok : B III 98 112
Program : Sarjana (S - 1)
Jurusan : Ilmu Hukum
Judul Skripsi : Perlindungan Hukum Terhadap Hasil Karya Di Bidang
Komputer & Tinjau Dari UU No. 19 Tahun 2002
Tentang Hak Cipta.

Telah diperiksa dan di setuju untuk diajukan dalam ujian skripsi.


Makassar Agustus 2009

Konsultan I



(Prof. Dr. H. Abdullah Mariani, SH., MH)

Konsultan II



(Heebir, SH., MH)

PERSETUJUAN UNTUK UJIAN SKRIPSI

Di terangkan bahwa skripsi dan mahasiswa :

Nama : Doni Puru

Nomor Pokok : B III 96 112

Judul Skripsi : Penindungan Hukum Terhadap Hasil Karya Di Bidang
Komputer Di Tinjau Dan UU No. 19 Tahun 2002
Tentang Hak Cipta

Telah diperiksa dan disetujui oleh Dekan Fakultas Hukum Universitas
Hasanuddin Makassar untuk diajukan dalam ujian skripsi.

Makassar, Desember 2003

a. n Dekan

Pembantu Dekan I



Muhammad Ashri, SH.,MH

Np. 131 862 972

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Doni Punu
Nomor Pokok : B III 98 112
Judul Skripsi : Perlindungan Hukum Terhadap Hasil Karya Di Bidang
Komputer Di Tinjau Dari UU No. 19 Tahun 2002 Tentang
Hak Cipta

Telah dipertahankan dihadapan panitia ujian skripsi dengan susunan sebagai berikut:

Ketua : Ny. Asimah Acmad, S.H.M.H
Sekretaris : Ratnawati, S.H.M.H
Penguji : 1. Dr. Hj. Ny. Nurhayati Abbas. S.H.M.H
2. Dr. Ahmadi Miru. S.H.M.H
3. Dr. Anwar Borahimah. S.H.M.H
4. Ny. Rosmalania. S.H.M.H
Konsultan : 1. Prof. Dr. H. Abdullah Marlang. S.H.M.H
2. Hasbir. S.H.M.H

Makassar, Maret 2004


Ketua
Ny. Asimah Acmad S.H. M. H


Sekretaris
Ratnawati, S. H. M. H

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nyalah sehingga penulisan skripsi ini dapat dirampungkan.

Penulisan skripsi ini dalam rangka untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi pada Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, baik dari segi penulisan maupun dari segi pembahasan. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun guna perbaikan dan penyempurnaan dari skripsi ini.

Ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya tak lupa penulis hanturkan kepada :

1. Kedua orang tua penulis yang telah membesarkan dan mendidik penulis hingga dapat menyelesaikan studi pada Fakultas Hukum Universitas.
2. Bapak Abdul Razak, S.H.M.H. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.
3. Bapak Muhammad Ashri, S.H.M.H, Bapak Musakkir, S.H.M.H, dan Bapak Faisal Abdullah, S.H.M.H. selaku pembantu Dekan I, II, III Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.

4. Prof. DR. H. Abdullah Marlang, S.H.M.H, selaku konsultan I dan Hasbir,SH., MH., selaku konsultan II yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh Dosen serta para staf pegawai akademik Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin yang telah membekali ilmu dan membantu penulis hingga dapat menyelesaikan studi.
6. Saudara – saudaraku tercinta, terima kasih atas segala perhatian, bantuan dan kasih sayangnya.
7. Sahabat – sahabatku tercinta, Kak Novi, Ririn, Anton, Meyki, Iyan, Vera, Eke, Faruk, Defy, Titin, Eto, Debi, Atin. terima kasih atas segala kebersamaan dan segala bantuannya selama ini.
8. Buat teman – teman KKN Profesi Hukum Universitas Hasanuddin gelombang I terima kasih atas segala bantuannya kepada penulis.
9. Seluruh rekan – rekan penulis yang berada dalam “ Ikatan Persaudaraan SOMASI angkatan 98, terima kasih atas segala bantuannya kepada penulis.
10. Kepada semua pihak yang telah banyak membantu penulis yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu demi satu.

Dengan segala kerendahan hati penulis berharap semoga penulisan skripsi yang sangat sederhana ini dapat menambah pengetahuan kita semua.



ABSTRAK

Doni Punu, B III 98 112, "Perlindungan Hukum Terhadap hasil Karya Di Bidang komputer Di Tinjau Dari UU No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta". Di bawah bimbingan Prof. DR. H. Abdullah Marlang, SH.MH sebagai Pembimbing I dan Hasbir, SH.MH sebagai Pembimbing II.

Perkembangan hukum khususnya di Indonesia sangatlah memprihatinkan, setelah orang mengenal komputer maka telah banyak tantangan di bidang hukum yang harus lebih di perhatikan oleh pemerintah.

komputer adalah merupakan seperangkat alat elektronik yang disusun dan di rangkai sedemikian rupa hingga menghasilkan suatu sistem dimana sistem ini bisa membantu manusia dalam mengerjakan hal-hal yang rumit jika dikerjakan secara manual. Pelanggaran ataupun penyalahgunaan yang terjadi sekarang adalah dilakukan dengan bantuan komputer khususnya pada karya cipta yang di ciptakan melalui komputer.

Indonesia merupakan Negara yang belum memberikan penanganan secara khusus terhadap karya cipta di bidang komputer sehingga program komputer khususnya sistem informasi sangatlah mudah di dapat tanpa sepengetahuan si penciptanya.

Perlindungan hukum terhadap hasil karya di bidang komputer merupakan suatu permasalahan yang kompleks sehingga penulis mengangkat masalah tersebut dengan berbagai perbandingan dan fakta-fakta yang terdapat di lapangan penelitian.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN KONSULTAN.....	ii
PERSETUJUAN UNTUK MENEMPUH UJIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	
A. Pengertian-Pengertian	
a. Komputer Secara Umum.....	6
b. Komponen-Komponen Komputer.....	12
c. Program Aplikasi.....	15
d. Sistem Informasi.....	15
B. Sejarah Perkembangan Hak Cipta	
a. Asal Mula Hak Cipta.....	19
b. Perkembangan Hak Cipta Di Indonesia.....	20
c. Pokok-pokok Dasar Hak Cipta.....	25
C. Komputer dan Hak Cipta	
a. Hukum Informatika dan Informatika Juridis ...	31
b. Karya-karya Cipta Yang Dibuat Menggunakan Komputer	33
c. Karya-karya Cipta yang Diciptakan Melalui Komputer..	35
d. Karya-karya Cipta Antara (Intermediate Works).....	37

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian.....	42
B. Jenis dan Sumber Data.....	42
C. Teknik Pengumpulan Data.....	43
D. Analisis Data.....	44

BAB IV : PEMBAHASAN

A. Perlindungan Hukum Terhadap Karya Cipta Di bidang Komputer Khususnya Sistem Informasi.....	45
B. Realisasi dari UU No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta yang berkaitan dengan perusakan karya cipta program komputer khususnya sistem informasi.....	51

BAB V : PENUTUP

Kesimpulan.....	57
Saran.....	58

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebelum adanya personal komputer, komputer-komputer di dunia hanya berada di dalam instansi-instansi pemerintah dan kantor-kantor bisnis yang besar saja. Komputer pada waktu itu pun hanya terbatas pada jenis-jenis komputer tertentu seperti komputer mini dan komputer mainframe saja.

Tetapi kemajuan teknologi komputer bukan hanya mempunyai dampak positif terhadap kehidupan manusia. Kejahatan-kejahatan baru yang menggunakan keahlian dibidang komputer telah merubah gaya kejahatan konvensional menjadi kejahatan modern. Ini tidak lain merupakan dampak negatif dari teknologi komputer. Kejahatan komputer bukan hanya sekedar kejahatan biasa yang menyebabkan kerugian golongan-golongan tertentu saja tetapi menyangkut juga hayat hidup manusia lainnya.

Di Indonesia komputer merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari seluruh bidang pekerjaan yang dulunya masih menganut sistem manual, namun pada kenyataannya di Indonesia banyak terjadi kejahatan-kejahatan yang menyangkut komputer yang tidak dipublikasikan. Dan juga perusakan-perusakan karya cipta di bidang komputer.

Salah satu contoh kerugian yaitu dibidang hak cipta yang banyak di rusak oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab yang tidak menghargai hasil karya cipta orang lain dibidang komputer contoh yang paling mendasar adalah program aplikasi khususnya sistim informasi yang banyak di *Crack* oleh orang-orang yang tidak mempunyai lisensi dari pemegang hak cipta.

Pada UU No.19 Tahun 2002 yaitu pada bagian keempat pasal 12 menjelaskan bahwa ciptaan yang dilindungi yaitu :

(1) Dalam Undang-undang ini ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam

bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang mencakup :

- a. buku, program komputer, pamflet, perwajahan (*lay out*) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan
- d. lagu atau musik dengan atau tanpa teks
- e. drama atau drama musical, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim
- f. seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan
- g. arsitektur

f. *data*

g. seni data

h. foto graf

i. sinematograf

l. terjemahan, tafsir, sahurah, bunga rampai, *data base* dan karya lain dan hasil pengalihwujudan

(2) ciptaan sebagaimana dimaksud dalam huruf l dilindungi sebagai ciptaan

tersendiri dengan tidak menurangi hak cipta atas ciptaan asli.

(3) perlindungan sebagaimana yang dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2), termasuk juga semua ciptaan yang tidak atau belum diumumkan, tetapi sudah merupakan suatu bentuk kesatuan yang nyata, yang memungkinkan perbanyakannya.

Jadi telah jelas bahwa program-program komputer dan *data base* dilindungi oleh Undang-undang sehingga apabila terjadi pelanggaran maka akan dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku namun pada kenyataannya Undang-undang atau peraturan-peraturan ini tidak berguna karena pada kenyataannya masih saja terjadi pelanggaran-pelanggaran dan perusakan-perusakan karya cipta yang berbasis komputer.



Dalam ruang lingkup program aplikasi khususnya sistim informasi perusakan-perusakan atau pelanggaran hasil karya cipta dapat kita lihat pada kehidupan nyata yaitu apabila kita menginginkan sistim informasi yang kita butuhkan kita tidak perlu dengan susah payah membuatnya banyak program-program sistim informasi yang dijual dengan bebas dipasaran ataupun di toko-toko dengan harga yang mudah dijangkau dan kemudian dilakukan *penginstalan* kedalam komputer, padahal harga dari sebuah sistim informasi yang *original* mencapai jutaan rupiah/sistim informasi yang dibuat sesuai dengan tingkat kesulitannya yang diminta seorang *programmer*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis membatasi hanya pada perlindungan hukum terhadap hasil karya di bidang komputer khususnya sistim informasi.

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah perlindungan hukum terhadap karya cipta di bidang komputer khususnya sistim informasi ?
- b. Bagaimanakah realisasi dari UU No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta yang berkaitan dengan perusakan karya cipta program komputer khususnya sistim informasi ?

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

a. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap hasil karya cipta dibidang komputer khususnya sistim informasi.
2. Untuk mengetahui bagaimanakah realisasi dari UU No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta yang berkaitan dengan perusakan karya cipta di bidang komputer

b. Kegunaan Penelitian

1. Sebagai referensi bagi peneliti-peneliti yang lain.
2. Sebagai wadah informasi bagi masyarakat luas tentang perlindungan hukum terhadap hasil karya cipta dibidang komputer khususnya sistim informasi.
3. Untuk menambah pengetahuan penulis tentang masalah-masalah yang berkaitan dengan komputer dan hak cipta serta perlindungan hukumnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian-Pengertian

a. Komputer Secara Umum

Sejak kira-kira tahun 3000 SM, bilangan telah mulai dikenali oleh para nenek moyang umat manusia dengan berkembangnya penggunaan bilangan maka manusia mulai berusaha mencari alat bantu keperluan hitung-menghitung. Kira-kira sekitar tahun 2600 SM, mulai dikembangkan sebuah alat bantu untuk menghitung yang pada zaman sekarang dikenal dengan nama "*Abacus*" (Swipoa). Alat ini sekarangpun masih banyak yang menggunakannya.

Berabad-abad kemudian berlalu, setelah itu dan tidak diperoleh bukti yang kuat tentang adanya kemajuan yang berarti dibidang "ilmu hitung menghitung". Baru kemudian pada tahun 1642, seorang pemuda Prancis yang baru berusia 19 tahun, bernama Blaise Pascal berhasil membuat alat hitung mekanik yang dapat melaksanakan penambahan dan pengurangan sampai bilangan yang terdiri dari 6 angka.

Selanjutnya pada tahun 1694 Gotfried Wilhelm Leibnitz berhasil mengembangkan mesin yang dapat melakukan empat jenis operasi aritmatika dasar yaitu perkalian, pembagian, penambahan dan pengurangan.

Pada tahun 1804 Joseph Marie Jacquard berhasil mengembangkan operasi otomatisasi dengan bantuan kartu-kartu yang dilubangi. Alat temuan Jacquard ini berhasil melakukan suatu tingkat otomatisasi pada pabrik tenun. Kartu inilah yang menjadi cikal bakal "*Punch Card*" yang dipakai didunia komputer sampai pada tahun 1950-an.

Kemudian pada tahun 1812 Charles Babbage, seorang professor dari Universitas Cambridge Inggris, mengembangkan suatu alat yang dapat melakukan proses perkalian panjang secara otomatis yang biasanya dilakukan secara bertahap dengan alat temuan Leibnitz. Alat pengendali tersebut berupa suatu kepingan kayu yang dilubangi, dimana lubang-lubang tersebut adalah instruksi-instruksi yang harus dikerjakan oleh mesin tersebut. Alat temuan Babbage dinamakan "*Diffrence Engine*". Setelah alat ini disempurnakan lagi maka alat disebut "*Analytical Engine*". Salah seorang ahli yang menanggapi alat temuan Babbage adalah seorang wanita yang bernama Lady Augusta Ada Lovelace. Lady Ada merupakan seorang ahli matematika yang brilian. Dia berhasil menyempurnakan beberapa konsep dari mesin Babbage. Lady Ada dianggap sebagai *programer* komputer yang pertama karena temuannya tersebut. Salah satu bahasa komputer terbaru yang bernama ADA adalah mengambil nama dari Lady Augusta Ada. Pada tahun 1980 seorang ahli dari Biro Sensus Amerika yang bernama Herman Hollerith, mencari jalan untuk mempercepat perhitungan sensus penduduk Amerika yang sedang

dikerjakan pada waktu itu. Hollerith lalu menciptakan "*Punch Card*" yang diilhami temuan Jacquard untuk melaksanakan maksud tersebut dengan teknik temuan Hollerith tersebut maka perhitungan sensus di Amerika yang biasanya membutuhkan waktu 10 tahun, dengan bantuan alat tersebut maka dapat diselesaikannya hanya dalam waktu 3 tahun saja. Salah satu faktor yang menunjang keberhasilan Hollerith ini adalah karena sudah mencukupinya teknologi yang mampu menunjang pada masa itu, yaitu berkembangnya ilmu kelistrikan.

Ide Hollerith ini menggunakan kartu berlubang. Data-data yang akan diproses ditulis dalam bentuk lubang-lubang pada kartu-kartu tersebut, dan deteksi adanya lubang atau tidak pada kartu Hollerith, dilakukan dengan alat-alat listrik. Kartu-kartu bersifat sebagai isolator, maka bila tak ada lubang, maka tak ada arus listrik yang mengalir, bila terdapat lubang, maka ada arus listrik yang mengalir, sehingga dengan adanya lubang dapat dideteksi adanya arus listrik yang mengalir. Dengan demikian ide Hollerith untuk memanfaatkan kartu berlubang dapat dilaksanakan.

Oleh karena itu dapat dipahami mengapa ide Hollerith ini menghasilkan sukses yang besar. Perhitungan sensus tahun 1980 di Amerika Serikat yang sebelumnya diperkirakan memerlukan waktu 11 tahun, dengan alat penemuan Hollerith ini dapat dipersingkat hanya 2 tahun. Dengan didorong dengan oleh kesuksesannya ini maka Hollerith lalu membuat perusahaan sendiri yang diberi nama *Tabulating Maching*

Company. Perusahaan ini setelah bergabung dengan beberapa perusahaan yang lain, membentuk perusahaan baru yang kita kenal sampai hari ini, yaitu IBM (*International Business Machine*).

Pada tahun 1944, Howard Aiken dari Universitas Harvard berhasil membuat komputer elektronik mekanik yang diberi nama MARK I, tetapi sebelumnya pada tahun 1937 seorang professor dari Iowa State College yang bernama John Vincent Atanasoff mengembangkan sebuah prototipe komputer elektronik yang dibantu seorang asistennya yang bernama Clifford Berry. Prototipe komputer yang dihasilkan disebut ABC (*Atanasoff-Berry Computer*). Pada tahun 1940 Atanasoff dan Berry bertemu dengan John W. Mauchly dari *Moore School Of Electrical Engineering University Of Pennsylvania*. Dan pada tahun 1945 komputer yang sepenuhnya elektronik berhasil dibuat di *Moore School Of Electrical Engineering* oleh John W. Mauchly bersama-sama dengan J. Presper Eckert Jr dan diberi nama ENTAC (*Electronic Numerical Integrator and Calculator*). ENTAC dianggap komputer elektronik yang pertama didunia.

ENTAC beratnya sekitar 30 ton dan menempati ruangan seluas kira-kira 180 meter persegi. ENTAC dapat melakukan 300 operasi perkalian perdetik. Sangat lambat dibandingkan dengan komputer yang ada pada waktu ini, tetapi sudah sangat cepat pada masa itu.

Komputer ENTAC dibangun atas biaya dari Departemen Pertahanan Amerika Serikat, dan dipergunakan pada awal mulanya untuk membantu

Departemen Pertahanan Amerika menghitung lintasan tembakan peluru meriam pada masa perang dunia II, dan digunakan sampai pada tahun 1955.

Pada saat sekarang ini komputer sudah memasuki hampir setiap kehidupan manusia. Sepertinya, era teknologi komputer telah mendapat perhatian yang sangat besar dari banyak orang di dunia ini. Kemajuan teknologi komputer telah merubah gaya hidup manusia. Banyak hal yang dulu di lakukan manusia secara manual, sekarang telah diganti oleh komputer. Teknologi komputer telah berevolusi dengan cepatnya disegala bidang, mulai dari pekerjaan yang sederhana sampai proyek-proyek besar yang kompleks, semuanya bergantung pada teknologi komputer.

Pengertian komputer secara terminologi berasal dari kata *to compute* yang artinya menghitung di sini bisa diartikan bahwa pada awalnya komputer merupakan alat untuk menghitung namun dengan adanya kemajuan teknologi komputer selain sebagai alat untuk menghitung sekarang ini sudah bisa digunakan untuk mengolah data dan kata. Adapun definisi komputer secara umum adalah merupakan seperangkat alat elektronik yang disusun dan dirangkai sedemikian rupa hingga menghasilkan suatu sistim dimana sistim ini bisa membantu manusia dalam mengerjakan hal-hal yang rumit jika dikerjakan secara manual.

Pada tahun 1977, dua anak muda yaitu Steve Jobs dan Steve Wozniak dari Silicon Valley, California, memperkenalkan konsep baru,

personal Computer, yang diberi nama *Apple Komputer I*. Dengan prinsip "satu orang satu komputer" mereka mendirikan perusahaan "*Apple Computer Inc*". Prinsip ini beranggapan bahwa setiap rumah tangga harus memiliki paling tidak satu komputer. Karena itulah bisnis *personal computer* lebih sering disebut dengan *Home Computer* atau komputer rumah tangga. Ternyata prinsip satu orang satu komputer mendapat sambutan yang cukup hangat di masyarakat Amerika. Hal ini terbukti dari kesuksesan yang diperoleh *Apple Computer Inc* dalam bisnis *personal komputer* pada awal tahun 1980. Prinsip ini akhirnya di ikuti juga oleh perusahaan-perusahaan lain. Perusahaan-perusahaan raksasa seperti IBM dan Hewlett Packart yang dulunya hanya berkecimpung di dunia komputer mini dan mainframe ikut terjun menambah ramainya bisnis *personal computer* seperti yang kita lihat sekarang ini.

Di karenakan harga yang murah dan kemudahannya, pasar *personal computer* telah mendesak komputer mini kelas bawah (*lower-end mini computer*). Kebutuhan akan *personal computer* naik secara drastis. Merasuknya *personal computer* ke jaringan kehidupan masyarakat menumbuhkan kebutuhan baru bagi pemakai-pemakai komputer tersebut, yaitu kebutuhan untuk saling bertukar informasi antar komputer. Pertukaran informasi antar komputer dilakukan dengan menghubungkan komputer satu dengan komputer lain. Hubungan ini dapat dilakukan dengan menghubungkan komputer-komputer melalui kabel secara

langsung atau dapat pula dilakukan secara tidak langsung, seperti hubungan melalui satelit. Jika beberapa komputer di hubungkan satu dengan yang lain melalui hubungan komunikasi, mereka adalah bagian dari jaringan kerja komputer (*computer networking*).

b. Komponen-komponen komputer

Sistim Angka

Komputer adalah sebuah mesin yang di lengkapi dengan sejumlah besar tombol yang bekerja cepat (Jan Smits ; 1991: 1). Proses pengolahan instruksi di lakukan secara elektronik. Perkembangan di bidang elektronika dan teknologi yang dikembangkan untuk tombol biner dalam dekade terakhir ini, ternyata telah mampu menempatkan sejumlah tombol hanya pada bagian yang kecil, dan cukup efisien dalam meningkatkan kecepatan tombol hingga pada satuan detik dan demikian pula dengan kadar akurasi. Pada awal era komputer, relay mekanis dan tabung elektron digunakan sebagai tombol. Apabila arus listrik dialirkan melalui relay, akan berubah menjadi magnetis dan mengambil posisi "on", dan hilangnya arus listrik, terjadilah posisi "off". Pada perkembangan komputer selanjutnya penggunaan tombol beralih kepada transistor (*solid state*) yang dapat dilihat dengan mata telanjang. Akan tetapi saat ini tombol-tombol itu hanya dapat dilihat dengan bantuan mikroskop yang diletakkan diatas *chip*. Agar suatu mesin dapat

diperintah oleh suatu program, misalnya untuk menjumlah atau mengurangi, maka diperlukan sejumlah besar tombol, dan komputer tidak hanya mampu menghitung, tetapi bisa melakukan pembagian-pembagian untuk kontrol.

Apabila kita memerintahkan komputer untuk menghitung maka diperlukan sistem *digital/desimal* yang memungkinkan komputer bekerja secara maksimal, dan dari situlah kita memperoleh sistem ganda/biner. Sistem ini hanya mengenal dua angka yaitu 0 dan 1, yang secara bersama-sama dinamakan *bit* (berasal dari kata *Binary Digit*, yaitu angka yang bernilai ganda).

Memory

Membuat program mengandung arti orang bertitik tolak pada pengertian bahwa komputer memiliki memory atau daya ingat. Adanya *Integrated Circuit (IC)* yaitu sejumlah rangkaian transistor yang dipadatkan dalam satu chip memungkinkan komputer untuk mengenal sejumlah perintah. Dengan demikian, misalnya tabel ASCII itu dipasang dalam komponen, maka setiap kali dijalankan, mesin itu akan mampu mengenali tabel-ASCII. Tabel yang demikian diprogram dalam suatu ROM (*Read Only Memory*) atau diprogram didalam memory secara permanen.



Sebuah komputer yang dapat mengingat 128 karakter berarti mempunyai daya ingat 128 byte. Selanjutnya apabila kapasitas tersebut dikalikan 8 akan berjumlah 1024 byte atau 1 kilo byte (1K).

Central Processing Unit

Central Processing Unit adalah suatu alat yang mengatur arus operasional sejak awal berikut urutan penyelesaiannya, dan untuk selanjutnya mengirimkan hasil pengolahan ke kaca monitor, kemudian kedalam *printer* ataupun kedalam bentuk memory lainnya, misalnya *floppy disk*. (Jan Smits ; 1991: 6)

Program yang menentukan bagaimana mesin itu harus mengatur lalu lintasnya dinamakan *operating system*. Contoh-contoh *operating system* adalah MS-DOS untuk *personal computer* (PC) IBM maupun SOS ataupun CP/M untuk *Apple*.

External Memory

Dengan menggunakan *external memory* dapat termuat program-program aplikasi atau data-data dalam memory komputer yang disebut ROM (*Read Only Memory*) dan RAM (*Random Access Memory*) jadi sesungguhnya pengolahan data itu dilakukan oleh mesin, apabila pengolahan data itu selesai, maka hasil pengolahan dikeluarkan dari ROM & RAM untuk dipindahkan ke *external memory*. Jika proses

pemindahan itu terjadi dengan sempurna, naskah yang telah dibuat melalui keyboard akan terekam di *floppy disk* atau pita kaset. Jika kita lupa menggunakan instruksi penyimpanan (*Save*) untuk data yang telah di kerjakan kedalam media penyimpanan di dalam *external memory* dan komputer di matikan, maka semua data akan hilang. Di dalam RAM sebenarnya semua data dapat di ingat selama masih terdapat aliran listrik di dalam komputer. Instruksi-instruksi dapat diberikan melalui keyboard. Kemungkinan yang lain dapat diberikan melalui *external memory*, yang digabungkan dengan mesin seperti *hard disk*, *cassette recorder* atau *disk drive* (stasiun penyimpanan data).

c. Program Aplikasi

Program Aplikasi tak lain adalah software komputer dirancang atau dibuat oleh manusia (*programer*) yang berorientasi pada *Sistem Informasi* sesuai dengan kebutuhan yang di inginkan oleh *user* program aplikasi tidak di rinci dan tidak di jabarkan secara khusus namun hanya secara umumnya saja sehingga dapat diartikan program aplikasi adalah semua yang terdapat dalam *software* komputer (*Jogiyanto HM, 2001:17*)

d. Sistim Informasi

Menurut DAVIS (1993 : 28) * Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan untuk saat ini

atau masa akan datang". Sedangkan LUCAS (1993 : 4) berpendapat bahwa " Informasi adalah suatu yang nyata atau setengah nyata yang dapat mengurangi derajat ketidakpastian tentang suatu keadaan atau kejadian".

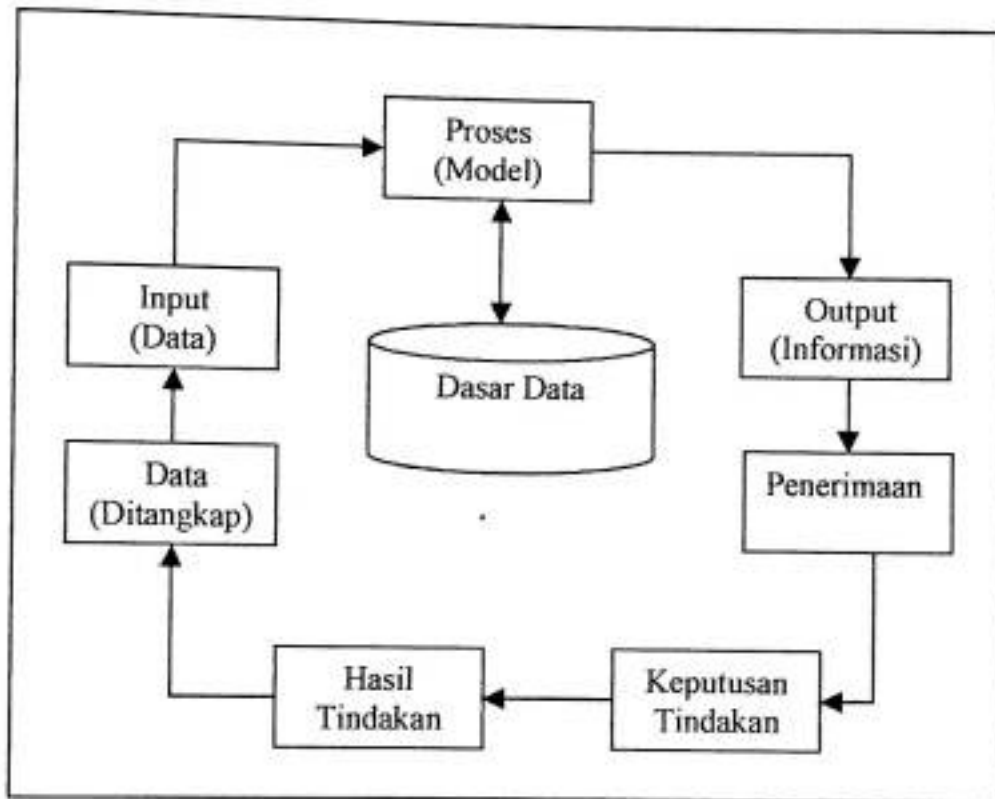
Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedurnya, di definisikan sebagai berikut :

1. Jerry FitzGerald, Arda F. FitzGerald dan Weren D. Stallins, Jr., (*Jogiyanto HM, 2001:1*) mendefinisikan, " Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu".
2. Ricard F. Neuschel, (*Jogiyanto HM, 2001:1*) mendefinisikan, "Suatu prosedur adalah suatu urutan-urutan operasi klerikal (tulis-menulis), biasanya melibatkan beberapa orang didalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dan transaksi-transaksi bisnis yang terjadi".
3. Lebih lanjut Jerry FitzGerald, Ardra F Fitzgerald dan Weren D. Stallings, Jr., (*Jogiyanto H.M, 2001:2*) mendefinisikan, "Suatu prosedur adalah urutan-urutan yang tepat dari tahapan-tahapan instruksi yang menerangkan apa (*what*) yang harus

dikerjakan, siapa (*who*) yang mengerjakannya, kapan (*when*) dikerjakan dan bagaimana (*how*) mengerjakannya”.

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Supaya dapat lebih berarti dan berguna dalam bentuk informasi, maka perlu diolah dengan melalui model proses tertentu. Data yang diolah menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan dan seterusnya membentuk suatu siklus yang oleh Jhon Burch, Gary Grudnitski, (*Jogiyanto H. M, 1995:9*) disebut dengan siklus informasi

Gambar Siklus Sistem Informasi



Heitch dan David (*Jogiyanto HM, 2001:11*) mendefinisikan, "Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang dapat mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian serta mendukung operasi bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan".

B. Sejarah Perkembangan Hak Cipta

a. Asal Mula Hak Cipta

Konon pada sekitar abad ke 6 sampai ke 5 sebelum masehi, tersebutlah kisah seorang penduduk bangsa Yunani, bernama Pehriad. Menurut cerita, Pehriadlah yang menemukan dua tanda baca, yakni tanda titik (.) dan koma (,). Penemuannya ini kemudian diterapkan dan dipergunakan dalam sarana bahasa tertulis.

Penemuan Pehriad yang kini nampaknya bersahaja ini, ternyata dalam perkembangan ilmu pengetahuan mempunyai nilai dan makna yang penting sekali dalam penyempurnaan baca dan tulis. Saat itu, pemerintah Yunani meskipun telah memberikan pengakuannya terhadap penemuan Pehriad tersebut, ia belumlah memperoleh penghargaan yang layak terhadap jasanya itu.

Barulah kemudian setelah Pehriad meninggal dunia putranya, Apullus sebagai pewaris penemuan itu hijrah dari Yunani kemudian ia bermukim di Roma. Di negeri itu, ternyata ia memperoleh pengakuan, perlindungan dan jaminan dari pemerintah Roma atas hasil karya dan cipta ayahnya itu. Untuk setiap penggunaan, penggandaan dan pengumuman dari penemuan Pehriad itu, Apullus memperoleh penghargaan dan jaminan sebagai pencerminan dari pengakuan terhadap hak tersebut.

Putra Pehriad itu, ternyata seorang yang arif dan bijak. Kendatipun ia memperoleh imbalan jasa terhadap penemuan tanda titik dan koma

sebagai hasil dan penemuan tersebut, Apullus tidak seluruhnya mempergunakan honorarium yang diberikan pemerintah itu bagi kepentingan dirinya sendiri.

Honorarium dari penggunaan dan pemakaian "titik" dipakainya untuk kepentingan pribadinya sebagai ahli waris Pehriad, sedangkan imbalan jasa bagi penggunaan dan pemakaian tanda "koma" diserahkan kembali kepada pemerintah Roma sebagai tanda terima kasihnya atas penghargaan dan pengakuan terhadap hak cipta tersebut.

b. Perkembangan Hak Cipta Di Indonesia

Zaman Penjajahan Belanda

Sebagaimana di ketahui Indonesia mengalami penjajahan Belanda selama 3^{1/2} abad. Sebagai negara jajahan, masalah politik, ekonomi, sosial dan budaya, demikian juga masalah hukum dan hak cipta semuanya dikuasai dan ditentukan oleh penjajah. Kedaulatan, termasuk dalam hubungan internasional dikendalikan oleh pemerintah kolonial tersebut.

Ketika Negeri Belanda menandatangani naskah Konvensi Bern pada tanggal 1 April 1913, sebagai negara jajahannya Indonesia di ikutsertakan dalam konvensi tersebut, sebagaimana tersebut dalam *staatsblad* tahun 1914 Nomor 797. ketika Konvensi Bern ditinjau kembali di Roma pada tanggal 2 Juni 1928, peninjauan kembali ini dinyatakan pula berlaku untuk Indonesia (*Staatsblad* tahun 1931 Nomor 325). Konvensi inilah yang

kemudian yang berlaku di Indonesia sebagai jajahan Belanda dalam hubungannya dengan dunia internasional khususnya mengenai hak cipta.

Konvensi Bern untuk perlindungan karya sastra dan seni itu sendiri semula ditandatangani pada tanggal 9 September 1886. dilengkapi di Paris pada tanggal 4 Mei 1896, kemudian diperbaharui di Berlin pada tanggal 13 Nopember 1908. dilengkapi lagi di Bern pada tanggal 20 Maret 1914. diperbaharui di Roma pada tanggal 2 Juni 1928 dan terakhir diperbaharui lagi di Brussel pada tanggal 26 Juni 1948.

Pengaturan secara formal hak cipta di Indonesia pada zaman penjajahan Belanda ini berdasarkan *Auterswet* Tahun 1912, sebagaimana tersebut dalam *staatsblad* Tahun 1912 Nomor 600 yang dinyatakan berlaku mulai tanggal 23 September 1912.

Zaman Penjajahan Jepang

Ketika kemudian Indonesia di jajah oleh Jepang selama 3^{1/2} tahun, secara de facto kekuasaan dalam pemerintahan, politik, Ekonomi, sosial dan juga dalam bidang hukum, termasuk dalam hal hak cipta ini juga dikendalikan oleh pemerintah Jepang. Namun karena pergolakan dan kemelut peperangan, hukum perang yang berlaku pada saat itu seakan tidak memungkinkan pelaksanaan dan pemeliharaan hak cipta.

Dalam pendudukan Jepang ini, hak cipta di Indonesia berada dalam *status quo*. Sebagai konsekuensi peperangan, pemerintah Jepang tidak

berkesempatan untuk mengurus dan menata perkembangan dan masalah hak cipta ini.

Zaman Kemerdekaan

Setelah Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945, Indonesia menyatakan dirinya sebagai bangsa dan negara yang merdeka, berdaulat dan bersatu. Panitia persiapan Kemerdekaan Indonesia pada tanggal 8 Agustus 1945 menetapkan berlakunya Undang-Undang Dasar 1945. Pasal II Aturan Peralihannya menyatakan : "Segala Badan Negara dan Peraturan yang ada masih langsung berlaku, selama belum diadakan yang baru menurut Undang-Undang Dasar ini".

Pasal II Aturan Peralihan Undang-Undang Dasar 1945 ini diperjelas dengan Peraturan Presiden Nomor 2 Tahun 1945 yang ditetapkan 10 Oktober 1945, pasal I nya menyatakan : "Segala badan-badan negara dan peraturan-peraturan yang ada sampai berdirinya Negara Republik Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945, selama belum diadakan yang baru menurut Undang-Undang Dasar, masih berlaku asal saja tidak bertentangan dengan Undang-Undang Dasar tersebut".

Selaras dengan Peraturan Presiden Nomor 2 Tahun 1945 ini, Konstitusi Republik Indonesia Serikat (Keputusan Presiden RIS Nomor 48 tahun 1950) Lembaran Negara tahun 1950 Nomor 3, pasal 192 menyatakan :

- (1) Peraturan-peraturan undang-undang dan ketentuan-ketentuan tata usaha yang sudah ada pada saat konstitusi ini berlaku, tetap berlaku dengan tidak berubah sebagai peraturan-peraturan dan ketentuan-ketentuan Republik Indonesia Serikat sendiri, selama dan sekedar peraturan-peraturan dan ketentuan-ketentuan itu tidak di cabut, di tambah atau di ubah oleh undang-undang dan ketentuan-ketentuan tata usaha atas kuasa konstitusi ini.
- (2) Pelanjutan peraturan-peraturan undang-undang dan ketentuan-ketentuan tata usaha yang sudah ada sebagai diterangkan dalam ayat (1) hanya berlaku, sekedar peraturan-peraturan dan ketentuan-ketentuan itu tidak bertentangan dengan ketentuan-ketentuan piagam Pemuliham Kedaulatan, Statut Uni, Persetujuan Peralihan ataupun Persetujuan-persetujuan yang lain yang berhubungan dengan pemulihan kedaulatan dan sekedar peraturan-peraturan dan ketentuan-ketentuan konstitusi ini yang tidak memerlukan peraturan undang-undang atau tindakan-tindakan penjalankan.

Pasal 142 Undang-Undang Dasar Sementara 1950 menyatakan hal yang sama dengan ketentuan dalam pasal II Aturan Peralihan Undang-Undang Dasar 1945 itu. Bunyi selengkapnya ialah : "Peraturan-peraturan undang-undang dan ketentua-ketentuan tata usaha yang sudah ada pada tanggal 17 Agustus 1950, tetap berlaku dengan tidak berubah sebagai peraturan-peraturan dan ketentuan-ketentuan itu tidak dicabut, ditambah

atau diubah oleh Undang-undang dan ketentuan-ketentuan tata usaha atas kuasa Undang-Undang Dasar ini”.

Berdasarkan pasal 5 Persetujuan Peralihan yang dihasilkan dalam Konfrensi Meja Bundar antara Republik Indonesia dan Negeri Belanda, yang setelah dibatalkan tidak mempunyai kekuatan hukum lagi. Maka dengan sendirinya perjanjian-perjanjian yang diadakan oleh pemerintah Belanda ketika menjajah Indonesia dimana peraturan-peraturan tersebut dinyatakan juga berlaku bagi negara jajahannya, praktis dengan merdekanya Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945 seyogyanya beralih pula kepada pemerintah Indonesia.

Ternyata kemudian setelah Konvensi Bern diperbaharui Brussel pada tanggal 16 Juni 1948, Indonesia tidak dicantumkan lagi dalam daftar negara-negara yang menjadi pesertanya. Naskah resminya diumumkan dalam *“Documents de la Confernce de Brucelles du 5 au 26 Juin 1948”*. *Berne, Bureau de l’Union Internationale pour la protection des Oevres Litteraires et artistiques, 1951, halaman 531 dan “Le Droit d’Auteur” 1948, halaman 73.*

Piagam ini ternyata menghapuskan Indonesia dari daftar anggotanya, karena dinilai perjanjian yang diadakan oleh Belanda pada masa yang lampau untuk bekas Hindia Belanda dahulu, tidak otomatis beralih kepada Indonesia. Sebab lain, sebagai negara yang telah merdeka dan berdaulat,

Indonesia tidak pernah menyatakan dirinya secara tegas untuk terikat dengan Konvensi Bern tersebut.

Hal ini kemudian dipertegas oleh Keputusan Kabinet Karya di bawah pimpinan Perdana Menteri Ir Juanda pada tahun 1958 yang dengan resmi mengeluarkan keputusan bahwa Indonesia tidak ikut serta menjadi anggota Perjanjian Bern untuk Perlindungan Karya Sastra Seni (*The Bern Convention for Protection of Literary and Artistic Works*).

c. Pokok-Pokok Dasar Hak Cipta

Hak cipta melindungi suatu bidang luas dari karya-karya cipta dan telah berkembang pesat semenjak mulanya sebagai suatu bentuk pengawasan cetak pada awal abad keenam belas. Hak cipta mempunyai suatu pendekatan pragmatis dan cakupannya meluas sampai segala jenis karya cipta tanpa memandang segi kualitas, tunduk kepada beberapa persyaratan dasar, yang biasanya dipenuhi secara mudah. Sejak akhir abad kesembilan belas, table-tabel, kompilasi-kompilasi dan bahkan juga buku-buku kode telah menjadi pokok materi dari hukum hak cipta. Sepanjang abad kedua puluh, hak cipta telah berkembang baik dan pada saat ini dalam naungannya meliputi : foto-foto, siaran-siaran, film, rekaman suara, program-program kabel juga program-program komputer dan karya-karya cipta yang disimpan atau dibuat oleh atau dengan bantuan komputer. Perkembangan praktis hak cipta tersebut telah ditunjang oleh

para hakim yang pada umumnya menaruh simpati terhadap prinsip perlindungan suatu karya cipta, keterampilan, dan usaha perorangan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Peterson J dalam kasus *University of London Press Ltd v University Tutorial Press Ltd* (1916) :apa yang merupakan penciptaan yang bernilai *prima facie* bernilai pula untuk dilindungi. (Jan Smits ; 1991;34)

Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki keanekaragaman seni dan budaya yang sangat kaya. Hal itu sejalan dengan keanekaragaman etnik, suku bangsa dan agama yang secara keseluruhan merupakan potensi nasional yang perlu dilindungi. Kekayaan seni dan budaya itu merupakan salah satu dari sumber karya intelektual yang dapat dan perlu dilindungi oleh undang-undang. Kekayaan itu tidak semata-mata tidak untuk seni dan budaya itu sendiri, tetapi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan dibidang perdagangan dan industri yang melibatkan para penciptanya. Dengan demikian kekayaan seni dan budaya yang di lindungi itu dapat meningkatkan kesejahteraan tidak hanya bagi para penciptanya saja, tetapi juga bagi bangsa dan negara.

Indonesia telah ikut serta dalam pergaulan masyarakat dunia dengan menjadi anggota dalam *Agreement Establishing the World Trade Organization* (Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia) yang mencakup pula *Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* (Persetujuan tentang Aspek-aspek Dagang Hak Kekayaan

Intelektual), selanjutnya disebut TRIPs, melalui Undang-undang Nomor 7 Tahun 1994. selain itu, Indonesia juga meratifikasi *Berne Convention for The Protection of Artistic and Literary Works* (Konvensi Berne tentang Perlindungan Karya Seni dan Sastra) melalui Keputusan Presiden Nomor 18 Tahun 1997 dan *World Intellectual Property Organization Copyrights Treaty* (Perjanjian Hak Cipta WIPO), selanjutnya disebut WCT, melalui Keputusan Presiden Nomor 19 Tahun 1997.

Saat ini Indonesia telah memiliki Undang-undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang nomor 7 Tahun 1987 dan terakhir diubah dengan Undang-undang Nomor 12 Tahun 1997 yang selanjutnya disebut Undang-undang Hak Cipta. Walaupun perubahan itu telah memuat beberapa penyesuaian pasal yang sesuai dengan *TRIPs*, namun masih terdapat beberapa hal yang perlu disempurnakan untuk memberi perlindungan bagi karya-karya intelektual di bidang Hak Cipta, termasuk upaya untuk memajukan perkembangan karya intelektual yang berasal dari keanekaragaman seni dan budaya tersebut diatas. Dari beberapa konvensi di bidang hak kekayaan intelektual yang tersebut diatas, masih terdapat beberapa ketentuan yang sudah sepatutnya dimanfaatkan. Selain itu, kita perlu menegaskan dan memilah kedudukan Hak Cipta disatu pihak dan Hak Terkait dilain pihak dalam rangka memberikan perlindungan bagi karya intelektual yang bersangkutan secara lebih jelas.

Dengan memperhatikan hal-hal diatas dipandang perlu untuk mengganti Undang-undang Hak Cipta dengan yang baru. Hal itu disadari karena kekayaan seni dan budaya, serta pengembangan kemampuan intelektual masyarakat Indonesia memerlukan perlindungan hukum yang memadai agar terdapat iklim persaingan usaha yang sehat yang diperlukan dalam pelaksanaan pembangunan nasional.

Hak Cipta terdiri atas hak ekonomi (*economic rights*) dan hak moral (*moral rights*). Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan serta produk Hak Terkait. Hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apapun, walaupun Hak Cipta atau Hak Terkait telah dialihkan.

Perlindungan Hak Cipta tidak diberikan kepada ide atau gagasan karena karya cipta harus memiliki bentuk yang khas, bersifat pribadi dan menunjukkan keaslian sebagai ciptaan yang lahir berdasarkan kemampuan, kreativitas, atau keahlian sehingga ciptaan itu dapat dilihat, dibaca, atau didengar. Undang-undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002 memuat beberapa ketentuan baru antara lain, mengenai :

1. *Database* merupakan salah satu Ciptaan yang di lindungi ;
2. Penggunaan alat apapun baik melalui kabel maupun tanpa kabel, termasuk media internet, untuk pemutaran produk-produk cakram optik

(*optical disc*) melalui media audio, media audio visual dan/atau sarana telekomunikasi;

3. Penyelesaian sengketa oleh Pengadilan Niaga, arbitrase, atau alternatif penyelesaian sengketa ;
4. Penetapan sementara pengadilan untuk mencegah kerugian lebih besar bagi pemegang hak ;
5. Batas waktu proses perkara perdata di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait, baik di Pengadilan Niaga maupun di Mahkamah Agung ;
6. Pencantuman hak informasi manajemen elektronik dan sarana kontrol teknologi
7. Pencantuman mekanisme pengawasan dan perlindungan terhadap produk-produk yang menggunakan sarana produksi berteknologi tinggi ;
8. Ancaman pidana terhadap pelanggaran Hak Terkait ;
9. Ancaman dan denda minimal ;
10. Ancaman pidana terhadap perbanyakan pengguna Program Komputer untuk kepentingan komersial secara tidak sah dan melawan hukum.

Hak cipta di atur dalam Undang-undang No.6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana telah di ubah dengan Undang-undang No.7 Tahun 1987 dan di ubah lagi dengan Undang-undang No.12 Tahun 1997 (selanjutnya disebut UUHC) beserta peraturan pelaksanaannya yaitu Peraturan

Pemerintah RI No.14 Tahun 1986 Jo Peraturan Pemerintah RI No.7 Tahun 1989.

tentang Dewan Hak Cipta; Peraturan Pemerintah RI No.1 Tahun 1989 tentang Penerjemahan dan/atau Perbanyak ciptaan untuk Kepentingan Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, Penelitian dan Pengembangan;

- Keputusan Presiden RI No.18 Tahun 1997 tentang Pengesahan *Berne Convention For The Protection of Literary and Artistic Works*;
- Keputusan Presiden RI No.19 Tahun 1997 tentang Pengesahan *WIPO Copyrights Treaty*;
- Keputusan Presiden RI No.17 Tahun 1988 tentang Pengesahan Persetujuan mengenai Perlindungan Hukum Secara Timbal Balik Terhadap Hak Cipta atas Karya Rekaman Suara antara Negara Republik Indonesia dengan Masyarakat Eropa;
- Keputusan Presiden RI No.25 Tahun 1989 tentang Pengesahan Persetujuan mengenai Perlindungan Hukum Secara Timbal Balik Terhadap Hak Cipta antara Republik Indonesia dengan Amerika Serikat;
- Keputusan Prcsiden RI No.38 Tahun 1993 tentang Pengesahan Persetujuan mengenai Perlindungan Hukum Secara Timbal Balik Terhadap Hak Cipta antara Republik Indonesia dengan Australia;
- Keputusan Presiden RI No.56 Tahun 1994 Mengenai Perlindungan Hukum Secara Timbal Balik Terhadap Hak Cipta antara Republik Indonesia dengan Inggris;

- Peraturan Menteri Kehakiman RI No. M.01-HC.03.01 Tahun 1987 tentang Pendaftaran Ciptaan;
- Keputusan Menteri Kehakiman RI No. M.04.PW.07.03 Tahun 1988 tentang Penyidikan Hak Cipta;
- Surat Edaran Menteri Kehakiman RI No. M.01.PW.07.03 Tahun 1990 tentang Kewenangan Menyidik Tindak Pidana Hak Cipta;
- Surat Edaran Menteri Kehakiman RI No. M.02.HC.03.01 Tahun 1991 tentang Kewajiban Melampirkan NPWP dalam Permohonan Pendaftaran Ciptaan dan Pencatatan Peminjaman.

C. Komputer dan Hak Cipta

a. Hukum Informatika dan Informatika Juridis

Penggunaan komputer telah mempunyai pengaruh yang jelas terhadap aneka macam disiplin dan bahkan jurusan studi baru pun telah bermunculan, seperti misalnya informatika dan sebagainya, dan tampaknya di bidang hukum, atau studi juridis pun memperoleh gilirannya. *Jurimetri* adalah suatu istilah yang menunjukkan suatu pertemuan antara bidang hukum dan komputer (Jan Smits ; 1991: 10). Suatu penerbitan khusus dari *Ars Aequi* pada tahun 1969 merupakan salah satu contoh dari pertemuan dari kedua bidang itu. Majalah Amerika yang terkenal dalam bidang ini yang diterbitkan oleh Asosiasi Bar memberikan istilah "*Jurimetric*". Istilah ini sangat tepat untuk menunjukkan bidang informatika

dan hukum, namun sebaliknya di negeri Belanda istilah jurimetri merupakan istilah yang kurang umum, dengan alasan tidak cukup memiliki daya pembeda. Oleh karena itu tampaknya lebih praktis apabila mengacu pada perbedaan yang diusulkan oleh **Prof. Vandenberghe** (Jan Smits : 11) dalam majalah Belgia untuk hukum perdata dalam tahun 1981.

Istilah hukum informatika mencakup bidang hukum yang baru dan hukum positif yang berubah sebagai akibat pemakaian mesin komputer. Di pihak lain, kita patut memfokuskan pada masalah-masalah perjanjian komputer, privasi, perlindungan atas program dan hak paten, lalu lintas data melampaui batas, hukum pembuktian, kriminalitas komputer, dan sebagainya.

Informatika juridis mempunyai keterkaitan dengan bidang hukum apabila para ahli hukum mempergunakan komputer sebagai instrumen. Yang patut di pertimbangkan adalah karena komputer dapat dipergunakan sebagai pengolah naskah dalam menentukan hukuman atau untuk penggunaan lainnya. Singkatnya, hukum informatika termasuk dalam ilmu hukum, sedangkan informatika juridis adalah bagian dari bidang informatika. Sekarang ada kebutuhan yang sangat mendesak yaitu kebutuhan ahli hukum yang mengetahui tentang keanehan-keanehan penggunaan komputer, dan sebaliknya juga ahli informasi yang memahami seluk beluk hukum. Dengan kata lain, terdapat unifikasi antara

hukum dan informatika dalam pendidikan ahli hukum, serta unifikasi antara informasi dengan hukum dalam pendidikan ahli informasi. Sementara itu beberapa perguruan tinggi/universitas di negeri Belanda sudah diberikan mata kuliah hukum dan informatika untuk tingkat doktoral. *Vrije Universiteit* (VU) di Amsterdam telah memiliki seorang guru besar di bidang hukum dan informatika, yaitu **Vandenberghe**.

b. Karya-Karya Cipta Yang Dibuat Dengan Menggunakan Komputer

Contoh-contoh dari karya cipta yang termasuk dalam kategori ini adalah dokumen-dokumen yang dihasilkan dengan menggunakan sistem *word processing*; CAD (*Computer Aided Designs*=Desain-desain yang dibantu dengan komputer) seperti rencana-rencana sebuah rumah atau panel karoseri baru; musik yang ditulis dengan memakai suatu program yang dirancang untuk membantu komposisi musik (yang berbeda dari suatu program untuk menulis lagu) dan suatu laporan keuangan yang dihasilkan dengan menggunakan program *spreadsheet*. Dalam semua kasus ini, orang mengoperasikan sistem tersebut menggunakan komputer untuk mencapai hasil-hasil yang ingin diperolehnya. Komputer yang diprogram itu semata-mata hanyalah alat yang memungkinkan operator menggunakan daya kreativitas dan imajinasi seluas-luasnya dan efisien. Karya-karya cipta demikian bukanlah dihasilkan komputer, skill dan keahlian (atau setidaknya-tidaknya sebagian besar dari hal ini) berasal dari

pihak pengguna sistem tersebut. Dokumen-dokumen, gambar-gambar dan musik dan lain-lain yang memakai word processing, yang dihasilkan dengan menggunakan paket-paket yang mempermudah pembuatan karya-karya cipta ini adalah dilindungi oleh hak cipta sebagai karya-karya cipta tulisan, drama, musik atau artistik sebagaimana layaknya. Orang yang menggunakan sistem tersebut memberikan keahlian yang perlu untuk pembuatan karya cipta dan, dari segi hak cipta, merupakan pengarang dari karya cipta tersebut. Keahlian itu dapat diterapkan secara langsung ataupun tidak langsung, misalnya, seseorang yang menulis laporan dapat membuat konsep pada selembar kertas dan kemudian menyerahkannya kepada operator mesin pengolah perintah yang memasukkannya kedalam komputer. Dalam keadaan-keadaan ini, yang menjadi pengarang bukanlah operator melainkan orang yang menulis laporan. Hal demikian juga sama dengan proses pendiktean dimana seseorang yang mendiktekan surat akan menjadi pengarang dari surat tersebut, orang yang menuliskan diktean tersebut semata-mata hanyalah wakil.

Orang yang menulis program komputer yang digunakan untuk membantu penciptaan bentuk-bentuk karya cipta yang telah diuraikan diatas tidak memiliki hak atas karya cipta itu karena, meskipun programmer dapat mengendalikan atau mempengaruhi *format* hasil akhir karya cipta tersebut, ia tidak memiliki pengendalian atau pengaruh terhadap isi. Fakta bahwa banyak karya cipta kategori ini dapat dihasilkan

secara langsung pada komputer sebelum ada suatu bentuk nyata, bukanlah merupakan masalah serius karena hak cipta ini akan mewujudkan, dari segi perlindungan hak cipta, intisari yang mereka catat; yaitu, segera setelah karya-karya cipta itu disimpan pada suatu disk komputer atau dicetak pada kertas.

C. Karya-Karya Cipta Yang Diciptakan Melalui Komputer.

Karya-karya ini, yang mungkin berupa tulisan, drama, musik atau artistik merupakan karya dimana 'tidak ada pengarang manusianya' hal ini bahwa tingkat campur tangan langsung dalam pembuatan karya-karya cipta tersebut adalah sedikit sekali contoh-contohnya meliputi :

1. ramalan-ramalan cuaca yang dihasilkan secara otomatis oleh komputer yang berhubungan dengan satelit-satelit.
2. pemilihan urutan nomor acak untuk suatu undian atau untuk penarikan premi obligasi
3. program-program yang menghasilkan desain-desain artistik atau musik secara otomatis, yang didasarkan atas serangkaian kaidah yang terpasang dalam program
4. suatu program yang dimaksudkan untuk membuat tiruan lingkungan tertentu, seperti iklim, sistem moneter, skenario-skenario perang dan sebagainya

banyak semacam ini berjalan tanpa bantuan tenaga manusia atau skill selain menghidupkan peralatan dan memeriksa bahwa ada cukup kertas dalam mesin printer komputer atau plotter dan sebagainya. Operator manusia hanya sedikit atau tidak mengendalikan *format* atau *isi* output yang dihasilkan oleh komputer tersebut sama sekali. Pengarang suatu karya cipta demikian adalah orang yang membuat aransemen-aransemen bagi karya yang diciptakan itu. Oleh karena itu, apabila suatu organisasi bisnis membeli dan memasang peralatan komputer dan perangkat lunak untuk menghasilkan karya-karya cipta demikian, maka organisasi bisnis tersebut akan dianggap sebagai pengarang dan, akibatnya, menjadi pemilik pertama dari hak cipta atas karya cipta tersebut.

Suatu konsep memang harus diuji dalam pengadilan-pengadilan yang mana belum ada sesuatu seperti karya cipta yang dihasilkan komputer; yaitu, suatu karya cipta tanpa ada pengarang manusia. Bagaimanapun, argumentasi bahwa suatu daftar nomor yang diambil secara acak oleh komputer yang telah diprogram, telah ditolak, seperti dalam kasus dari *Express Newspaper*. Pendekatan yang dianut oleh *Copyrights, Designs and Patents act* adalah pendekatan manfaat (*utilitarian*) akan tetapi hal tersebut tidak mencerminkan realitas keadaan dengan tidak mengakui bahwa semua *output* komputer merupakan hasil, sekalipun dalam perkara itu hasil tidak langsung, dari skill dan usaha manusia. Mungkin lebih baik skill *programer* diakui sehingga menjadikannya sebagai pengarang atau

pengarang bersama dari karya-karya cipta `yang dihasilkan komputer`. Kesulitan-kesulitan praktis yang timbul dari hal ini dapat dikurangi dengan mengangkat anggapan bahwa pemilikan atas hak cipta akan ada bersama-sama pihak yang diberi lisensi, pengguna akhir, dari program-program komputer, tunduk kepada suatu perjanjian yang sebaliknya.

D. Karya-Karya Cipta Antara (*Intermediate Works*)

Karya-karya cipta ini terletak diantara bidang karya cipta yang dihasilkan komputer dan karya-karya cipta yang dibuat dengan menggunakan komputer yang terprogram sebagai suatu sarana. Isi dari *output* yang dihasilkan merupakan hasil dari skill dan usaha orang yang menggunakan komputer dan skill serta usaha orang yang menulis program komputer. Ada beberapa contoh karya-karya cipta antara (*intermediate works*) ini, seperti sistem akunting khusus untuk tipe bisnis khusus, atau synthesizer musik yang dimaksudkan untuk menghasilkan musik dari suatu kerangka nada-nada dasar yang ditulis oleh pengguna dan sistem-sistem ahli (*expert system*).

Sejumlah besar perangkat lunak termasuk dalam kategori ini dimana skill yang diisyaratkan untuk menghasilkan hasil akhir sebagian dimuat dalam program, selebihnya diberikan oleh pengguna sistem komputer. Dalam beberapa sistem, skill mungkin berasal dari lebih dua sumber. Misalnya, mengingat suatu sistem komputer yang ditujukan untuk



digunakan untuk mengukur biaya pekerjaan bangunan. Sistem itu sendiri akan terdiri dari serangkaian program komputer, yang mencakup program biasa untuk menganalisis dan merinci biaya-biaya yang diperoleh dan suatu pusat data (*database*) harga-harga standar, yang didasarkan atas sejumlah sumber dan hasil. Orang yang menggunakan sistem untuk menyusun biaya bangunan menggunakan tingkat skill yang substansial dalam memutuskan apakah standar harga itu dapat diberlakukan, dan andaikata tidak, dengan menyusun harga-harga baru dan memasukkannya kedalam pusat data tersebut. *Output* yang dihasilkan oleh komputer itu mempunyai tiga sumber keahlian, yaitu keahlian *programer*, keahlian orang yang bertanggung jawab untuk mengembangkan pusat data harga-harga standar dan keahlian orang yang menggunakan sistem.

Hal yang sama bagi sistem-sistem ahli (*expert system*). Sistem komputer ini dimaksudkan untuk menyamai proses pemikiran, pertimbangan-pertimbangan dan nasehat analitis dari para ahli yang bersisi sejumlah besar skill dan keahlian didalam sistem itu sendiri. Suatu sistem ahli dalam pengertian dasar memuat tiga unsur utama, pusat pengetahuan (kaidah-kaidah dan fakta yang diberikan oleh para ahli), suatu mesin penyimpul (sebuah program komputer yang menggerakkan pusat pengetahuan dan menerapkannya pada suatu persoalan khusus) dan pengguna antar tahap untuk memungkinkan sistem itu *'user-friendly'*

dan untuk memberikan penjelasan tentang pertimbangan yang dipakai dan nasehat yang diberikan oleh sistem ahli tersebut. Apabila suatu sistem ahli digunakan untuk menghasilkan beberapa nasehat atau laporan, maka keahlian yang mendasari *output* berasal dari sumber-sumber berikut ini :

1. Para ahli yang memberikan pengetahuan
2. Orang-orang (yang kadang-kadang disebut `insinyur-insiyur pengetahuan`) yang memperhalus pengetahuan itu dan merumuskannya sehingga dapat ditempatkan dalam pusat pengetahuan.
3. Orang-orang yang menulis mesin penyimpul dan pengguna antar tahap (atau memakai fase yang ada)
4. Pengguna sistem tersebut

Pengguna dari sistem itu perlu keahlian karena ia harus memahami bagaimana menanggapi sistem itu, ia harus menafsirkan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh sistem dan mengetahui bagaimana ruang lingkup dan apa pembatasan-pembatasan sistem itu. Pada tahap ini, sebagian besar kalau tidak semua, sistem ahli tidak dapat digunakan oleh pengguna-pengguna awam; suatu pengetahuan yang luas tentang bidang keahlian yang tercakup oleh sistem itu (penguasaan pengetahuan) sangatlah penting apabila yang dihasilkan harus diambil secara serius, yaitu seperti ruang lingkup, pembatasan-pembatasan dan kesulitan-

kesulitan yang dikemukakan oleh sebuah perundang-undangan baru hanya dapat dihasilkan secara pasti oleh ahli hukum dan, bahkan nantinya, tidak selalu tepat.

Apa yang akan diperbuat hukum terhadap *output* sistem ahli apabila hukum harus memutuskan kepegangannya dan pemilikan dari *output* tersebut dengan mengatakan *output* itu merupakan karya yang dihasilkan komputer dan tidak berpegang manusia adalah bertentangan dengan pendapat umum mengatakan bahwa pengguna sistem itu adalah satu-satunya pegang mungkin saja tepat tetapi hal itu tentunya kurang realistis, memberikan cap kepegangannya kepada para ahli dan insinyur pengetahuan adalah kurang tepat karena tidak dapat memprediksi bagaimana sistem itu akan digunakan dan tanggapan bagaimana yang dilakukan oleh pengguna; mereka tidak memegang *pengendalian* terhadap pemanfaatannya. Dalam kenyatannya, semua orang yang disebut diatas adalah pegang bersama dengan porsi yang berbeda-beda atas *output* yang dihasilkan dari pengguna sistem tersebut. Namun, harus dikatakan bahwa apabila pengadilan-pengadilan mengikuti penafsiran ini, maka akan membawa kepada semua masalah komplikasi berkenaan dengan pemanfaatan komersial dari sistem ahli dan lain-lain sistem 'antara' meskipun pengadilan berkeinginan untuk menetapkan secara diam-diam misalnya, bahwa pihak yang memperoleh lisensi atau 'pembeli' dari sistem demikian *memiliki* hak cipta atas setiap *output*, jelas

kiranya lebih bijaksana untuk mengakui kesulitan-kesulitan yang menyertai bagian dari *Copyrights, Designs and Patents Act* ini dan membuat ketentuan-ketentuan kontraktual cocok untuk pemilikan (yang berbeda dari kepengarangan) atas *output* komputer.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Untuk menunjang dan memenuhi syarat sebagai kelengkapan suatu tulisan ilmiah, maka penulis memilih lokasi penelitian pada kantor Departemen Kehakiman dan HAM Sulawesi Selatan yang berkaitan dengan kasus yang ada, dengan pertimbangan bahwa Departemen Kehakiman dan HAM yang paling berkaitan erat dengan kasus HAKI di Makassar adalah Kanwil Kehakiman dan HAM.

B. Jenis Dan Sumber Data

Penelitian yang dilakukan, baik penelitian lapangan maupun penelitian kepustakaan menghasilkan data yang dapat digolongkan kedalam dua jenis yaitu :

- a. **Data Primer** : Data ini didapat dari hasil penelitian lapangan dengan mengadakan penelitian langsung melalui wawancara dengan pihak Departemen Kehakiman dan HAM Makassar.

- b. Data Sekunder : Data ini didapat melalui kepustakaan yakni dengan membaca literature yang mempunyai hubungan terhadap permasalahan perlindungan hukum terhadap hasil karya dibidang komputer.

C. Teknik Pengumpulan Data

Sebagai tindak lanjut dalam rangka memperoleh data sebagaimana di harapkan maka penulis melakukan pengumpulan teknik :

a. Wawancara

penelitian untuk memperoleh data primer ini penulis melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait yaitu salah satunya Departemen Kehakiman Makassar khususnya menyangkut permasalahan hak cipta. Hal ini agar diperoleh gambaran secara umum mengenai perlindungan hukum terhadap hasil karya di bidang komputer khususnya aspek hak ciptanya dengan mengacu pada UU No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta serta peraturan-peraturan lain yang berkaitan dengan hal tersebut.

b. Membaca

penelitian ini dilakukan dengan cara membaca literature-literatur dan bacaan lain yang mempersoalkan perlindungan hukum terhadap hasil karya dibidang komputer khususnya sistem informasi ditinjau dari UU No. 19 Tahun 2002, untuk memperoleh data sekunder.

D. Analisis Data

Data yang diperoleh adalah data primer dan data sekunder, diolah kemudian di analisis secara kualitatif untuk melihat permasalahan tentang Hak Cipta di bidang komputerisasi khususnya Sistem Informasi Ditinjau dari UU No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta dan selanjutnya disajikan secara deskriptif.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Perlindungan Hukum Terhadap Karya Cipta Di bidang Komputer Khususnya Sistim Informasi.

Program komputer merupakan buah karya dari gagasan, sama seperti sebuah buku atau tulisan. Perbedaan yang besar hanya terletak pada sifat sebuah program yang "mudah menguap" karena tersimpan pada sebuah media yang rapuh seperti *floppy disk*, *pita magnetis* atau *chip*. Sejaht program komputer ditulis dalam bentuk diagram listrik dan disertai dengan dokumen maka sudah barang tentu berlaku perlindungan hak cipta secara umum. Program tidak hanya tergantung pada peranan lembaran kertas. Hanya dengan informasi diatas kertas, sebuah komputer tidak dapat berbuat apa-apa, demikian halnya terhadap informasi yang berasal dari kata-kata yang diucapkan.

Program sistim mutlak diperlukan bagi komputer dan oleh karena itu di pastikan akan memperoleh sebuah paten dan selanjutnya perlindungan terhadap program sistim harus dikaitkan dengan hak cipta.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya perusakan sistim informasi yaitu sebagai berikut :

1. Perbedaan pengetahuan sistim operasi para pelaku perusakan program komputer adalah orang-orang yang pada umumnya cerdas, pengetahuan mereka tentang cara bekerjanya sebuah komputer

jauh diatas para operator komputer yang mungkin hanya lulusan sebuah kursus komputer saja.

2. Buku-buku tentang kejahatan/perusakan program komputer tidak banyak.

meskipun terdapat beberapa buku tentang kejahatan komputer, sangat sedikit sekali yang membahas tentang metode yang digunakan oleh penjahat komputer sehingga tidak dapat dipelajari oleh semua orang ataupun para penegak hukum.

3. Perusakan program komputer sudah terjadi di Indonesia namun beritanya tidak di sebarluaskan oleh media massa.
4. Perusakan program komputer sudah terjadi di Indonesia hanya saja belum diketahui keberadaannya
5. Perusakan karya cipta dan kejahatan komputer merupakan suatu bentuk manipulasi yang lagi ngetrend namun karena tidak adanya UU atau peraturan-peraturan pemerintah yang dapat mengatur dan melindunginya sehingga *hecker-hecker* bebas berkeliaran.
6. Masih kurangnya pengetahuan-pengetahuan mengenai hukum dan komputer dan juga kurangnya seminar-seminar yang membahas tentang masalah hak cipta program komputer.

Berdasarkan penjelasan pasal 35 UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dinyatakan bahwa : pendaftaran ciptaan bukan merupakan suatu keharusan bagi pencipta atau pemegang Hak Cipta, dan timbulnya perlindungan suatu ciptaan dimulai sejak ciptaan itu ada atau

terwujud dan bukan karena pendaftaran. Hal ini berarti suatu ciptaan baik yang terdaftar maupun tidak terdaftar tetap dilindungi. Jadi apabila program komputer tersebut telah dirampungkan oleh penciptanya maka dengan sendirinya program komputer tersebut telah dilindungi oleh hukum dan pemegang Hak Cipta tersebut adalah penciptanya.

Pembajakan/perusakan *software* yang jelas merupakan pelanggaran Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) sudah merupakan penyakit kronis bangsa Indonesia. Sehingga untuk saat ini rasanya tidak bisa ditolerir lagi. Menurut penelitian yang penulis lakukan tindakan pihak Microsoft Indonesia beberapa waktu lalu yang telah melakukan tuntutan hukum ke pengadilan atas beberapa dealer di Jakarta yang telah membajak/merusak *software*-nya sangat di dukung sebagai bukti penegakan hukum atas pelanggaran Hak Cipta. *Software open source* yang dalam hal ini adalah Linux merupakan solusi alternatif yang murah dan tidak melanggar hak cipta/melanggar hukum. Sekarang ini *software open source* sudah siap menggantikan *software-software* bajakan. Karena aplikasi-aplikasi yang biasanya ada di *software* bajakan seperti word processor, spreadsheet, database telah ada juga pada Linux. Atas dasar itulah maka Tim OSCA UAD berinisiatif akan membantu setiap universitas dan masyarakat untuk menggunakan *software open source* untuk menghilangkan penyakit membajak/merusak *software*. Tim OSCA UAD sekarang telah sedang mempersiapkan berbagai infrastruktur *software open source* yang di

harapkan dapat menggantikan software bajakan. Persiapan tersebut terdiri dari software, instalasi, buku-buku tutorial, dan training. Tim OSCA UAD akan membantu para universitas dan masyarakat pengguna software bajakan di Indonesia untuk beralih kepada software open source yaitu Linux. Sebagai tambahan lagi bahwa gerakan Tim OSCA UAD ini salah satunya adalah untuk mempersiapkan diri dari kemungkinan bila sewaktu-waktu akan ada tuntutan atas pembajakan/perusakan software oleh misalnya pihak Microsoft. Untuk lebih gencarnya melakukan sosialisasi tentang HAKI. Fenomena penegakan hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual yang semakin menggejala di tanah air. Tindakan hukum yang dilakukan pihak perusahaan Microsoft Indonesia dengan melakukan penuntutan kepada beberapa dealer di Jakarta beberapa waktu lalu. Mengingat hampir seluruh perguruan tinggi dan masyarakat pengguna *software* di Indonesia telah melakukan pelanggaran/perusakan HAKI, yaitu dengan membajak/merusak program-program, terutama program milik perusahaan Microsoft Inc untuk dipergunakan pada kegiatan perkuliahan maupun untuk kegiatan akademik lainnya. Bahwa pelanggaran yang dilakukan tersebut jelas-jelas melanggar *License Agreement* yang tercantum pada setiap program-program. TRIPs (*Trade Related aspects of Intellectual Property Rights*) yang dicanangkan oleh *World Trade Organizations* (WTO), yang telah berlaku sejak 1 Januari 2000. Bahwa cepat atau lambat perguruan

tinggi dan masyarakat pengguna *software* di Indonesia pasti akan kena tuntutan oleh para perusahaan pembuat program yang dibajak/dirusak tersebut, terutama oleh pihak Microsoft Indonesia.

Peradilan Negeri Belanda dalam tiga tahun terakhir telah mengemukakan secara jelas mengenai hak cipta sebagai kemungkinan perlindungan bagi program komputer berdasarkan alasan yang dirinci sebagai berikut yaitu berdasarkan isinya program-program komputer akan berbeda satu sama lain seperti juga sebuah buku ; baik untuk buku maupun program bentuk penyajian isi dijadikan tolak ukur. Dengan demikian untuk sebuah program juga berlaku prinsip "hasil ciptaan yang dapat dilihat" agar memperoleh perlindungan hak cipta. Di samping itu seorang pembuat program perlu memilih setiap kemungkinan yang ditawarkan sehingga programnya akan berbeda dengan program-program lain yang sejenis.

Di Perancis terdapat keputusan yang berkaitan dengan hak cipta suatu program komputer, seperti pada kasus *Apple lawan Segimex S.A.R.L.* pada 21 september 1983 kamar perdata peradilan Paris memberi pertimbangan dengan dasar apakah program komputer dapat disamakan dengan suatu "karya sastra" dalam arti dapat dijangkau oleh undang-undang hak cipta pendirian pihak pengadilan pertama-tama dipusatkan pada sifat program komputer yang dapat disebutkan sebagai berikut : "meskipun program komputer merupakan kebalikan dari karya sastra dalam arti orang harus melihat dan memahaminya



cara membaca program komputer, sehingga sedikitnya dituntut pengetahuan teknis. Kekhususan semacam ini dapat dikategorikan sebagai karya intelektual. Kemungkinan yang sama juga tidak tertutup untuk ciptaan seperti komposisi musik yang dinyatakan dalam bentuk bahasa kode yang kompleks dan hanya dapat dimengerti oleh orang yang telah mendapat didikan secara khusus mengenai masalah musik,. Program komputer dapat dipahami dengan cara menafsirkan lewat alat yaitu komputer untuk mengungkapkan keadaan-keadaan program yang bersangkutan kepada orang awam sebagaimana suara atau alat musik yang mengungkapkan suatu karya seni suara".

Berdasarkan wawancara penulis dengan Bapak Emil Hakim selaku penyidik Departemen Kehakiman dan Ham dalam bidang HAKI (tanggal 10 juni 2003) Beliau mengatakan bahwa catatan kasus program komputer pada Departemen Kehakiman dan HAM belum pernah ada, namun beliau mengatakan bahwa kasus-kasus seperti itu sudah banyak terjadi di kota Makassar hanya saja banyak orang yang belum paham tentang hal tersebut.

Departemen Kehakiman dan HAM mempunyai program kerja sebagai upaya-upaya penanggulangan perusakan program komputer yaitu adalah memberikan penyuluhan dan seminar-seminar kepada masyarakat umum tentang pentingnya perlindungan HAKI khususnya program komputer, hanya saja kata beliau (Bapak Emil Hakim) apabila terjadi pelanggaran HAKI dalam bidang komputer tersebut sangat sulit

untuk pihak Departemen Kehakiman dan HAM menanganinya karena kurangnya tenaga ahli yang bisa menangani kasus tersebut. Sistem pembuktian yang digunakan masih mengacu pada KUH Perdata pasal 1866 : alat-alat bukti terdiri atas bukti tulisan, bukti dengan saksi-saksi, persangkaan-persangkaan, pengakuan dan sumpah. Kemudian ditambah dengan keterangan ahli.

B. Realisasi Dari UU No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta Yang Berkaitan Dengan Perusakan Karya Cipta Program Komputer Khususnya Sistem Informasi.

Menurut UU No. 19 Tahun 2002 pasal 1 ayat 8 yaitu program komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk penyiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut. Sedangkan pada pasal 12 (1) mengatakan bahwa ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra termasuk didalamnya yaitu program komputer. Jelas terlihat bahwa pada UU No. 19 Tahun 2002 telah melindungi karya cipta di bidang komputer namun pada permasalahan pokoknya program-program komputer yang pada kenyataannya telah dilindungi di Indonesia sangat mudah didapat dan

tanpa persetujuan dari penciptanya. Di sini jelas terlihat bahwa terdapat ketimpangan hukum dan tidak adanya pembentukan UU yang mengatur tentang *Cyber Law*.

Dari beberapa kasus yang penulis temukan mengenai perusakan karya cipta di bidang komputer bahwa perencanaan ataupun pembentukan UU *Cyber Law* sangat diperlukan mengingat UU No. 19 Tahun 2002 yang mengatur tentang hak cipta mengenai program komputer masih sangat terbatas dan juga pembelajaran mengenai hukum dan komputer perlu ditingkatkan sehingga dapat diketahui dan dipahami dengan seksama.

Sistim informasi merupakan sebuah program komputer yang pada dasarnya adalah sebuah program yang dibentuk dari kode dan bahasa-bahasa komputer yang dapat berperan untuk mengetahui berbagai macam informasi yang dibutuhkan sesuai dengan ciptaan dari si penciptanya contoh yaitu sistim informasi mengenai pengadaan barang di toko-toko besar yang menggunakan barang, sistim informasi jumlah dan tarif telepon yang ada di wartel-wartel dan sebagainya.

(Kompas Jakarta, Indonesia.) -- 13 Februari 2002 -- Lima dealer komputer yang dinyatakan bersalah telah melakukan pelanggaran HAKI dalam sebuah kasus yang merupakan tonggak sejarah di Indonesia telah mencapai kesepakatan penyelesaian damai dengan *Microsoft Corporation*. Penyelesaian ini, yang merupakan penyelesaian kasus perdata HAKI satu-satunya dalam sejarah Indonesia, terdiri atas

kompensasi dengan nilai lebih dari US\$ 100.000, sumbangan sebanyak 20 PC baru yang dilengkapi perangkat lunak legal untuk kegiatan sosial serta pernyataan dukungan dari para dealer ini yang akan dipublikasikan di surat-surat kabar lokal. Kelima dealer ini, PT Panca Putra Komputindo (PT Panca), HM Computer (HM), HJ Computer, Altec Computer dan Procom, terbukti telah menginstal kopi-kopi ilegal dari perangkat lunak *Microsoft Windows* dan *Microsoft Office* di komputer-komputer mereka dan kemudian menjualnya kepada konsumen tanpa dilengkapi dokumentasi, perjanjian lisensi, disk atau CD yang orisinal ataupun manual yang seharusnya ada. Dalam komentarnya tentang penyelesaian ini, Huey Tan, Pengacara Korporat Microsoft berkata, "Kami puas dengan butir-butir dalam kesepakatan penyelesaian ini. Dengan keluarnya keputusan pengadilan baru-baru ini, yang kini diikuti dengan penyelesaian kasus ini, langkah-langkah yang sangat berarti telah diambil guna menciptakan lingkungan yang melindungi dan menghargai hak akan kekayaan intelektual di Indonesia. Sebagaimana telah disadari oleh kelima dealer ini, ada risiko finansial dan legal yang dihadapi bila memanufaktur atau mendistribusikan perangkat lunak bajakan di Indonesia. "Kekayaan intelektual adalah sumber kehidupan bagi industri perangkat lunak dan merupakan pondasi dari bisnis kami. Microsoft akan terus berjuang untuk melindungi HAKI kami, dan dalam perjuangan ini kami juga akan selalu melindungi para mitra bisnis kami yang jujur yang tidak mungkin mampu menyaingi harga-harga yang

ditawarkan para pembajak. Kami juga akan melindungi para pelanggan kami, yang seharusnya dapat merasa yakin bahwa mereka memperoleh perangkat lunak Microsoft yang asli," kata Tan. Kampanye penegakan HAKI oleh Microsoft di Indonesia akan terus difokuskan pada *Dealer Test Purchase Programme (DTTP)*. DTTP ini terutama ditargetkan pada praktik-praktik para reseller yang mengkopikan aplikasi-aplikasi perangkat lunak dan sistem-sistem pengoperasian ke hard disk dalam komputer yang mereka jual sebagai insentif untuk memancing konsumen membeli sistem PC baru dari mereka. Program DTTP inilah yang memungkinkan Microsoft mendapatkan bukti-bukti yang dibutuhkan untuk melancarkan tuntutan terhadap kelima dealer tersebut di atas. Di samping mengambil langkah hukum terhadap mereka yang memanufaktur dan mendistribusikan perangkat lunak hasil bajakan, program anti-pembajakan Microsoft di Indonesia juga difokuskan pada upaya mengedukasi masyarakat tentang bahaya pembajakan serta memperlihatkan kepada mereka berbagai manfaat yang dihasilkan oleh perlindungan yang kuat bagi HAKI. Di Indonesia, Microsoft telah menjalankan sejumlah aktivitas dalam kaitan dengan sikap perusahaan ini terhadap pembajakan dan perlindungan bagi HAKI. Aktivitas-aktivitas ini mencakup *Microsoft .NET Incubator Program*, yang diarahkan untuk mengembangkan industri Teknologi Informasi lokal; *Microsoft Campus Agreement*, di mana universitas-universitas dapat membeli perangkat lunak Microsoft dengan harga khusus. Menurut

Business Software Alliance, Indonesia memiliki tingkat pembajakan/perusakan perangkat lunak salah satu yang tertinggi di dunia, yaitu 89 persen. Ini dapat diterjemahkan sebagai kerugian sebesar hampir US\$ 70 juta yang diderita oleh industri perangkat lunak serta kerugian yang lebih besar lagi bagi perekonomian Indonesia sendiri. Penyelesaian kasus dengan jalan perdamaian walaupun Microsoft telah menang di tingkat pertama menunjukkan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dan masyarakat pada umumnya bahwa pengakuan dan perlindungan hukum atas hak cipta *software* adalah lebih penting bagi Microsoft daripada ganti-rugi secara materiil. Aspek lain yang sangat penting dari kasus ini adalah dampaknya sebagai 'pembuka mata' bagi para pelaku bisnis TI bahwa Undang-undang Hak Cipta dan Hukum Indonesia pada umumnya bukanlah sekedar huruf-huruf mati dalam buku-buku hukum yang dipajang di rak-rak buku para hakim Indonesia. Dengan telah 'terbukanya mata' para pelaku bisnis TI dan pengembang *software* lokal maka diharapkan di masa yang akan datang hak cipta di bidang *software* akan lebih dihormati dan dihargai sehingga menggairahkan para pengembang *software* lokal untuk bergiat menulis *software-software* baru yang canggih." Kata Gunawan Suryomurcito, Ketua Perhimpunan Masyarakat HAKI Indonesia. "Tujuan kami adalah menciptakan sebuah lingkungan di mana hak-hak atas kekayaan intelektual dilindungi dan dihargai. Setelah itu barulah industri TI Indonesia dapat berkembang. Jika kita menekan tingkat

pembajakan/perusakan, kita akan dapat membantu perekonomian. Pembajakan/perusakan perangkat lunak mengakibatkan hilangnya kesempatan kerja dan hilangnya penerimaan negara dari pajak di dalam masyarakat kita sendiri, dan oleh karena itu, untuk kepentingan bersama kita perlu memberantasnya," kata Tan.

Berdasarkan wawancara penulis dengan pihak Departemen Kehakiman dan HAM (Bapak Emil Hakim selaku penyidik bidang HAKI tanggal 07 agustus 2002) Beliau mengatakan bahwa untuk masalah HAKI dalam bidang komputer telah di musyawarahkan pihak Departemen Kehakiman dan HAM di Jakarta bersama dengan beberapa badan independen yang bergerak dalam bidang komputer antara lain MPA (*Motion Picture Asossiation*) dan BSA (*Badan Software Asossiation*). Musyawarah tersebut sebagai pelatihan untuk pihak Departemen Kehakiman dan HAM dalam menangani kasus HAKI di bidang komputer. Beliau (Bapak Emil Hakim) mengatakan bahwa di Indonesia permasalahan hukumnya sangatlah kompleks karena disatu pihak apabila kita menangkap ataupun menggugat si pelaku pembajakan/perusakan karya cipta berarti kita meghilangkan pekerjaannya, namun disatu pihak kita harus memberantasnya dan juga Beliau mengatakan bahwa pemerintah menetapkan suatu Undang-Undang tanpa sarana dan prasana yang mendukung salah Satu contohnya yaitu UU No. 19 Tahun 2002 yang berkaitan dengan kasus HAKI dalam bidang komputer.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari uraian pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Program komputer merupakan suatu karya cipta yang patut dilindungi oleh UU sehingga adanya penghargaan terhadap penciptanya.
2. Perlindungan hukum terhadap program komputer sesuai dengan UU No. 19 tahun 2002 belum bisa dimaksimalkan
3. Di dalam UU No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta pada pasal 12 (a) bahwa ciptaan yang dilindungi termasuk program komputer namun tidak di uraikan secara jelas dan terinci sehingga masih terdapat ketimpangan di dalamnya.
4. Indonesia merupakan Negara yang dapat dikatakan tempat *hecker-hecker* karena Indonesia tidak memiliki atau tidak mengatur tentang Cyber Law sehingga banyak terjadi pembajakan serta perusakan karya cipta yang berkaitan dengan bidang komputer.
5. sebagaimana yang di ketahui bahwa sekarang ada kebutuhan yang sangat mendesak untuk saat ini yaitu kabutuhan ahli hukum yang mengetahui tentang keanehan-keanehan pengguna komputer, dan sebaliknya juga ahli informasi yang memahami seluk-beluk hukum.

6. Pembuktian-pembuktian terhadap pelanggaran ataupun perusakan karya cipta di bidang komputer merupakan suatu masalah yang rumit dan kompleks sehingga sangat sulit untuk membuktikan adanya pelanggaran ataupun perusakan karya cipta di bidang komputer.

B. Saran

Dari uraian pada bab-bab sebelumnya dan juga kesimpulan yang penulis telah paparkan, penulis dapat memberikan beberapa saran yang mungkin sangat berarti antara lain :

1. Peningkatan mutu dari perlindungan hukum terhadap hasil karya di bidang komputer sangat di butuhkan sehingga dapat mengurangi pelanggaran ataupun perusakan karya cipta di bidang komputer.
2. Hendaknya Indonesia dapat mencanangkan peraturan-peraturan baru yang menyangkut program-program komputer sehingga dapat di ketahui adanya pelanggaran ataupun perusakan karya cipta di bidang komputer.
3. Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang arti pentingnya hak cipta dengan mengadakan seminar-seminar ataupun penyuluhan-penyuluhan.
4. Menambahkan salah satu mata kuliah yang menurut penulis sangat penting pada Fakultas Hukum yaitu mata kuliah Hukum Informatika agar para Mahasiswa hukum ataupun Sarjana hukum dapat

mengetahui lebih dalam mengenai masalah-masalah hukum yang menyangkut bidang komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, 2002, **Undang-Undang R.I No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak cipta**, Citra Umbara Bandung
- Anonim, 1998, **Pengantar Data Elektronik**, Diktat STMIK Dipanegara Makassar
- Bainbridge. I. David, 1993, **Komputer Dan Hukum**, PT. Sinar Grafika Jakarta
- H.M Jogiyanto, 2001, **Analisis Dan Desain Sistem Informasi, Pendekatan Terstruktur**, Andi Offset Yogyakarta.
- Harjowidigdo Rooseno, 1994, **Mengenal Hak Cipta Indonesia**, Pustaka Sinar Harapan Jakarta
- Prof. R. Subekti, S.H., dan R. Tjitrosudibio, 1996, **Kitab Undang-Undang Hukum Perdata**, PT. Pradnya Paramita Jakarta
- Suheimi, 1991, **Kejahatan Komputer**, Andi Offset Yogyakarta
- Smits Jan, 1991, **Komputer: Suatu Tantangan Baru Di Bidang Hukum**, Airlangga University Press.
- Sodharyo Soimin, 1995, **Kitab Undang-Undang Hukum Perdata**, PT Sinar Grafika, Jakarta

DEPARTEMEN KEHAKIMAN DAN HAM
KANTOR WILAYAH SUL. - SEL
MAKASSAR KODE POS (90233)
Jalan : Sultan Alauddin NO.102
Telepon : (0411) 854731
Fax : (0411) 871160

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
No. W15-HU.02.03-01

Yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan bahwa :

Nama : DONI PUNU
STB : B III 98 112
Bagian : HUKUM PERDATA
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Hukum Universitas Hasanuddin

Benar telah telah melakukan penelitian pada Kantor Wilayah Departemen Kehakiman Dan Hak Asasi Manusia Sulawesi Selatan, dalam rangka penulisan skripsi dengan judul : "Perlindungan Hukum Terhadap Hasil Karya Di Bidang Komputer Di Tinjau Dari UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta".

Demikian surat keterangan penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan seperlunya.

Makassar, 07 Agustus 2003

An KEPALA KANTOR WILAYAH
Kepala Bidang Hukum,



NGKE, Bc.IP, SH
040020090