



**SKRIPSI**

**PERLINDUNGAN HAK CIPTA APLIKASI RESMI TERHADAP  
PEMBOBOL APLIKASI BERBASIS ANDROID DAN IPHONE**

**OLEH**

**ASRIYANDI CATUR PUTRA.H**

**B11116520**

**DEPARTEMEN HUKUM PERDATA  
FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2021**

**HALAMAN JUDUL**

**PERLINDUNGAN HAK CIPTA APLIKASI RESMI TERHADAP  
PEMBOBOL APLIKASI BERBASIS ANDROID DAN IPHONE**

**OLEH:**

**ASRIYANDI CATUR PUTRA.H**

**B111 16 520**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai Tugas Akhir dalam Rangka Penyelesaian Studi  
Sarjana dalam Program Studi Ilmu Hukum**

**PEMINATAN PERDATA DEPARTEMEN HUKUM KEPERDATAAN  
FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS HASANUDDIN MAKASSAR**

**2021**

**PENGESAHAN SKRIPSI**

**PERLINDUNGAN HAK CIPTA APLIKASI RESMI TERHADAP PEMBOBOL  
APLIKASI BERBASIS ANDROID DAN IPHONE**

Disusun dan diajukan oleh

**ASRIYANDI CATUR PUTRA.H**

**B111 16 520**

Telah Dipertahankan di Hadapan Panitia Ujian Skripsi yang Dibentuk Dalam Rangka  
Penyelesaian Studi Program Sarjana Departemen Hukum Perdata Program Studi Ilmu  
Hukum Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin

Hari Rabu, 22 September 2021

Dan Dinyatakan Diterima

**Panitia Ujian**

**Pembimbing I,**



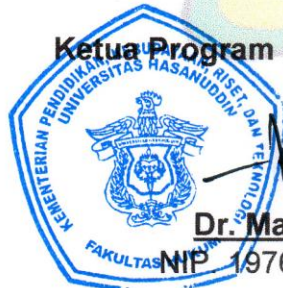
**Dr. Oky D Burhamzah, S.H.,M.H.**  
NIP. 19650961990021001

**Pembimbing II,**



**Dr. Hasbir Paserangi, S.H.,M.H.**  
NIP. 197007081994121001

**Ketua Program Studi Sarjana Ilmu Hukum**



**Dr. Maskun S.H., LL.M.**

NIP. 19761129 199903 1 005

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : **ASRIYANDI CATUR PUTRA.H**  
Nomor Induk Mahasiswa : **B111 16 520**  
Departemen : **HUKUM PERDATA**  
Judul : **PERLINDUNGAN HAK CIPTA APLIKASI  
RESMI TERHADAP PEMBOBOL APLIKASI  
BERBASIS ANDROID DAN IPHONE**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada ujian skripsi.

Makassar, Maret 2021

Disetujui oleh:

Pembimbing Utama



Dr. Oky D Burhamzah, S.H.,M.H.  
NIP. 19650961990022001

Pembimbing Pendamping



Dr. Hasbir Paserangi, S.H.,M.H.  
NIP. 197007081994121001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
FAKULTAS HUKUM

Jln. Perintis Kemerdekaan KM.10 Kota Makassar 90245, Propinsi Sulawesi Selatan  
Telp : (0411) 587219,546686, Website: <https://lawfaculty.unhas.ac.id>

**PERSETUJUAN MENEMPUH UJIAN SKRIPSI**

Diterangkan bahwa skripsi mahasiswa :

Nama : ASRIYANDI CATUR PUTRA H  
N I M : B11116520  
Program Studi : Ilmu Hukum  
Departemen : Hukum Keperdataan  
Judul Skripsi : Analisis Mengenai Perlindungan Hak Cipta Pembuat Aplikasi Resmi Terhadap Adanya Developer Aplikasi Modifikasi di Handphone Berbasis Android dan Iphone

Memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi sebagai ujian akhir program studi.

Makassar, September 2021

a.n. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik, Riset  
dan Inovasi



Prof. Dr. Hamzah Halim SH.,MH  
NIP. 19731231 199903 1 003

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Asriyandi Catur Putra.H

Nomor Induk Mahasiswa : B11116520

Program Studi : Ilmu Hukum

Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa Skripsi dengan judul Perlindungan Hak Cipta Aplikasi Resmi Terhadap Pembobol Aplikasi Berbasis Android Dan Iphone adalah karya saya sendiri dan tidak melanggar hak cipta pihak lain. Apabila di kemudian hari Skripsi saya ini terbukti Sebagian atau keseluruhannya adalah hasil karya orang lain yang saya pergunakan dengan cara melanggar hak cipta pihak lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 2021

Yang Menyatakan,



Asriyandi Catur Putra.H

## ABSTRAK

**ASRIYANDI CATUR PUTRA H. (B11116520) dengan judul Perlindungan Hak Cipta Aplikasi Resmi Terhadap Pembobol Aplikasi Berbasis Android Dan Iphone. Dibimbing Oleh Oky D. Burhamzah dan Hasbir P.**

Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui perlindungan hak cipta terhadap aplikasi resmi berbasis android maupun iphone yang dibobol dan Untuk mengetahui langkah-langkah penegakan hukum dalam menghadapi pembobol aplikasi berbasis android dan iphone

Jenis penelitian dalam penulisan hukum ini adalah jenis penelitian empiris. Yang bersumber dari kata empirisme, yang menjelaskan teori epistemologi yang menganggap bahwa pengalaman sebagai sumber pengetahuan. Pengalaman disini maksudnya adalah sesuatu yang diterima melalui indera atau yang dapat diamati. Sehingga suatu hal biasa disebut 'empiris' tidak lain adalah berdasar pengalaman langsung atau pengamatan (observasi) di alam nyata.

Hasil dari penelitian yang dilakukan penulis Hak cipta terhadap pembajakan sebuah software ataupun memodifikasi sebuah aplikasi keluaran asli dari Android dan Iphone ini terdapat dalam beberapa undang-undang yang diantaranya merupakan ratifikasi dari TRIPs agreement. Akibat dari ratifikasi TRIPs, maka Indonesia juga harus membuat aturan yang baru mengenai hak kekayaan intelektual khususnya mengenai Hak Cipta. Indonesia telah meratifikasi semua aturan yang ada dalam TRIPs yaitu melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta yang kemudian digantikan dengan Undang-undang nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dimana dalam undang-undang ini diatur cukup jelas mengenai pembajakan software. Langkah-langkah penegak hukum yang mewakili kewenangan dalam menghadapi sebuah perkara pembobolan aplikasi atau dalam hal ini biasanya disebut dengan *Cyber Crime* dibagi menjadi tiga yaitu pada Pengadilan, Kejaksaan dan Kepolisian. Masalah pokok dalam Pengaruh adanya aplikasi modifikasi terhadap pengguna handphone berbasis android dan iphone sangat kurang diketahui oleh masyarakat atau para penggunanya tersebut dikarenakan aplikasi yang mereka gunakan bukan dari *developer* aslinya maka mungkin saja data pribadi mereka akan bocor saat menggunakan aplikasi tersebut.

**Kata Kunci: Hak Cipta, Aplikasi, Handphone.**

## **ABSTRACT**

**ASRIYANDI CATUR PUTRA H. (B11116520) with the title Protection of Authorized Application Copyrights Against Android and Iphone Based Application Breakers. Supervised by Oky D. Burhamzah and Hasbir P.**

*This study aims to determine the copyright protection of official applications based on android and iphone that were broken into and to find out the steps of law enforcement in dealing with burglars of android and iphone-based applications.*

*This type of research in legal writing is a type of empirical research. Which comes from the word empiricism, which explains the theory of epistemology which considers experience as a source of knowledge. Experience here means something that is received through the senses or that can be observed. So that something commonly called 'empirical' is nothing but based on direct experience or observations in the real world.*

*The results of the research conducted by the author. Copyright against piracy of a software or modifying an application that is original output from Android and Iphone is contained in several laws, including the ratification of the TRIPs agreement. As a result of the ratification of TRIPs, Indonesia must also make new rules regarding intellectual property rights, especially regarding Copyright. Indonesia has ratified all the existing rules in TRIPs, namely through Law Number 19 of 2002 concerning Copyright which was later replaced by Law Number 28 of 2014 concerning Copyright where in this law it is quite clear about software piracy. Law enforcement measures that represent the authority in dealing with an application burglary case or in this case usually referred to as Cyber Crime are divided into three namely the Court, the Prosecutor's Office and the Police. The main problem in the influence of modified applications on Android and iPhone-based mobile phone users is very little known by the public or its users because the application they use is not from the original developer, so it is possible that their personal data will be leaked when using the application.*

**Keywords: Copyright, Application, Mobile.**



## KATA PENGANTAR



**Assalamua'alaikum Wr. Wb.**

Alhamdulillah Rabbil Alamin, segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam atas segala limpahan rahmat, hidayah dan karunianya yang senantiasa memberi kesehatan dan membimbing langkah penulis agar mampu menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **PERLINDUNGAN HAK CIPTA APLIKASI RESMI TERHADAP PEMBOBOL APLIKASI BERBASIS ANDROID DAN IPHONE** sebagai salah satu syarat tugas akhir pada jenjang studi Strata Satu (S1) di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.

Salam dan shalawat kepada Rasulullah Muhammad S.A.W. yang selalu menjadi teladan agar setiap langkah dan perbuatan kita selalu berada di jalan kebenaran dan bernilai ibadah di sisi Allah SWT. Semoga semua hal yang penulis lakukan berkaitan dengan skripsi ini juga bernilai ibadah di sisi-Nya.

Segegap kemampuan penulis telah dicurahkan dalam penyusunan tugas akhir ini. Namun demikian, penulis sangat menyadari bahwa kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Sebagai makhluk ciptaannya, penulis memiliki banyak keterbatasan. Oleh karena itu, segala bentuk saran dan kritik senantiasa penulis harapkan agar kedepannya tulisan ini menjadi lebih baik.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang tiada terhingganya kepada kedua orang tua penulis, Hasanuddin Kamal dan Ibunda Salmiar Saleh yang senantiasa merawat, mendidik, dan memotivasi penulis dengan penuh kasih sayang.

Pada kesempatan ini, penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Dwia Aries Tina Pulubuhu, MA. selaku Rektor Universitas Hasanuddin beserta staf dan jajarannya.
2. Prof. Dr. Farida Patitingi, S.H.,M.H. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, Prof. Dr. Hamzah Halim, S.H.,M.H. selaku Wakil Dekan I Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, Dr. Syamsuddin Muchtar, S.H.,M.H. selaku Wakil Dekan II Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin dan Dr. Muh. Hasrul, S.H.,M.H. selaku Wakil Dekan III Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.
3. Dr. Oky D. Burhamzah, S.H., M.H. selaku pembimbing I ditengah kesibukan dan aktivitas beliau senantiasa bersedia membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini, Dr. Hasbir P., S.H., M.H. selaku pembimbing II yang senantiasa menyempatkan waktu dan penuh kesabaran dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Dr. Aulia Rifai, S.H., M.H., dan Dr. Marwah, S.H., M.H. atas segala saran dan masukannya yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
5. Segenap Dosen di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin yang telah

membimbing dan memberikan pengetahuan, nasehat serta motivasi kepada penulis selama menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.

6. Staf Akademik Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin atas bantuannya dalam melayani segala kebutuhan penulis selama perkuliahan hingga penyusunan Skripsi ini.
7. Pengelola Perpustakaan baik Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin maupun Perpustakaan Pusat Universitas Hasanuddin. Terima kasih atas waktu dan tempat selama penelitian berlangsung sebagai penunjang skripsi penulis.
8. Teman-teman Perkuliahan, Arung Gibran, Fikar Risqullah, Azhari Mustaqim, Utrujjah, Rudolf Richo, Dedy Setiawan, Afif Muhaimin, Aditya Yusra, Amien Kashogi, Arung Dwi, Asrif, fays, dan teman-teman yang belum sempat saya sebutkan. Terima kasih telah membantu dan mendukung penulis selama di kampus.
9. Keluarga Tdpl, Fatur fardian, Rio, Slamet Ibrahim, L. Catur, Arfandy Amran, Wahyu Abdi, Adam, Ahmad Fadly, Ratu, Widya, Nunu, Ica yang selama ini telah membantu dan menghibur penulis
10. Keluarga Besar KKN UNHAS Gelombang 102 Universitas Hasanuddin di Fukuoka, Jepang. Adhim, Arya, Appang, Arif, Pel, Itta, Arlita, Mels, Narumi, Malvin, Angga, Fathur, Namirah, Zul, Ramma, Aqila, Unul, Anugerah, Tamara, Cheeryll, Dirvan, Karina, Faddal, Dipo, Alisa, Abel  
Terima kasih atas bantuan dan pengalamannya di posko dalam proses

penyelesaian proker selama KKN.

11. Unit Kegiatan Mahasiswa Hasanuddin Law Study Centre Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin. terima kasih atas segala ilmu, pengetahuan dan pengalaman yang telah diberikan kepada penulis.
12. Teman-teman anggota HLSC 2016 atas segala bantuan dan pengetahuan yang telah diberikan kepada penulis.
13. Anggota divisi Advokasi HLSC Tahun kepengurusan 2017/2018. Terimakasih atas pelajaran dan pengalamannya.
14. Kakak-kakak dan adik-adik di UKM HLSC UNHAS terimakasih atas dukungan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis
15. Keluarga besar DIKTUM 2016 atas segala bantuan dan sebagai teman seperjuangan penulis.
16. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, baik di luar lingkup kampus maupun di dalam lingkup kampus yang penulis tidak bisa sebutkan satu per satu.
17. Teman-teman Noset Dicky, Akbar, Nyoung, Darul, Fajri, Rodhi, Aan, Lopes, Pai, Callu, Rahman bibir, Pandi, Imran, Aci, Jojo, Aldi, Yoga.
18. Teman-teman yang selalu menemani Tenriyola, Yudhi, Tri.

Semoga segala bantuan amal kebaikan yang telah diberikan mendapat bantuan yang setimpal dari Allah SWT. Kesalahan bukanlah kegagalan, tapi bukti bahwa seseorang telah melakukan sesuatu. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat

membangun dalam rangka perbaikan skripsi ini.

Besar harapan penulis, skripsi ini dapat bermanfaat di masa yang akan datang bagi semua pihak, khususnya bagi penulis dan para pembaca pada umumnya.

**Wassalamu Alaikum Wr. Wb.**

Makassar, September 2021

Penulis

Asriyandi Catur Putra H.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN SKRIPSI .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PERSETUJUAN MENEMPUH UJIAN SKRIPSI .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Kegunaan Penelitian .....	10
E. Keaslian Penelitian .....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
A. Tinjauan Umum Hak Kekayaan Intelektual .....	13
1. Pengertian.....	13
2. Ruang Lingkup Hak Kekayaan Intelektual .....	14
3. Penggolongan Hak Kekayaan Intelektual .....	16
4. Ketentuan Hukum Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia.....	17
5. Prinsip Hak Kekayaan Intelektual .....	19
B. Tinjauan Umum Hak Cipta .....	20
1. Pengertian .....	20
2. Ruang Lingkup Hak Cipta .....	23
3. Hak Yang Terkandung Dalam Hak Cipta .....	26
4. Prinsip Hak Cipta .....	31
5. Pelanggaran Hak Cipta .....	32

6. Upaya Penyelesaian Sengketa .....	38
C. Tinjauan Umum Aplikasi .....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
A. Jenis Penelitian.....	43
B. Lokasi Penelitian.....	43
C. Jenis dan Sumber Data .....	43
D. Teknik Pengumpulan Data .....	45
E. Analisis Hukum .....	45
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
A. Perlindungan Hak Cipta Terhadap Aplikasi Resmi Berbasis Android Dan Iphone Yang Dibobol.....	47
B.Langkah-langkah Penegakan Hukum Dalam Menghadapi Pembobol Aplikasi Berbasis Android dan Iphone .....	56
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>68</b>
A. Kesimpulan .....	68
B. Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>71</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang terjadi dalam masyarakat saat ini tidak dapat dipungkiri lagi. Teknologi informasi menjadi salah satu kebutuhan yang penting bagi manusia. Banyak perubahan yang terjadi terhadap pemenuhan kebutuhan masyarakat seperti yang pada awalnya bersifat analog menjadi bersifat serba digital seperti pada saat ini sehingga teknologi informasi menjadi suatu trend perkembangan teknologi.<sup>1</sup>

Ketika globalisasi, pembangunan dan budaya barat kemudian menjadi paradigma yang dipakai dalam pembangunan ekonomi negara berkembang seperti Indonesia, sistem hukum dan ekonomi negara bersangkutan tentunya mengimbas baik langsung maupun tidak langsung kepada kehidupan masyarakat. Salah satunya Hak Kekayaan Intelektual, disingkat "HKI" atau adalah padanan kata yang biasa digunakan untuk Intellectual Property Rights (IPR), yakni hak yang timbul bagi hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia pada intinya HKI adalah hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari suatu kreativitas intelektual.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Suherman, Ade Maman, 2002, *Aspek Hukum Dalam Teknologi*, Ghalia Indonesia, Jakarta, hlm. 28

<sup>2</sup> Muhammad Djumhana dan R. Djubaedillah, 2003, *Hak Milik Intelektual, Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia*, Cet. Ke-3, Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 21..0



HKI merupakan hak yang berasal dari hasil kegiatan kreatif suatu kemampuan dari daya pikir manusia yang dieksekusikan kepada khalayak umum dalam berbagai bentuknya, yang memiliki manfaat maupun berguna dalam menunjang kehidupan manusia, juga mempunyai nilai ekonomi. Sifat dari HKI ini adalah hak kebendaan, yaitu hak atas sesuatu benda yang berasal dari hasil kerja otak atau hasil kerja rasio, dimana hasil kerja tersebut dirumuskan sebagai intelektualitas.<sup>3</sup>

Kesadaran akan pentingnya Perlindungan HKI dimulai sejak abad ke-20, yang merupakan fenomena menarik, baik di tingkat global maupun di tingkat lokal. Tonggak sejarah dimulainya pengaturan HKI antar negara adalah dengan dibentuknya Uni Paris untuk Perlindungan Internasional Milik Perindustrian pada tahun 1883 (The Paris Convention for Protection of Industrial Property 1883) mengenai paten, merek, dan desain. Tiga tahun kemudian, muncul Berne Convention for The Protection of Literary and Artistic Works 1886 (Konvensi Berne), yang mengatur tentang hak cipta, merupakan cikal bakal permulaan Konvensi Hak Cipta.<sup>4</sup>

Munir Fuady mengungkapkan, hak kekayaan intelektual adalah suatu hak kebendaan yang sah dan diakui hukum atas benda tidak berwujud berupa kekayaan/kreasi intelektual, yang dapat berupa hak cipta, paten, merek, dan lain-lain sedangkan Hak Cipta merupakan salah

---

<sup>3</sup> *Ibid*, hlm. 22

<sup>4</sup> Abdul Bari Azed, 2006, *Kompilasi Konvensi Internasional HKI yang Diratifikasi Indonesia*, Ditjen HKI dan Badan Penerbit FHUI, Jakarta, hlm. 2

satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra (art and literary) yang di dalamnya mencakup pula program komputer. Hak cipta adalah hak khusus bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberi izin untuk itu dalam bidang pengetahuan, kesenian, dan kesusastraan, dengan pembatasan-pembatasan tertentu.<sup>5</sup>

Dengan perkembangan teknologi yang pesat sampai saat ini, perlindungan terhadap hak cipta terutama dalam bentuk digital/ informasi elektronik dan salah satunya ialah sistem operasi pada Android tidaklah mudah untuk dilaksanakan karena pelanggaran hak cipta menjadi lebih rumit. salah satu sistem operasi paling populer yang digunakan pada smartphone saat ini. Menurut laporan yang dikeluarkan oleh Gartner, sebuah lembaga riset teknologi, pada kuartal ke-3 tahun 2012 smartphone berbasis Android menduduki peringkat pertama dalam penjualan smartphone dengan total 122.480.000 unit dan market share sebesar sebesar 72,4% dari total seluruh penjualan smartphone di dunia. Jumlah tersebut meningkat dari kuartal ke-3 tahun 2011 yang menorehkan total penjualan 60.490.400 unit dan market share sebesar 52.5% Pesaing terdekatnya, sistem operasi iOS buatan Apple hanya memiliki market share sebesar 13,9% dengan total penjualan 23.550.300 unit. Hal ini menjadikan sistem operasi Android

---

<sup>5</sup> Munir Fuady, 2011, *Pengantar Hukum Bisnis*, Citra Aditya Bakti, Bandung hlm .208.

memiliki pengguna terbanyak pada tahun 2012-2013.<sup>6</sup>

Kunci di dalam kesuksesan Android tersebut tidak hanya terletak pada smartphone dan tabletnya saja yang memiliki macam ragam dari berbagai merek, tapi juga dari segi dukungan berbagai macam aplikasi yang tersedia. Dikutip dari Bloomberg, saat ini sudah ada lebih dari 700.000 aplikasi untuk Android yang bisa diunduh dari Google Play Store. Ini berarti, jumlah aplikasi yang ada di Google Play Store hampir mendekati jumlah aplikasi yang ada di Apple App Store yang berjumlah lebih dari 700.000 juga. Dukungan software inilah yang membuat masyarakat tertarik untuk menggunakan perangkat Android. Karena semakin banyak software yang tersedia, semakin banyak yang dapat dikerjakan dengan menggunakan perangkat Android tersebut.<sup>7</sup>

Tidak sedikit *developer* yang harus berjuang mati-matian untuk dapat bertahan di platform Android. Salah satu contoh yang membuat heboh di kalangan gamer di Android adalah dirubahnya status games Dead Trigger dari berbayar menjadi gratis. Dead Trigger merupakan sebuah games yang dibuat oleh *developer* Madfinger Games. Pada awal peluncurannya di Play Store, game ini dijual seharga US\$ 0.99. Lalu mengapa Madfinger Games merubah game tersebut menjadi gratis ? Melalui halaman Facebook resmi mereka, *developer* tersebut mengeluarkan pernyataan: "*Regarding price drop. HERE is our statement. The main reason: piracy rate on Android devices, that*

---

<sup>6</sup> <https://www.engadget.com/> di akses pada 9 November 2020 pada pukul 13.00 WITA

<sup>7</sup> *Ibid*

*was unbelievably high*". Saat ini game Dead Trigger dapat diunduh secara gratis di Play Store, namun Madfinger menyediakan layanan in-app purchase, yakni layanan pembelian konten premium di dalam game tersebut yang dapat membantu para gamer dalam bermain game tersebut.<sup>8</sup>

Seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna *mobile phone*, peluang dan keuntungan menjadi developer atau bisnis pengembang aplikasi kini diketahui semakin meroket. Sejumlah platform perangkat mobile pun saling berlomba seperlu memberikan suguhan terbaik. Adapun Google Play Store untuk perangkat Android dan Apple AppStore untuk perangkat iOS masih jadi yang terfavorit. Dari hasil peninjauan, platform Android sekarang ini masih menjadi prioritas utama bagi para developer aplikasi seperlu memasarkan produk yang dibuat. Meski memang dari segi finansial pendapatan yang diperoleh masih kalah menguntungkan dibanding platform iOS.<sup>9</sup> Hal ini berdasar laporan VisionMobile yang menampilkan pendapatan rata-rata yang diperoleh pengembang untuk OS Android adalah \$ 4.700, sedangkan iOS mencapai \$5.200 per bulan. Akan tetapi, popularitas masih menjadi daya tarik utama bagi para developer aplikasi untuk memajang produk yang digarap di Google Play Store.<sup>10</sup> Menjadi seorang android developer pun menjanjikan keuntungan besar. Bayangkan saja, Anda bisa panen laba

---

<sup>8</sup> <https://www.theguardian.com/international> di akses pada 9 November 2020 pada pukul 13.17 WITA

<sup>9</sup> <https://surabaya.proxsisgroup.com> di akses pada 30 Agustus 2021 pada Pukul 13.00 WITA

<sup>10</sup> *Ibid*

besar hanya dari 1 aplikasi yang dibuat. Tentunya bila aplikasi tersebut berkualitas dan mampu menarik minat pasar.<sup>11</sup> Selain keuntungan, developer juga pasti akan mendapatkan kerugian meskipun sekecil apapun. Dalam Laporan Ikhtisar Keamanan yang disampaikan *TrendLabs*, disebutkan bahwa kejadian-kejadian tersebut seakan menjadi rangkuman akan besarnya ancaman yang berkonsekuensi pada kerugian materil hingga milyaran dolar. Serta kerugian-kerugian immateril yang tak ternilai harganya akibat kehilangan data atau tercurinya informasi penting yang sarat akan identitas personal atau *personally identifiable information* (PII).<sup>12</sup> Tercatat bahwa data yang berhasil dibobol mencapai 100 TB. Contoh paling fenomenal kasus yang mendera Sony Pictures Entertainment Inc.(SPE) yang menderita kerugian hingga \$100 juta. Berapa kalangan bahkan menyebutnya sebagai “kejahatan luar biasa yang terencana dengan amat rapi” dan “kejadian luar biasa yang belum pernah terjadi sebelumnya”.<sup>13</sup> Kejadian demi kejadian yang telah terjadi sampai saat ini, bukan saja menjadi pelajaran berharga bagi kalangan perusahaan dan pebisnis, namun juga pengguna personal karena masing-masing akan merasakan kerugian tersendiri. Hal tersebut membuktikan betapa pentingnya upaya untuk mendeteksi akan adanya potensi ancaman keamanan dan pembobolan data.

---

<sup>11</sup> *Ibid*

<sup>12</sup> Selular.id di akses pada 30 Agustus 2021 pada pukul 13.05 WITA

<sup>13</sup> *Ibid*

Pembajakan di platform Android mungkin merupakan salah satu hal yang menjadi sangat serius. *Appy Entertainment*, salah satu *developer* games asal Amerika Serikat yang membuat game *FaceFighther Gold* mengeluhkan mengenai pembajakan tersebut. Steven Sargent *Excecutive Producer* dari *developer* tersebut mengatakan bahwa pada tahun 2011 pembajakan yang ada di Android rata-rata mencapai angka 70:1. Artinya, setiap satu aplikasi berbayar resmi diunduh dari Play Store, ada 70 orang yang mengunduh aplikasi yang sama namun versi bajakan atau modifikasinya yang telah di-crack oleh orang lain. *Developer Sports Interactive*, yang meluncurkan sebuah game strategi sepakbola yang sangat terkenal, yakni Football Manager yang juga mengalami fenomena pembajakan tersebut. Miles Jacobson, pimpinan dari Sports Interactive mengatakan pembajakan aplikasi mereka di dalam Android mencapai 9:1, lebih buruk dari apa yang mereka alami pada game Football Manager 2009 di platform Windows untuk PC (Personal Computer) yang mencapai 5:1.<sup>14</sup>

*United States Department of Justice* atau Departemen Hukum di Amerika Serikat juga melakukan tindakan dalam menanggapi pembajakan aplikasi di sistem operasi Android. FBI (Federal Bureau of Investigation) telah melakukan penutupan sejumlah situs yang

---

<sup>14</sup> <https://www.eurogamer.net/international> di akses pada 9 November 2020 pada pukul 13.22 WITA

menyebarkan aplikasi bajakan untuk platform Android secara cuma-cuma. Beberapa situs yang dimaksud adalah [applanet.net](http://applanet.net), [appbucket.net](http://appbucket.net), dan [snappzmarket.com](http://snappzmarket.com). Di dalam situs tersebut sekarang terpasang sebuah peringatan dari FBI yang dituliskan siapa saja yang terlibat di dalam pelanggaran hak cipta akan mendapatkan hukuman kurungan di penjara hingga lima tahun. FBI mengeluarkan pernyataan, yang disebutkan bahwa pencurian dari properti intelektual yang ada di dalam ranah cyber adalah suatu permasalahan yang sedang berkembang dan diperhatikan oleh para penegak hukum di pemerintahan Amerika Serikat. Mereka juga mengatakan bahwa pencurian tersebut dapat menyebabkan perusahaan, dalam hal ini para *developer* aplikasi mengalami kerugian jutaan dollar Amerika Serikat dan dapat menghambat pengembangan dan implementasi dari ide-ide dan aplikasi-aplikasi baru<sup>15</sup>

Pembajakan aplikasi Android tersebut terjadi terhadap aplikasi buatan *developer* Indonesia dimana *developer* aplikasi Android di Indonesia belum bisa memasarkan aplikasi berbayar, namun tidak menutup kemungkinan kebijakan ini dapat berubah di waktu yang akan datang. Peraturan mengenai pembajakan software di Indonesia tertuang di dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang menyatakan bahwa Program Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau

---

<sup>15</sup> <https://www.bbc.co.uk/> di akses pada 9 November 2020 pada pukul 13.40 WITA

dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu. Jika ada yang melanggar pasal tersebut maka akan dikenakan pidana penjara paling lama 3 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000 (lima ratus juta rupiah). Di Indonesia, penggunaan software bajakan sudah seperti menjadi hal yang lazim. Hal ini dapat ditemukan toko-toko yang menjual software komputer bajakan dengan mudah di pusat pemberlanjaan komputer. Hal yang sama juga dapat ditemukan pada aplikasi Android bajakan. Di internet, peneliti dapat menemukan situs, forum, akun Twitter dan akun facebook yang menyebarkan aplikasi Android bajakan.

Dalam ilmu Ekonomi diketahui ada penggambaran atas hubungan-hubungan di pasar antara calon pembeli dan penjual untuk suatu barang teori ini dikatakan sebagai teori penawaran dan permintaan yang menerangkan bahwa dimana ada permintaan pasti ada penawaran.. Melihat banyaknya penyebaran aplikasi Android bajakan, peneliti beranggapan bahwa ada banyak pengguna aplikasi Android bajakan, khususnya di Indonesia. Padahal jika diperhatikan, harga dari sebuah aplikasi berbayar yang ada di Google Play Store rata-rata berkisar antara USD\$ 1 hingga USD\$ 10 atau sekitar Rp 10.000 hingga Rp 100.000. Cukup terjangkau jika dibandingkan dengan software bajakan yang ada di komputer yang berharga ratusan ribu hingga jutaan rupiah. Apalagi untuk mendapatkan aplikasi Android, pengguna perangkat



Android dengan adanya aplikasi gratis dan mengunduhnya melalui Google Play Store kapan saja dan di mana saja asalkan terhubung dengan koneksi internet. Tentunya tidak semua pengguna perangkat Android dapat menggunakan aplikasi bajakan. Hanya sebagian dari sekian banyak pengguna perangkat Android yang bertemu dengan sebuah kondisi tertentu yang mengetahui adanya aplikasi Android bajakan dan dapat menggunakan aplikasi Android bajakan tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perlindungan hak cipta terhadap aplikasi resmi berbasis android dan iphone yang dibobol?
2. Bagaimana langkah-langkah penegakan hukum dalam menghadapi pembobol aplikasi berbasis android dan iphone?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Untuk mengetahui perlindungan hak cipta terhadap aplikasi resmi berbasis android dan iphone yang dibobol.
2. Untuk mengetahui langkah-langkah penegakan hukum dalam menghadapi pembobol aplikasi berbasis android dan iphone.

## **D. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan dari penelitian ini antara lain ialah :

1. Dari segi teoritis, penulisan skripsi ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan Ilmu Hukum Perdata khususnya terhadap perlindungan hak cipta aplikasi resmi berbasis android dan iphone.
2. Dapat dijadikan bahan bacaan dan acuan dalam menganalisis sebuah permasalahan seperti perlindungan hak cipta aplikasi resmi berbasis android dan iphone.

#### **E. Keaslian Penelitian**

Keaslian penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan meskipun ada kemiripan judul penelitian lain. Adapun kemiripan judul penelitian lain terhadap judul penelitian ini dan perbedaannya adalah sebagai berikut:

1. Judul penelitian “TINJAUAN YURIDIS TENTANG TINDAK PIDANA TERHADAP HAK CIPTA ATAS PERANGKAT LUNAK KOMPUTER (Studi Kasus Putusan Nomor 2277 K/Pid/2006)” (2015), Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin. Yang menjadi perbedaan ialah penelitian Muhammad Riyan Kachfi Boermemiliki rumusan bagaimanakah penerapan hukum hakim dalam putusan Nomor 2277K/Pid/2006, bagaimanakah pertimbangan-pertimbangan hukum Hakim terhadap kejahatan terhadap Hak Cipta atas perangkat lunak komputer dalam putusan No. 2277 K/Pid/2006 dan bagaimanakah perlindungan hukum hak cipta dari hakim ke pencipta dalam putusan Nomor 2277K/Pid/2006. Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis memiliki rumusan masalah Bagaimana penegakan hukum tentang hak

cipta terhadap *developer* aplikasi modifikasi di handphone berbasis android dan iphone dan bagaimana pengaruh adanya aplikasi modifikasi terhadap pengguna handphone berbasis android dan iphone.

2. Judul Penelitian “TINJAUAN HUKUM TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA PADA PENGGUNA APLIKASI SOSIAL MEDIA BIGO LIVE” oleh A. Muh. Fharuq Fahreza (2017), Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin. Dalam penelitian ini memiliki rumusan masalah Bagaimana pengaturan hukum terhadap penggunaan layanan Broadcasting Live pada aplikasi Bigo Live ketika pemutaran film di bioskop dan Apakah penggunaan layanan Broadcasting Live ketika pemutaran film di Bioskop dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta pada film atau sinematografi. Sedangkan penulis memiliki rumusan masalah Bagaimana penegakan hukum tentang hak cipta terhadap *developer* aplikasi modifikasi di handphone berbasis android dan iphone dan bagaimana pengaruh adanya aplikasi modifikasi terhadap pengguna handphone berbasis android dan iphone.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Umum Hak Kekayaan Intelektual

##### 1. Pengertian

Kekayaan Intelektual, menurut *World Intellectual Property Organization* (WIPO) yang merupakan sebuah lembaga internasional di bawah PBB yang menangani masalah Kekayaan Intelektual (KI) mendefinisikan Kekayaan Intelektual sebagai “Kreasi yang dihasilkan dari pikiran manusia yang meliputi: invensi, karya sastra, simbol, naman, citra dan desain yang digunakan di dalam perdagangan”.<sup>16</sup>

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dapat diartikan sebagai hak atas kepemilikan terhadap karya-karya yang timbul atau lahir karena adanya kemampuan intelektualitas manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Karya-karya intelektual tersebut, baik di bidang ilmu pengetahuan, seni, sastra, atau pun teknologi, yang dilahirkan dengan pengorbanan tenaga, waktu bahkan biaya. Adanya pengorbanan tersebut menjadikan karya yang dihasilkan menjadi memiliki nilai.<sup>17</sup>

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual dalam buku panduan Kekayaan Intelektual menjelaskan bahwa Hak Kekayaan Intelektual

---

<sup>16</sup> Tomi Suryo Utomo, 2009, *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Era Global: Sebuah Kajian Kontemporer*, Graha Ilmu, hlm. 1

<sup>17</sup> Tim Lindsey & Eddy Damian. Et.al., 2013, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, PT. Alumni, Bandung, Hlm. 2-3

(KI) adalah hak yang timbul dari hasil olah pikir otak yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna bagi manusia. Pada intinya KI adalah hak untuk menikmati secara ekonomis suatu kreatifitas intelektual yaitu karya-karya yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia.<sup>18</sup>

Karya-karya intelektualitas dari seseorang atau manusia ini tidak sekedar memiliki arti sebagai hasil akhir, tetapi juga sekaligus merupakan kebutuhan yang bersifat lahiriah dan batiniah, baik bagi Pencipta atau Penemunya maupun orang lain yang memerlukan karya-karya intelektualitas tersebut. Dari karya-karya intelektualitas itu pula kita dapat mengetahui dan memperoleh gambaran mengenai pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan, seni, sastra bahkan teknologi, yang sangat besar artinya baginya peningkatan taraf kehidupan, peradaban, dan martabat manusia sehingga demikian karya-karya intelektualitas itu juga dapat dimanfaatkan bangsa dan negara Indonesia, sehingga dapat memberikan kemaslahatan bagi masyarakat Indonesia.<sup>19</sup>

## **2. Ruang Lingkup Hak Kekayaan Intelektual**

Untuk memahami lingkup Hak Kekayaan Intelektual (HKI), perlu kita ketahui terlebih dahulu mengenai jenis-jenis benda, sebagaimana telah diatur dalam Pasal 503 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

---

<sup>18</sup> *Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual*, 2013, Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual, hlm. iii

<sup>19</sup> Rachmadi Usman, 2003, *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*, PT. Alumni, hlm. 3

(KUHPER), benda terdiri dari benda berwujud (materil) dan benda tidak berwujud (immateril). Benda imateril atau benda tidak berwujud yang berupa hak itu dapatlah kita contohkan seperti hak tagih, hak atas bunga uang, hak sewa, hak guna bangunan, hak guna usaha, hak atas benda berupa jaminan, hak atas kekayaan intelektual (*intellectual property rights*) dan lain sebagainya.

Menurut penjelasan dari Prof. Mahadi, barang yang dimaksudkan oleh Pasal 499 KUHPerdata tersebut adalah benda materil (*stoffelijk voorwerp*), sedangkan hak adalah benda immateriil.<sup>20</sup> Oleh karena itu hak milik immateril itu sendiri dapat menjadi obyek dari suatu benda. Selanjutnya dikatakan pula bahwa, hak benda adalah hak absolut atas sesuatu benda berwujud, tetapi ada hak absolut yang obyeknya bukan benda berwujud. Itulah yang disebut dengan nama hak atas kekayaan intelektual (*intellectual property rights*).<sup>21</sup> Dalam buku Gatot menjelaskan jika dihubungkan dengan Pasal 503 dan 504 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), maka dapat dikategorikan ke dalam benda tidak berwujud dan benda bergerak. Barang bergerak yang tidak berwujud memiliki sifat abstrak, karena barangnya memang tidak terlihat wujudnya, akan tetapi pemiliknya dapat merasakan manfaatnya.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> OK. Saidin, 2015, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Rajagrafindo Persada, Depok, hlm. 13

<sup>21</sup> *Ibid*, hlm. 12

<sup>22</sup> Gatot Supramono, 2010, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, Rineka Cipta, Jakarta, hlm. 28

### 3. Penggolongan Hak Kekayaan Intelektual

Banyak hal yang dapat dilindungi oleh HKI, termasuk novel, karya seni, fotografi, music, rekaman suara, film, piranti lunak dan piranti keras komputer, situs internet, desain untuk barang-barang yang diproduksi secara massal, makhluk hidup hasil rekayasa genetika, obat-obatan baru, rahasia dagang, pengetahuan Teknik, karakter serta merek.<sup>23</sup>

Pengelompokan hak atas kekayaan intelektual lebih lanjut dapat dikategorikan dalam kelompok sebagai berikut:<sup>24</sup>

1. Hak Kekayaan Perindustrian (*Industrial Property Rights*)
2. Hak Cipta (*Copyrights*)

Hak Cipta sendiri sebenarnya dapat diklasifikasikan ke dalam dua bagian, yaitu:<sup>25</sup>

- a. Hak Cipta; dan
- b. Hak Terkait (*neighbouring rights*)

Selanjutnya, Hak Kekayaan Perindustrian dapat diklasifikasikan lagi menjadi:<sup>26</sup>

1. *Patent* (Paten)
2. *Utility Models* (Model dan Rancang bangun) atau dalam hukum Indonesia dikenal dengan istilah paten sederhana (*simple patent*)

---

<sup>23</sup> *Op.cit*, hlm.13

<sup>24</sup> *Ibid*, hlm.16

<sup>25</sup> *Ibid*

<sup>26</sup> *Ibid*

3. *Industrial Design* (Desain Industri)
4. *Trade Merk* (Merek Dagang)
5. *Trade Names* (Nama Niaga atau Nama Dagang)
6. *Indication of Source or Appellation of Origin*

Pengelompokan Hak Kekayaan Perindustrian sebagaimana disebut diatas, didasarkan pada *Convention Establishing The World Intellectual Property Organization*.<sup>27</sup>

#### **4. Ketentuan Hukum Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia**

Pada masa pendudukan Jepang di Indonesia, peraturan di bidang Kekayaan Intelektual tetap diberlakukan. Pemberlakuan peraturan di bidang Kekayaan Intelektual produk Kolonial ini dipertahankan sampai Indonesia meraih kemerdekaan pada tahun 1945. Akan tetapi khusus pengaturan tentang paten yang dimuat dalam *Octroi Wet Staatblad* Nomor 313 Tahun 1910 dikecualikan pemberlakuannya, karena ada salah satu pasal yang bertentangan dengan prinsip kedaulatan negara Republik Indonesia yang pada saat itu baru saja merdeka.<sup>28</sup>

Dalam perundang-undangan tentang hak atas kekayaan intelektual di Indonesia bidang-bidang yang termasuk dalam cakupan *intellectual property rights* seperti yang tertera sebelumnya, tidak

---

<sup>27</sup> *Ibid*

<sup>28</sup> Ditjen HKI dan ECAP II, 2006, *Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual Dilengkapi dengan Peraturan Perundang-undangan di Bidang Hak Kekayaan Intelektual*, Ditjen HKI dan ECAP II, Jakarta, hlm.9



semuanya diatur dalam undang-undang tersendiri, ada yang pengaturannya digabungkan dalam satu undang-undang. Misal, pengaturan tentang Hak Terkait diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta, pengaturan tentang Paten Sederhana diatur dalam Undang-Undang Paten, begitu pula pengaturan *trade mark*, *service mark*, *trade names or commercial names appellations of origin dan indication of origin* diatur dalam Undang-Undang Merek.<sup>29</sup>

Pasca Indonesia merdeka, Pemerintah Indonesia melalui Pasal II aturan peralihan Undang-Undang Dasar Tahun 1945, menyatakan bahwa semua peraturan yang ada sebelum ada yang baru menurut Undang-Undang Dasar Tahun 1945 masih terus berlaku, sehingga ketentuan-ketentuan tentang Kekayaan Intelektual peninggalan Kolonial Belanda masih terus berlaku, hingga akhirnya pasca kemerdekaan beberapa pengaturan tentang Hak Cipta, Paten dan Merek digantikan dengan produk Indonesia.<sup>30</sup>

Di Indonesia perangkat Undang-Undang Hak Kekayaan Intelektual tersebut, diantaranya:

- a. Undang-Undang Nomor 29 Tahun 2000 tentang Perlindungan Varietas
- b. Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang
- c. Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri

---

<sup>29</sup> OK. Saidin, *Op.cit*, hlm 17

<sup>30</sup> Ditjen HKI dan ECAP II, *Loc.cit*

- d. Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2000 tentang Desain Rangkaian Tata Letak Sirkuit Terpadu
- e. Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten
- f. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek
- g. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

## 5. Prinsip Hak Kekayaan Intelektual

Prinsip-prinsip dalam hak kekayaan intelektual terdiri atas 4 yaitu;<sup>31</sup>

a. Prinsip Keadilan (*The Principle of Natural Justice*)

Berdasarkan prinsip ini, hukum memberikan perlindungan kepada Pencipta berupa suatu kekuasaan untuk bertindak dalam rangka kepentingan yang disebut hak. Pencipta yang menghasilkan suatu karya berdasarkan kemampuan intelektualnya wajar jika diakui hasil karyanya.

b. Prinsip Ekonomi (*The Economic Argument*)

Berdasarkan prinsip ini, Kekayaan Intelektual memiliki manfaat dan nilai ekonomi serta berguna bagi kehidupan manusia. Nilai ekonomi pada Kekayaan Intelektual merupakan suatu bentuk kekayaan bagi pemiliknya, Pencipta mendapatkan keuntungan dari kepemilikan terhadap karyanya seperti dalam bentuk pembayaran royalti terhadap pemutaran musik dan lagu hasil Ciptaannya.

c. Prinsip Kebudayaan (*The Cultural Argument*)

---

<sup>31</sup> Tim Lindsey & Eddy Damian. Et.al., *Op.cit*, hlm.90

Berdasarkan prinsip ini, pengakuan atas kreasi karya sastra dari hasil Ciptaan manusia diharapkan mampu membangkitkan semangat dan minat untuk melahirkan Ciptaan baru. Hal ini disebabkan karena pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan, seni dan sastra sangat berguna bagi peningkatan taraf kehidupan, peradaban dan martabat manusia. Selain itu, Kekayaan Intelektual juga akan memberikan keuntungan baik bagi masyarakat, bangsa maupun negara.

d. Prinsip Sosial (*The Social Argument*)

Berdasarkan prinsip ini, sistem Kekayaan Intelektual memberikan perlindungan kepada Pencipta tidak hanya untuk memenuhi kepentingan individu, persekutuan atau kesatuan itu saja melainkan berdasarkan keseimbangan individu dan masyarakat. Bentuk keseimbangan ini dapat dilihat pada ketentuan fungsi sosial dan lisensi wajib dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia.

## **B. Tinjauan Umum Hak Cipta**

### **1. Pengertian**

Kata “hak cipta” ialah sebuah kata majemuk yang terdiri dari dua suku kata, yaitu “hak” dan “cipta”. Kata “hak” berarti kekuasaan untuk berbuat sesuatu karena telah ditentukan oleh Undang-Undang, sedangkan pada kata “cipta” menyangkut daya kesanggupan batin

(pikiran) untuk mengadakan sesuatu yang baru, terutama di lapangan kesenian.<sup>32</sup>

Istilah hak cipta memiliki maksud yaitu hak eksklusif bagi Pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang antara lain dapat terdiri dari buku, program komputer, ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu, serta hak terkait dengan hak cipta.<sup>33</sup>

Pemberlakuan hak eksklusif tersebut diterapkan dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Hak eksklusif membuat Pencipta atau Pemegang Hak Cipta memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang orang yang tanpa persetujuannya menyewakan ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial. Hal tersebut berarti pihak lain baru dapat melakukan pengumuman dan/atau memperbanyak ciptaan yang dilindungi Hak Cipta apabila telah memperoleh izin dari Penciptanya.<sup>34</sup>

Hak cipta juga berarti hak alam, dan menurut prinsip ini bersifat absolut dan dilindungi haknya selama si pencipta hidup dan beberapa tahun setelahnya, maka hak itu pada dasarnya dapat dipertahankan terhadap siapa pun yang mempunyai hak itu dapat menuntut setiap

---

<sup>32</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1988, Balai Pustaka, Jakarta

<sup>33</sup> Tim Lindsey & Eddy Damian. Et.al., *Op.cit*, hlm. 6

<sup>34</sup> Adrian Sutedi, 2009, *Hak atas Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 116-117

pelanggaran yang dilakukan oleh siapapun. Dengan demikian suatu hak absolut memiliki segi balikkannya (segi pasif), yaitu bahwa bagi setiap orang mempunyai kewajiban untuk menghormati hak tersebut. Sifat hak cipta adalah bagian dari hak milik yang abstrak (*incorporeal property*), yang merupakan penguasaan atas hasil kemampuan kerja dari gagasan serta hasil pikiran.<sup>35</sup>

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, memberikan gambaran terkait definisi Hak Cipta, hal tersebut tercantum dalam Pasal 1 butir 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang berbunyi:<sup>36</sup>

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

Berkaitan dengan kata “hak eksklusif”, penjelasan lebih lanjutnya ditemukan dalam penjelasan Pasal 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dalam penjelasannya, dikatakan bahwa yang dimaksud dengan hak eksklusif adalah hak yang hanya diperuntukkan bagi Pencipta, sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pencipta. Kata “tidak ada pihak lain” mempunyai arti yang sama dengan hak tunggal yang menunjukkan hanya Pencipta saja yang mendapatkan hak semacam itu. Keberadaan hak eksklusif ini melekat pada pemilik atau

---

<sup>35</sup> Muhammad Djumhana & R. Djubaedillah, 2003, *Hak Milik Intelektual Sejarah, Teori, dan Prakteknya di Indonesia*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 56.

<sup>36</sup> Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

pemegangnya yang merupakan kekuasaan pribadi atas Ciptaan yang bersangkutan. Oleh karena itu, tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkannya kecuali atas izin Pencipta. Hal ini dilatar belakangi oleh pemikiran, bahwa untuk menciptakan suatu Ciptaan merupakan pekerjaan yang tidak mudah untuk dilakukan.<sup>37</sup>

## **2. Ruang Lingkup Hak Cipta**

Pada Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, maka ruang lingkup hak cipta terdiri dari 3 bidang yaitu bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Sejalan dengan hal tersebut, lingkup Hak Cipta yang dilindungi menurut Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, terdiri atas:

- a. Buku, pamphlet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya;
- c. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. Lagu dan/atau music dengan atau tanpa teks;
- e. Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantonim;
- f. Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. Karya seni terapan;

---

<sup>37</sup> Gatot Supramono, Op., Cit, hlm. 44

- h. Karya arsitektur;
- i. Peta
- j. Karya seni batik atau seni motif lain;
- k. Karya fotografi;
- l. Potret;
- m. Karya sinematografi;
- n. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o. Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program computer maupun media lainnya;
- q. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r. Permainan video; dan
- s. Program komputer.

Undang-Undang Hak Cipta juga memberikan perlindungan terhadap usaha-usaha dalam bentuk mengubah suatu ciptaan dari ciptaan yang asli, sebagaimana dalam Pasal 40 ayat (2) yang berbunyi:

“Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf n dilindungi sebagai Ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi Hak Cipta atas Ciptaan Asli”.

Maksud dari Pasal 40 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta

tersebut adalah pengolahan selanjutnya dari ciptaan yang asli, tetapi yang dalam bentuk pengolahan ini merupakan suatu ciptaan yang baru dan tersendiri.<sup>38</sup> Sebagaimana pada Pasal 40 ayat (1) huruf n menyebutkan ciptaan yang dimaksud diantaranya berupa bunga rampai, basis data, adaptasi, modifikasi, dan lain-lain. Bahwa bunga rampai merupakan ciptaan dalam bentuk buku yang berisi kompilasi karya tulis pilihan, himpunan lagu pilihan, dan komposisi berbagai karya tari pilihan yang direkam dalam kaset, cakram optic, atau media lain. Sedangkan basis data merupakan kompilasi data dalam bentuk apapun yang dapat dibaca oleh komputer atau kompilasi dalam bentuk lain, yang karena alasan pemilihan atau pengaturan atas isi data itu merupakan kreasi intelektual, perlindungan terhadap basis data diberikan dengan tidak mengurangi hak para Pencipta atas ciptaan yang dimasukkan dalam basis data tersebut.

Undang-Undang Hak Cipta tidak hanya memuat terkait ciptaan yang dilindungi, melainkan juga mengatur mengenai ciptaan yang tidak dilindungi oleh hak cipta yaitu pada Pasal 41 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang memuat ketentuan mengenai hasil karya yang tidak dilindungi hak cipta meliputi:<sup>39</sup>

a. Hasil karya yang belum diwujudkan dalam bentuk nyata:

---

<sup>38</sup> Ramdlon Naning, 1982, *Perihal Hak Cipta Indonesia*, Liberty, Yogyakarta, hlm. 28

<sup>39</sup> Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta



- b. Setiap ide, prosedur, sistem, metode, konsep, prinsip, temuan atau data walaupun telah diungkapkan, dinyatakan, digambarkan, dijelaskan, atau digabungkan dalam sebuah ciptaan; dan
- c. Alat, benda, atau produk yang diciptakan hanya untuk menyelesaikan masalah teknis atau yang bentuknya hanya ditujukan untuk kebutuhan fungsional.

Berdasarkan ketentuan diatas maka ruang lingkup perlindungan hak cipta tidak mencakup objek-objek yang telah ditentukan dalam Pasal 41 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

### **3. Hak Yang Terkandung Dalam Hak Cipta**

#### **a. Hak Moral**

Hak moral dalam hak cipta diatur sebagai hak yang bersifat asasi, sebagai natural right yang dimiliki manusia. Pengakuan serta perlindungan terhadap hak moral selanjutnya menumbuhkan rasa aman bagi Pencipta karena ia tetap merupakan bagian dari hasil karya atau ciptaannya. Pada gilirannya pun pengakuan dan perlindungan hak moral ini akan mampu menjamin stimulant untuk memunculkan karya-karya cipta baru.<sup>40</sup>

Pemilikan atas hak cipta dapat dipindahkan kepada pihak

---

<sup>40</sup> Sophar Maru Hutagalung, 2012, *Hak Cipta Kedudukan & Peranannya dalam Pembangunan*, Sinar Grafika, Jakarta Timur, hlm. 333

lain, tetapi hak moralnya tetap tidak terpisahkan dari Penciptanya. Hak moral merupakan hak khusus, serta kekal yang dimiliki si Pencipta atas hasil ciptaannya, dan hak itu tidak dipisahkan dari Penciptanya. Hak moral memiliki tiga dasar, yaitu hak untuk mengumumkan (*the right of publication*), hak paternity (*the right of paternity*), dan hak integritas (*the right of integrity*).<sup>41</sup>

Sementara itu, Komen dan Verkade menyatakan bahwa hak moral yang dimiliki seorang Pencipta meliputi:<sup>42</sup>

- a. Larangan mengadakan perubahan dalam ciptaan
- b. Larangan mengubah judul
- c. Larangan mengubah penentuan Pencipta
- d. Hak untuk mengadakan perubahan

Pasal 5 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyebutkan bahwa hak moral Pencipta meliputi: <sup>43</sup>

- a. Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada Salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum
- b. Menggunakan nama aliasnya atau samarannya
- c. Mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat

---

<sup>41</sup> *Ibid*, hlm. 334

<sup>42</sup> C.J.T. Simorangkir, Hak Cipta Lanjutan II, cetakan pertama, PT. Djambatan, Jakarta, 1979, dalam Sophar Maru Hutagalung, Hak Cipta Kedudukan & Peranannya dalam Pembangunan, Sinar Grafika, Jakarta Timur, 2012, hlm. 334.

<sup>43</sup> Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

- d. Mengubah judul dan anak judul ciptaan
- e. Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Dalam Undang-Undang Hak Cipta juga dimuat ketentuan mengenai pengalihan hak cipta atas seluruh ciptaan kepada pihak lain tidak mengurangi hak Pencipta atau ahli warisnya untuk menggugat setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak dan tanpa persetujuan Pencipta yang melanggar hak moral Pencipta.<sup>44</sup>

#### b. Hak Ekonomi

Hak ekonomi adalah hak yang dimiliki seseorang untuk mendapatkan keuntungan atas ciptaannya. Secara umumnya setiap negara, minimal mengenal dan mengatur hak ekonomi yang meliputi jenis hak sebagai berikut:<sup>45</sup>

- a. Hak reproduksi atau pengadaan Dalam istilah Undang-Undang Hak Cipta, hak reproduksi sama dengan hak perbanyakan, yaitu menambah jumlah sesuatu ciptaan tersebut dengan pembuatan yang sama, hamper atau menyerupai ciptaan tersebut dengan mempergunakan bahanbahan yang sama maupun tidak sama, termasuk pengalihwujudan sesuatu ciptaan.

---

<sup>44</sup> Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

<sup>45</sup> Sophar Maru Hutagaung, Op.cit., hlm. 336.

- b. Hak Adaptasi Hak adaptasi bisa berupa penerjemahan dari Bahasa satu ke Bahasa lain, aransemen music, dramatisasi dari *nondramatic*, mengubah menjadi cerita fiksi dari karangan nonfiksi, atau sebaliknya.
- c. Hak Distribusi Hak distribusi merupakan hak yang dimiliki Pencipta untuk menyebarkan kepada masyarakat setiap hasil ciptaannya. Penyebaran tersebut bisa berupa bentuk penjualan, penyewaan, atau bentuk lain yang maksudnya agar ciptaannya tersebut dikenal oleh masyarakat. Dalam hak ini termasuk pula bentuk yang dalam Undang-Undang Hak Cipta disebut dengan pengumuman, yaitu pembacaan, penyuaran, penyiaran atau penyebaran sesuatu ciptaan, dengan menggunakan alat apa pun dan dengan cara sedemikian rupa sehingga hasil ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat oleh orang lain.
- d. Hak Pertunjukan Setiap badan yang menampilkan atau mempertunjukkan sesuatu karya cipta, harus meminta izin dari si pemilik hak performing tersebut.
- e. Hak Penyiaran Hak untuk menyiarkan bentuknya berupa mentransmisikan satu ciptaan oleh peralatan tanpa kabel. Hak penyiaran ini meliputi penyiaran ulang dan mentransmisikan ulang.

f. Hak program Kabel Hak ini hamper sama dengan hak penyiaran hanya saja mentransmisikan melalui kabel. Badan penyiaran televise mempunyai suatu studio tertentu, dari sana disiarkan programprogram melalui kabel kepada pesawat para pelanggan. Jadi, siaran sudah pasti bersifat komersial.

g. *Droit de Suite**Droit de Suite* merupakan hak Pencipta. ketentuan *Droit de Suite* ini menurut petunjuk dari WIPO yang tercantum dalam buku *Guide to the Berne Convention*, merupakan hak tambahan dan bersifat kebendaan.

h. Hak Pinjam Masyarakat Hak ini dimiliki oleh Pencipta yang karyanya tersimpan di perpustakaan, yaitu dia berhak atas suatu pembayaran dari pihak tertentu kaerna karya yang diciptakannya sering dipinjam oleh masyarakat dari perpustakaan milik pemerintah tersebut.

#### c. Hak Terkait

Perlindungan hak terkait yang diberlakukan terhadap pelaku pertunjukan, produser dan lembaga penyiaran ini diadopsi dari Konvensi Roma dengan memberikan definisi antara lain:<sup>46</sup>

1. *Perfomers* adalah actor, penyanyi, musisi, penari, dan orang lain yang beraksi, menyanyi, mempertunjukkan karya sastra atau artistic
2. *Phonogram* adalah fiksasi oral suara dari pertunjukan

---

<sup>46</sup> *Ibid*, hlm 341

3. *Phonogram Producer* adalah orang-orang yang atau badan hukum yang pertama-tama membuat suara dari pertunjukan atau suara lainnya

#### 4. Prinsip Hak Cipta

Hak cipta juga memiliki beberapa prinsip pengaturan yaitu sebagai berikut :<sup>47</sup>

1. Yang melindungi Hak Cipta adalah ide yang telah berwujud. Artinya, perlindungan hukum hak cipta diberikan apabila karya cipta telah melalui proses konkritisasi dan asli menunjukkan identitas pencipta.
2. Hak Cipta timbul dengan sendirinya (otomatis). Artinya, hak cipta diberi perlindungan sejak kali pertama dipublikasikan. Hal ini sejalan dengan stelsel yang digunakan dalam hak cipta, yaitu deklaratif.
3. Hak Cipta tidak perlu didaftarkan untuk memperoleh hak cipta.
4. Hak Cipta sebagai suatu ciptaan merupakan hak yang diakui hukum yang harus dipisahkan dan harus dibedakan dari penguasaan fisik ciptaan.
5. Hak Cipta bukanlah hak yang mutlak (absolut), melainkan hak eksklusif. Artinya hanya pencipta yang berhak atas ciptaan, kecuali atas izin pencipta.

---

<sup>47</sup> Sudaryat, dkk, 2010, *Hak Kekayaan Intelektual memahami Prinsip Dasar. Cakupan dan UndangUndang yang Berlaku*, Oase Media, Bandung, hlm. 45-46

6. Meskipun pencatatan bukan keharusan, untuk kepentingan pembuktian jika terjadi sengketa di kemudian hari, sebaiknya hak cipta didaftarkan ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. Hal itu terkait dengan stelsel deklaratif mengandung makna bahwa perlindungan hukum mulai berlaku sejak kali pertama diumumkan.

## 5. Pelanggaran Hak Cipta

Suatu perbuatan dapat dianggap sebagai pelanggaran hak cipta apabila mengarah pada pelanggaran hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.<sup>48</sup> Untuk terjadinya pelanggaran, harus ada kesamaan antara dua ciptaan yang ada. Namun, Pencipta atau Pemegang hak cipta harus membuktikan bahwa karyanya telah dijiplak, atau karya lain tersebut berasal dari karyanya untuk membuktikan adanya hak yang dilanggar. Hak cipta tidak dilanggar jika karya-karya sejenis diproduksi independen, dalam hal ini masing-masing Pencipta akan memperoleh hak cipta atas karya mereka.<sup>49</sup>

Pelanggaran hak cipta dapat berupa perbuatan mengambil, mengutip, merekam, memperbanyak, atau mengumumkan sebagian atau seluruh ciptaan orang lain, tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta, atau yang dilarang Undang-Undang, atau melanggar

---

<sup>48</sup> Sudaryat & Sudjana. Et.al., 2010, *Hak Kekayaan Intelektual*, Oase Media, Bandung, Hlm. 52

<sup>49</sup> Tim Lindsey & Eddy Damian. Et.al., *Op.cit*, Hlm. 122

perjanjian. Dilarang Undang-Undang artinya undang-undang tidak memperkenankan perbuatan itu dilakukan karena:<sup>50</sup>

- a. Merugikan Pencipta/ Pemegang Hak Cipta, misalnya menggandakan sebagian ciptaan orang lain kemudian dijual belikan kepada masyarakat; atau
- b. Merugikan kepentingan negara, misalnya mengumumkan ciptaan yang bertentangan dengan kebijaksanaan pemerintah di bidang pertahanan atau keamanan; atau
- c. Bertentangan dengan ketertiban umum, kesusilaan, misalnya memperbanyak dan menjual Video Compact Disc (VCD) porno.

Mengingat bahwa didalam hak cipta terkandung dua hak pokok yaitu hak ekonomi dan hak moral, yang mana hak ekonomi merupakan hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan serta produk hak terkait, dan hak moral merupakan hak yang melekat pada diri Pencipta atau Pelaku yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apa pun, walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan.<sup>51</sup>

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta diatur didalamnya mengenai ketentuan hak cipta dan hak terkait, yang mana hak cipta terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

---

<sup>50</sup> Abdul Adir Muhammad, 2001, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*, PT. Citra Aditya Bakti, hlm. 219

<sup>51</sup> Adrian Sutedi, 2009, *Hak atas Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 115



Hak moral sebagaimana yang diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta. Adapun hak moral meliputi hak Pencipta untuk dicantumkan namanya dalam ciptaan dan hak Pencipta untuk melarang orang lain mengubah ciptaannya, termasuk judul ataupun anak judul ciptaan.<sup>52</sup>

Hal tersebut sebagaimana tercantum dalam Pasal 5 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, sebagai berikut:<sup>53</sup>

“Hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:

- a. Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada Salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum;
- b. Menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
- c. Mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d. Mengubah judul dan anak judul ciptaan;
- e. Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.”

Hak moral mencakup dua hal besar, yaitu hak paternity atau right of paternity yang esensinya mewajibkan nama Pencipta disebut atau dicantumkan dalam ciptaan. Hak ini juga berlaku sebaliknya, yaitu meminta untuk tidak dicantumkan namanya atau dipertahankan penggunaan nama samarannya.<sup>54</sup> Hak lainnya dikenal dengan right of integrity, yang jubarannya menyangkut segala bentuk sikap dan perlakuan yang terkait dengan integritas atau martabat Pencipta. Dalam

---

<sup>52</sup> Henry Soelistyo, 2011, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 47

<sup>53</sup> Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

<sup>54</sup> *Op.Cit*, Hlm. 16

pelaksanaannya, hak tersebut diekspresikan dalam bentuk larangan untuk mengubah, mengurangi, merusak, ciptaan harus tetap utuh sesuai dengan ciptaan aslinya.<sup>55</sup>

Mengenai penjelasan bentuk-bentuk pelanggaran hak moral sebelumnya tidak dinyatakan dalam ketentuan dalam sanksi pidana seperti yang sekarang ini dilakukan dalam Undang-Undang Hak Cipta, tetapi menjadi pasal tersendiri, misalnya yang menyangkut larangan-larangan (*dont do*) dalam lingkup right of paternity dan lingkup right of integrity. Norma-norma larangan seperti itu sesungguhnya merupakan jabaran langsung dari sikap perlindungan, disamping sikap pengakuan dan penghormatan terhadap hak moral Pencipta.<sup>56</sup>

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menjelaskan pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun baik elektronik atau non elektronik atau melakukan dengan cara apapun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain.<sup>57</sup> Sedangkan untuk memperbanyak dapat diartikan sebagai perbuatan menggandakan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia “menggandakan” memiliki arti melipatkan beberapa kali atau memperbanyak.<sup>58</sup> Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta pada Pasal

---

<sup>55</sup> *Ibid*

<sup>56</sup> Henry Soelistyo, 2011, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 329

<sup>57</sup> *Ibid*, Hlm. 47

<sup>58</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

1 angka 12 penggandaan adalah proses, perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan ciptaan dan/atau fonogram atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara.

Dalam Undang-Undang Hak Cipta pada Pasal 8 menyatakan hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan. Secara umumnya setiap negara, minimal mengenal dan mengatur hak ekonomi yang meliputi jenis hak sebagai berikut:<sup>59</sup>

- a. Hak reproduksi atau pengadaan
- b. Hak Adaptasi
- c. Hak Distribusi
- d. Hak Pertunjukan
- e. Hak Penyiaran
- f. Hak program Kabel
- g. Droit de Suite
- h. Hak Pinjam Masyarakat

Hak-hak yang terkandung dalam hak ekonomi tersebut juga termuat dalam Undang-Undang Hak Cipta yaitu pada Pasal 9, yang mana Pencipta atau Pemegang Hak Cipta memiliki hak ekonomi untuk melakukan:

- a. Penerbitan ciptaan

---

<sup>59</sup> Sophar Maru Hutagalung, 2012, *Hak Cipta Kedudukan & Peranannya dalam Pembangunan*, Sinar Grafika, Jakarta Timur, hlm. 336

- b. Penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya
- c. Penerjemahan ciptaan
- d. Pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan
- e. Pendistribusian ciptaan atau salinannya
- f. Pertunjukan ciptaan
- g. Pengumuman ciptaan
- h. Komunikasi ciptaan
- i. Penyewaan ciptaan.

Untuk melakukan perbuatan sebagaimana yang terdapat dalam Pasal 9 Undang-Undang Hak Cipta harus mendapatkan izin terlebih dahulu dari Pencipta atau Pemegang Hak cipta. Apabila tidak mendapatkan izin dari pencipta maka tidak diperbolehkan untuk melakukan penggandaan atau penggunaan ciptaan untuk kepentingan komersial. Hal tersebut seperti yang termuat dalam Pasal 9 ayat (3) Undang-Undang Hak Cipta yang berbunyi :

“Setiap Orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan secara komersial ciptaan”.

Pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah menetapkan dengan jelas mengenai pelanggaran hak ekonomi dengan dijatuhkan ketentuan sanksi pidana yang diatur dalam Pasal 112 sampai Pasal 119 Undang-Undang Hak Cipta.

## **6. Upaya Penyelesaian Sengketa**

Pencipta atau pemegang hak cipta berhak untuk memperjuangkan haknya, khususnya apabila terjadi pelanggaran atas ciptaannya. Pencipta atau pemegang hak cipta perlu mengetahui bahwa terdapat tiga bentuk sengketa terkait hak cipta, yakni perbuatan melawan hukum, perjanjian lisensi, dan sengketa mengenai tarif dalam penarikan imbalan atau royalti. Setelah mengetahui bentuk sengketa, pencipta atau pemegang hak cipta dapat menentukan apakah permasalahan tersebut ingin diselesaikan secara damai melalui alternatif penyelesaian sengketa (jalur mediasi, negosiasi, atau konsiliasi), melalui arbitrase, atau melalui pengadilan. Pengadilan Niaga adalah satu-satunya pengadilan yang berwenang dalam mengadili sengketa hak cipta menurut undang-undang. Dalam hal jalur penyelesaian sengketa yang dipilih adalah melalui pengadilan, maka pencipta atau pemegang hak cipta memiliki pilihan untuk mengajukan gugatan ganti rugi (perdata) atau menyelesaikannya secara pidana. Namun, pilihan penyelesaian sengketa melalui ranah pidana merupakan upaya terakhir (ultimum remedium) dalam penyelesaian sengketa hak cipta.

### **a. Penetapan Sementara**

Pencipta, pemegang hak cipta atau hak terkait dapat mengajukan permohonan penetapan sementara kepada Pengadilan Niaga.

Menurut Pasal 99 ayat (4) Undang-Undang Hak Cipta, permohonan tersebut dapat dilakukan untuk meminta penyitaan atas ciptaan yang dilakukan pengumuman atau penggandaan, atau alat penggandaan yang digunakan si pelanggar, juga untuk menghentikan kegiatan pengumuman, pendistribusian, komunikasi dan/atau penggandaan ciptaan. Penetapan sementara ini menurut Pasal 106 Undang-Undang Hak Cipta, dapat dikeluarkan oleh Pengadilan Niaga untuk kepentingan sebagai berikut; 1) Mencegah masuknya barang yang diduga hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait ke jalur perdagangan, 2) Menarik dari peredaran dan menyita serta menyimpan sebagai alat bukti, 3) Mengamankan barang bukti dan mencegah penghilangannya oleh pelanggar; dan/atau 4) Menghentikan pelanggaran guna mencegah kerugian yang lebih besar.

Penetapan sementara hampir mirip dengan sita jaminan, namun sebenarnya keduanya adalah dua hal yang berbeda. Persamaan tersebut terletak pada adanya tindakan penyitaan barang dan keduanya dapat diajukan untuk melindungi hak dari pihak yang mengajukan. Sita jaminan dapat dimintakan oleh seorang kreditur atau orang yang memiliki piutang atas hak kreditur terhadap pihak yang berhutang dalam sengketa hutang piutang atau gugatan ganti rugi. Hal ini berbeda dengan penetapan sementara yang hanya dapat diajukan atas pelanggaran HKI. Perbedaan lainnya, sita

jaminan hanya dapat diajukan dalam perkara perdata, sedangkan putusan sementara dapat diajukan bagi dalam perkara perdata maupun pidana atas pelanggaran HKI.

b. Upaya Perdata

Pencipta, pemegang hak cipta atau hak terkait, ataupun ahli warisnya berhak memperoleh ganti rugi atas pelanggaran hak cipta atau produk hak terkait. Ketentuan mengenai upaya perdata diatur di dalam Pasal 96-104 Undang-Undang Hak Cipta. Apabila hak cipta telah dialihkan seluruhnya kepada pihak lain, pencipta atau ahli warisnya tetap berhak untuk menggugat orang yang dengan sengaja dan tanpa hak melanggar hak moral pencipta. Begitu pula terhadap pengalihan hak ekonomi pelaku pertunjukan tidak mengurangi hak pelaku pertunjukan maupun ahli warisnya untuk menggugat orang yang dengan sengaja dan tanpa hak melanggar hak moralnya. Gugatan ganti rugi tersebut dapat berupa permintaan untuk menyerahkan seluruh atau sebagian penghasilan yang didapatkan dari pemanfaatan ekonomi ciptaan oleh si pelanggar. Sebelum mengajukan gugatan, ada beberapa dokumen yang harus disiapkan, yakni surat kuasa (apabila menggunakan kuasa hukum), identitas pencipta atau pemegang hak cipta atau hak terkait, atau akta pendirian apabila penggugat merupakan badan hukum, surat pencatatan hak cipta (apabila dicatatkan) atau bukti kepemilikan hak cipta lainnya, contoh wujud ciptaan, petunjuk awal terjadinya

pelanggaran hak cipta atau hak terkait, dan hitungan ganti rugi. Untuk mengajukan gugatan ganti rugi di Pengadilan Niaga, pertama harus mengajukan gugatan atas pelanggaran hak cipta kepada ketua Pengadilan Niaga. Kemudian pencatatan gugatan dalam register perkara pengadilan pada tanggal pendaftaran gugatan oleh panitera. Panitera akan memberikan tanda terima yang telah ditandatangani dan menyampaikan permohonan gugatan kepada ketua Pengadilan Niaga maksimal 2 hari sejak tanggal pendaftaran gugatan. Setelah itu, penetapan hari sidang akan dikeluarkan maksimal 3 hari sejak gugatan didaftarkan. Kemudian, juru sita akan memberitahu dan memanggil para pihak maksimal 7 hari sejak pendaftaran gugatan. Pembacaan putusan atas gugatan dalam sidang terbuka untuk umum, maksimal diucapkan 90 hari sejak gugatan didaftarkan. Apabila tidak dapat dipenuhi, maka dapat diperpanjang selama 30 hari.

### **C. Tinjauan Umum Aplikasi**

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang menjadi *front end* dalam sebuah sistem yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang berguna bagi orang-orang dan sistem yang bersangkutan. Istilah aplikasi berasal dari bahasa Inggris "*application*" yang berarti penerapan, lamaran ataupun penggunaan sedangkan secara istilah, pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna



jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju.<sup>60</sup>

Aplikasi yang ada pada handphone sekarang itu terdiri atas aplikasi inti dan aplikasi tambahan. Aplikasi inti biasanya merupakan bawaan dari sebuah handphone seperti program SMS, kalender, peta, *browser* dan kontak. Sedangkan pada aplikasi tambahan merupakan aplikasi yang diinstal sendiri oleh pengguna, seperti aplikasi media sosial yang meliputi WhatsApp, Facebook, Instagram, Line, Wechat dan lainnya. Aplikasi tambahan lain ialah aplikasi untuk kebutuhan informasi seperti UCBrowser dan Google.

---

<sup>60</sup> Widianti, Sri, 2000, *Pengantar Basis Data*, Fajar, Jakarta, hlm. 17