Upaya Perlindungan Hukum Terhadap Karya Cipta Bidang Komputer Di Indonesia

Abdul Rauf, Annah

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Dipanegara, Makassar
e-mail: abdul.rauf@dipanegara.ac.id, annah.79@dipanegara.ac.id

ABSTRAK

Peran teknologi informasi dan komunikasi sangat strategik dalam mendukung pengembangan hak cipta, tetapi di sisi lain juga dapat menjadi sarana untuk melakukan pelanggaran hukum, oleh karena itu permasalahan yang dibahas dalam tulisan ini adalah bagaimana bentuk karya cipta di bidang komputer dan mekanisme perlindungan hukumnya. Penelitian ini adalah penelitian yang bersifat normatif empiris, yaitu penelitian yang mengkaji aturannya dalam undang–undang, kemudian dihubungkan dengan penerapannya. Tipe penelitiannya adalah deskriptif, yaitu memaparkan secara jelas dan sistematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Perlindungan hukum terhadap karya cipta timbul secara otomatis sejak ciptaan itu diwujudkan dalam bentuk konkret atau nyata. Pendaftaran suatu ciptaan bukan merupakan suatu kewajiban untuk mendapatkan hak cipta. Namun demikian, pihak pencipta maupun pemegang hak cipta yang telah mendaftarkan ciptaannya akan mendapatkan surat pendaftaran ciptaan yang dapat digunakan sebagai alat bukti awal di pengadilan jika timbul sengketa dikemudian hari. Perlindungan hukum terhadap karya cipta di bidang komputer berlangsung selama 50 tahun sejak dilaksanakannya pengumuman untuk pertama kalinya. Jangka waktu 50 tahun tersebut adalah jangka waktu perlindungan atas hak ekonomi pencipta. Sedangkan hak moral pencipta berlangsung tanpa batas waktu terhadap hal yang sifatnya merugikan kehormatan diri atau reputasi pencipta. Hak moral ini adalah hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta.

Kata Kunci: perlindungan hukum, hak cipta, komputer, teknologi informasi.

ABSTRACT

The role of information and communication technology is very strategic in supporting the development of copyright, but on the other hand it can also be a means to violate the law, therefore the problem discussed in this paper is how the form of copyright works in the computer field and its legal protection mechanisms. This research is a normative empirical study, a study that examines the rules in the law, then related to its application. The type of research is descriptive, which is to explain clearly and systematically. The results showed that the legal protection of copyrighted works arises automatically since the creation was realized in a concrete or tangible form. Registration of a work is not an obligation to obtain copyright. However, both the creator and the copyright holder who has registered the work will get a registration certificate of the work that can be used as initial evidence in court if a dispute arises in the future. Legal protection of copyrighted works in the computer sector lasts for 50 years since the announcement was made for the first time. The period of 50 years is the period of protection for the creator's economic rights. While the moral rights of the creator take place indefinitely on matters that are detrimental to the self-respect or reputation of the creator. This moral right is the right that is eternally inherent in the creator.

Keywords: legal protection, copyright, computers, information technology.

1. PENDAHULUAN

Indonesia tidak dapat melepaskan diri dari pergaulan dunia internasional, sehingga Indonesia kemudian menjadi salah satu 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 No. 7 Tahun 1994[1]. Selain itu, Indonesia juga telah meratifikasi Konvensi Berne tentang Perlindungan Karya Seni dan Sastra (*Berne Convention for the Protection of Artistic and Literary Works*) melalui Keputusan Presiden No. 18 Tahun 1997 dan *World Intellectual Property Organization Copyrights Treaty* (Perjanjian Hak Cipta WIPO), yang selanjutnya disingkat dengan WCT, melalui Keputusan Presiden No. 19 Tahun 1997.[2]

Sesuai dengan ketentuan sebagaimana yang termuat dalam perjanjian maupun konvensi internasional seperti yang telah dikemukakan di atas, Indonesia juga telah membuat pengaturan tentang hak cipta. Ketentuan-ketentuan tentang hak cipta pada awalnya diatur dalam Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1987 dan selanjutnya diubah lagi dengan Undang-undang Nomor 12 Tahun 1997 yang selanjutnya disebut Undang-undang Hak Cipta. Walaupun perubahan undang-undang tersebut telah memuat beberapa penyesuaian pasal yang sesuai dengan TRIPs, namun masih terdapat beberapa hal yang perlu disempurnakan untuk memberi perlindungan hukum bagi karya-karya intelektual di bidang Hak Cipta[3], termasuk upaya untuk memajukan perkembangan karya intelektual yang berasal dari keanekaragaman seni dan budaya. Dari beberapa konvensi di bidang Hak Kekayaan Intelektual sebagaimana yang telah disebutkan di atas, masih terdapat beberapa ketentuan yang sudah sepatutnya dimanfaatkan. Oleh karena itu UU No. 12 Tahun 1997 kemudian diubah kembali dengan UU No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dan terakhir diubah lagi dengan UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Undang-undang yang terakhir ini semakin mengarah pada upaya perlindungan terhadap berbagai bentuk karya cipta yang terkait dengan bidang teknologi informasi dan komunikasi, khususnya di bidang komputer.

Hak cipta merupakan salah satu dari beberapa macam bentuk hak kekayaan intelektual seperti hak paten, hak merek, hak atas desain industri, maupun hak atas rahasia dagang. Hak cipta memiliki ruang lingkup objek perlindungan paling luas, karena meliputi bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang di dalamnya mencakup pula program-program serta berbagai macam jenis karya cipta lainnya di bidang komputer. Hak cipta mempunyai peranan yang sangat strategis dalam mendukung terwujudnya tujuan pembangunan nasional, sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Seiring dengan kemajuan dan perkembangan teknologi sekarang ini, maka bentuk-bentuk karya cipta yang dilahirkan oleh masyarakat juga semakin berkembang, khususnya di bidang komputer. Berbagai macam bentuk karya cipta tersebut tentu telah memberikan kontribusi yang besar dalam mendukung kemajuan bangsa secara nasional. Namun demikian berbagai bentuk pelanggaran terhadap hak cipta juga semakin banyak terjadi di tengah-tengah masyarakat, khususnya di bidang komputer. Bentuk-bentuk pelanggaran tersebut antara lain seperti mengutip sebagian atau seluruh ciptaan yang orang lain, kemudian dimasukkan ke dalam ciptaannya sendiri tanpa mencantumkan sumber secara jelas dan patut, sehingga membuat kesan seolah-olah itu adalah karyanya sendiri. Tindakan seperti ini disebut dengan istilah *plagiat*. Bentuk pelanggaran hak cipta yang lain adalah dengan mengambil ciptaan orang lain untuk diperbanyak tanpa mengubah bentuk maupun isinya, kemudian mengumumkan dan memperbanyak ciptaan tersebut dengan sengaja tanpa izin dan dipergunakan untuk kepentingan komersial.

Secara spesifik pelanggaran hak cipta di bidang komputer antara lain dilakukan dalam bentuk pembajakan *software*. Software adalah bagian tidak terpisahkan dalam perangkat keras atau hardware. Pengertian software secara umum dapat diartikan sebagai sekumpulan data elektronik yang tersimpan dan diatur oleh komputer yang berupa program atau instruksi untuk menjalankan dan mengeksekusi suatu perintah. Sofware secara sederhana disebut sebagai program komputer [4]. Perbuatan melanggar hukum dalam bentuk pembajakan *software* dapat dilakukan dengan cara menggandakan atau menyalin program komputer dalam bentuk *source code* atau pun program aplikasinya, kemudian memperbanyak perangkat lunak tersebut tanpa hak, dalam arti tidak memiliki hak atas ciptaan maupun lisensi untuk menggunakan atau memperbanyak perangkat lunak yang dimaksud dan perbuatan tersebut dilakukan untuk tujuan komersial.[5]

Berdasarkan uraian di atas maka penting sekali adanya upaya perlindungan hukum dari pemerintah terhadap berbagai bentuk karya cipta, khususnya karya cipta di bidang komputer. Dengan adanya perlindungan hukum tersebut, maka diharapkan kontribusi sektor hak cipta dan hak terkait bagi perekonomian negara dapat lebih optimal. Selain itu, perlindungan terhadap hak cipta sebagaimana yang diatur dalam UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, diharapkan juga dapat memberikan jaminan kepastian hukum, baik bagi pencipta maupun pemegang hak cipta.

Mengingat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di satu sisi memiliki peran yang sangat strategik dalam mendukung kemajuan masyarakat dan pengembangan Hak Cipta itu sendiri, tetapi di sisi lain juga dapat menjadi sarana untuk melakukan pelanggaran hukum, sehingga permasalahan yang akan diangkat dan dibahas dalam tulisan ini adalah bagaimana bentuk karya cipta di bidang komputer dan mekanisme perlindungan hukumnya menurut undang-undang hak cipta serta bagaimana mekanisme penyelesaian perkara yang timbul dalam bidang hak cipta, khususnya di bidang komputer.

Permasalahan-permasalahan tersebut di atas penting untuk dipahami mengingat bahwa perkembangan ekonomi kreatif yang menjadi salah satu andalan Indonesia dan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengharuskan adanya upaya perlindungan hukum dari pemerintah sesuai dengan ketentuan undang-undang khususnya yang terkait dengan bidang hak cipta. Oleh karena itu, pengaturan yang proporsional sangat diperlukan, agar fungsi positif dari kemajuan teknologi dapat dioptimalkan dan dampak negatifnya dapat diminimalkan demi terwujudnya kemajuan bangsa di masa yang akan datang. Dengan adanya Undang-Undang Hak Cipta yang memenuhi unsur pelindungan dan pengembangan ekonomi kreatif ini maka diharapkan kontribusi sektor Hak Cipta dan Hak Terkait bagi perekonomian negara dapat lebih optimal.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang bersifat normatif empiris, yaitu penelitian hukum yang kajiannya meliputi ketentuan perundang–undangan (*in abstracto)*, kemudian dihubungkan dengan penerapannya di lapangan (*In concreto*). Tipe penelitiannya adalah deskriptif, yaitu memaparkan secara jelas dan sistematis. Jenis dan sumber bahan yang digunakan sebagai dasar untuk mengkaji dan membahas penelitian ini adalah;

1) Bahan hukum primer, yaitu bahan hukum berupa peraturan perundang-undangan dan putusan hakim dari berbagai jenis perkara yang pokok permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, serta pendapat para praktisi hukum.
2) Bahan hukum sekunder, yaitu bahan hukum berupa pendapat-pendapat ahli hukum (doktrin), asas-asas hukum, dan teori hukum, serta yurisprudensi.
3) Bahan hukum tersier, yaitu bahan hukum berupa ensiklopedi hukum, kamus hukum, jurnal dan artikel-artikel hukum lainnya yang terkait dengan topik penelitian.

Sumber bahan hukumnya ada tiga yaitu pertama sumber bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan yang diperoleh secara langsung dari teks naskahnya sesuai dengan lembaran negara RI dan pendapat-pendapat praktisi hukum yang diperoleh dari jurnal maupun literatur lainnya. Kedua, sumber bahan hukum sekunder yang berupa pendapat para ahli hukum yang diperoleh melalui studi kepustakaan, serta yurisprudensi yang diperoleh dari putusan-putusan hakim terdahulu yang relevan dengan topik penelitian.

Bahan hukum yang telah diperoleh dari hasil penelitian di inventarisir, kemudian dilakukan pengelompokan-pengelompokan atau kategorisasi dan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dengan pendekatan normatif untuk menginterpretasikan bahan-bahan hukum secara deskriptif, logis dan sistematis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pengertian hak cipta

Sesuai dengan ketentuan Pasal 1 angka 1 UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak cipta, dinyatakan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Ketentuan dalam pasal tersebut menetapkan bahwa hak pencipta atas ciptaannya adalah hak yang bersifat eksklusif yaitu hak yang hanya diperuntukkan bagi Pencipta, sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan hak tersebut tanpa

izin Pencipta[6]. Pemegang Hak Cipta yang bukan Pencipta hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif berupa hak ekonomi.

Secara umum hak eksklusif pencipta meliputi dua aspek yaitu hak moral dan hak ekonomi[7]. Sesuai dengan ketentuan Pasal 5 ayat (1) UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak cipta, ditetapkan bahwa hak moral adalah 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; dan
e. Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Hak moral tidak dapat dialihkan selama Pencipta masih hidup, tetapi pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan dengan wasiat atau sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku setelah Pencipta meninggal dunia. Dalam hal terjadi pengalihan pelaksanaan hak moral penerima dapat melepaskan atau menolak pelaksanaan haknya dengan syarat pelepasan atau penolakan pelaksanaan hak tersebut dinyatakan secara tertulis. Sebagai bentuk perlindungan terhadap hak moral, maka pencipta dapat memiliki informasi manajemen hak cipta, dan/atau informasi elektronik hak cipta. Informasi manajemen hak cipta adalah informasi tentang metode atau sistem yang dapat mengidentifikasi originalitas substansi Ciptaan dan Penciptanya serta kode informasi dan kode akses. Sedangkan informasi elektronik hak cipta adalah informasi tentang suatu ciptaan yang muncul dan melekat secara elektronik dalam hubungan dengan kegiatan Pengumuman Ciptaan, informasi tentang nama pencipta atau nama samarannya, pencipta sebagai Pemegang Hak Cipta, masa dan kondisi penggunaan Ciptaan, nomor dan kode informasi.

Hak eksklusif berikutnya yang dimiliki oleh pencipta adalah hak ekonomi. Hak ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaannya. Sesuai dengan ketentuan Pasal 9 ayat (1) UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak cipta, ditetapkan bahwa pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak ekonomi untuk melakukan penerbitan Ciptaan, penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya, penerjemahan Ciptaan, pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan. Selain itu pencipta juga memiliki hak ekonomi untuk mendistribusikan ciptaannya atau salinannya, mempertunjukkan ciptaannya, atau menyewakannya.

Hak ekonomi untuk melakukan Pendistribusian ciptaan atau salinannya tidak berlaku terhadap ciptaan atau salinan atas ciptaan yang telah dijual atau yang telah dialihkan kepemilikannya kepada pihak lain. Selain itu, hak ekonomi untuk menyewakan ciptaan atau salinannya tidak berlaku pula terhadap program komputer dalam hal program komputer tersebut bukan merupakan objek esensial dari penyewaan. Hal ini diatur dalam ketentuan Pasal 11 UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak cipta.

Langkah Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia dan Pemerintah mengganti Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dengan UU Nomor 28 Tahun 2014 adalah upaya sungguh-sungguh dari negara untuk melindungi hak ekonomi dan hak moral Pencipta dan pemilik Hak Terkait sebagai unsur penting dalam pembangunan kreativitas nasional. Bilamana hak ekonomi dan hak moral tidak dilindungi dengan baik, maka dapat mengikis motivasi para Pencipta dan pemilik Hak Terkait untuk berkreasi. Hilangnya motivasi seperti ini akan berdampak luas pada runtuhnya kreativitas makro bangsa Indonesia. Praktek yang dijalankan di negara-negara maju, menunjukkan bahwa pelindungan yang memadai terhadap Hak Cipta telah berhasil membawa pertumbuhan ekonomi kreatif secara signifikan dan memberikan kontribusi nyata bagi perekonomian dan kesejahteraan rakyat.

3.2. Ruang Lingkup Hak Cipta

Sesuai dengan ketentuan Pasal 1 angka 1 UU No.28 tahun 2014, hak cipta merupakan hak yang bersifat eksklusif bagi pencipta. Hak ini timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan dilahirkan atau diwujudkan secara konkret atau nyata, sehingga yang dimaksud ciptaan dalam hal ini bukan hanya sebatas ide atau gagasan semata namun sudah berwujud secara konkret. Sedangkan prinsip deklaratif dari hak cipta dimaksudkan bahwa hak cipta itu timbul secara otomotis sejak pertama kali dideklarasikan atau diumumkan kepada masyarakat. Namun demikian, pengumuman setiap ciptaan dilarang oleh pemerintah, apabila ciptaan tersebut bertentangan dengan aturan atau kebijaksanaan pemerintah dalam bidang agama, bidang pertahanan dan keamanan, kesusilaan, maupun ketertiban umum setelah mendengar pertimbangan dari dewan hak cipta.

Karya cipta adalah setiap hasil karya manusia yang bersifat asli dan memiliki ciri khas berbeda dengan karya cipta yang telah ada sebelumnya. Karya cipta timbul dalam lapangan ilmu pengetahuan,

seni atau sastra. Dengan demikian ruang lingkup ciptaan meliputi tiga bidang yaitu ilmu pengetahuan, bidang seni dan bidang sastra.

Jenis-jenis karya cipta di bidang ilmu pengetahuan antara lain berupa buku, pamflet, ceramah, dan semua karya tulis lainnya. Selanjutnya Ceramah, pidato, kuliah dan ciptaan lainnya yang sejenis. Jenis karya cipta lainnya adalah alat peraga untuk tujuan pendidikan dan juga ilmu pengetahuan. Selanjutnya karya cipta di bidang seni berupa lagu atau musik, baik dengan teks maupun tanpa teks. Termasuk dalam hal ini adalah drama musikal atau drama, koreografi, tari, pewayangan dan pantomim. Berikutnya seni rupa dalam berbagai bentuk seperti seni ukir, seni lukis, seni kaligrafi, gambar, kolase, seni ukir, seni pahat, seni terapan, dan seni patung. Selain itu yang juga termasuk karya cipta adalah karya arsitektur; karya seni batik, peta, karya fotografi, atau seni motif lain.

Jenis karya cipta lainnya adalah potret, terjemahan , karya sinematografi, tafsir, saduran, basis data, bunga rampai, aransemen, adaptasi, karya lain dari hasil transformasi termasuk modifikasinya, terjemahan, adaptasi, transformasi, atau modifikasi ekspresi kebudayaan tradisional, data atau kompilasi Ciptaan, baik dalam bentuk format yang dapat dibaca oleh Program Komputer maupun dengan media lainnya. kompilasi ekspresi budaya tradisional juga termasuk selama kompilasi tersebut adalah karya asli, permainan video, dan program komputer.

3.3. Jenis Karya Cipta di bidang komputer

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat dipahami bahwa jenis karya cipta di bidang komputer antara lain program komputer. Sesuai dengan ketentuan Pasal 1 angak 9 UU No.28 Tahun 2014 bahwa program Komputer ini adalah serangkaian atau seperangkat instruksi yang diungkapkan dalam bentuk kode, bahasa, skema, atau dalam bentuk apapun yang dimaksudkan agar komputer bekerja serta dapat melakukan fungsi-fungsi tertentu atau untuk mencapai tujuan atau hasil tertentu. Jenis karya cipta lainnya di bidang komputer adalah data base, permainan video, fotografi, sinematografi dan perwajahan (*layout*).

Terkait dengan konten hak cipta dalam teknologi informasi dan komunikasi, pemerintah berwenang untuk melakukan pengawasan terhadap upaya pembuatan dan penyebarluasan konten yang melanggar hak cipta. Pemerintah dalam hal ini dapat melakukan kerja sama dan koordinasi dengan berbagai pihak, baik di dalam maupun di luar negeri dalam upaya pencegahan pembuatan dan penyebarluasan konten yang melanggar hak cipta. Selain itu pemerintah juga melakukan pengawasan terhadap tindakan perekaman terhadap ciptaan di tempat pertunjukan. Tindakan perekaman ini dapat dilakukan dengan menggunakan media apapun.

Setiap orang yang mengetahui tentang adanya pelanggaran hak cipta yang dilakukan melalui sistem elektronik untuk penggunaan secara komersial dapat melaporkannya kepada menteri di bidang telekomunikasi dan informatika. Pihak menteri dapat menutup konten dalam sistem elektronik yang melanggar hak cipta baik sebagian maupun seluruhnya atau menjadikan layanan sistem elektronik yang dimaksud tidak dapat diakses. Namun demikian, penutupan secara keseluruhan terhadap suatu situs internet yang dilakukan oleh pemerintah, wajib dimintakan penetapan pengadilan paling lambat 14 (empat belas) hari setelah penutupan tersebut dilaksanakan.

3.4. Perlindungan hak cipta di bidang komputer

Perlindungan hukum terhadap suatu karya cipta timbul secara otomatis sejak ciptaan itu diwujudkan dalam bentuk konkret atau nyata[8]. Pendaftaran ciptaan pada dasarnya tidak merupakan suatu kewajiban untuk memperoleh atau mendapatkan hak cipta. Namun demikian, pihak pencipta maupun pemegang hak cipta yang telah mendaftarkan ciptaannya akan mendapatkan surat pendaftaran ciptaan yang dapat digunakan sebagai alat bukti awal di pengadilan apabila terjadi sengketa dikemudian hari terkait dengan ciptaan tersebut. Perlindungan dalam bentuk hak cipta tidak dapat diberikan jika masih berupa ide ataupun gagasan, karena setiap karya cipta harus memiliki suatu bentuk yang khas dan bersifat pribadi. Setiap karya cipta juga harus mampu menunjukkan keasliannya sebagai ciptaan baru dan lahir berdasarkan kreativitas, kemampuan, atau keahlian sehingga sebuah karya cipta dapat dilihat, dibaca, ataupun didengar.[9]

Upaya perlindungan hukum terhadap jenis karya cipta di bidang lain pada umumnya, dilakukan dengan jangka waktu yang lebih panjang. Hal ini sejalan dengan penerapan aturan di berbagai negara terkait dengan perlindungan hak cipta, sehingga jangka waktu pelindungan hukumnya diberlakukan selama hidupnya pencipta ditambah 70 (tujuh puluh) tahun kemudian setelah penciptanya meninggal dunia. Dalam hal ini, UU No.28 Tahun 2014 tentang hak cipta, memberikan perlindungan hukum yang lebih baik dibanding dengan undang-undang sebelumnya, terutama terhadap hak ekonomi Pencipta dan/atau Pemilik hak terkait, termasuk membatasi pengalihan hak ekonomi dalam bentuk jual putus (*sold flat*).

Perlindungan hukum terhadap karya cipta di bidang komputer meliputi program-program komputer, data base, berbagai bentuk permainan video, fotografi, sinematografi dan perwajahan (layout). Penggandaan terhadap program komputer yang dilakukan oleh pengguna yang sah, hanya dapat dilakukan satu kali. Namun apabila penggunaan program Komputer tersebut telah berakhir, maka salinan atau adaptasi program komputer yang dimaksud harus dimusnahkan[10]. Tindakan penggandaan ini dapat dilakukan untuk tujuan penelitian dan pengembangan dari program komputer tersebut. Selain itu penggandaan ini juga dapat dilakukan untuk arsip atau cadangan terkait dengan program komputer yang diperoleh secara sah. Hal ini dilakukan untuk mencegah kerusakan, kehilangan, atau sebagai cadangan jika program tersebut tidak dapat dioperasikan.

Sesuai dengan ketentuan Pasal 59 ayat (1) UU No.28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, jangka waktu atau masa berlakunya perlindungan hukum terhadap karya cipta di bidang komputer adalah selama 50 (lima puluh) tahun sejak dilaksanakannya pengumuman untuk pertama kalinya. Jangka waktu 50 tahun tersebut adalah jangka waktu perlindungan atas hak ekonomi pencipta. Hak ekonomi atas suatu ciptaan tetap berada di tangan pencipta atau pemegang hak cipta selama pencipta atau pemegang hak cipta yang bersangkutan tidak mengalihkannya seluruhnya kepada pihak lain. Hak ekonomi yang dialihkan oleh pencipta atau pemegang hak cipta baik sebagian atau seluruhnya tidak dapat dialihkan untuk kedua kalinya oleh pencipta atau pemegang hak cipta yang sama.

Sedangkan hak moral pencipta berlangsung tanpa batas waktu untuk tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan Namanya pada Salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum. Demikian pula halnya untuk menggunakan nama aliasnya ataukah nama samarannya, termasuk untuk mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, modifikasi atau mutilasi ciptaan, atau terhadap hal yang sifatnya merugikan kehormatan diri atau reputasi pencipta. Hak moral ini adalah hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta. Sedangkan hak moral pencipta untuk mengubah judul maupun anak judul ciptaannya atau mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat, hanya berlaku selama jangka waktu hak cipta atas ciptaan yang bersangkutan masih berlangsung.

Perlindungan hukum juga ditujukan terhadap sarana kontrol teknologi. Dalam hal ini setiap orang dilarang memusnahkan, merusak, menghilangkan, atau membuat sarana kontrol teknologi yang digunakan sebagai pelindung atau pengaman ciptaan tidak berfungsi sebagaimana mestinya. kecuali jika perbuatan tersebut dilakukan untuk kepentingan pertahanan dan keamanan negara, atau karena ada sebab lain yang sesuai dengan ketentuan atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Beberapa perbuatan yang tidak dianggap sebagai bentuk pelanggaran atas hak cipta di bidan komputer dan teknologi informasi pada umumnya adalah pembuatan atau penyebarluasan konten hak cipta yang dilakukan melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang sifatnya tidak komersial dan/atau menguntungkan Pencipta, atau Pencipta tersebut menyatakan tidak keberatan atas pembuatan dan penyebarluasan konten yang dimaksud. Selain itu penggandaan sebanyak satu salinan atas suatu program komputer yang diperoleh secara sah untuk tujuan pendidikan atau penelitian termasuk untuk cadangan atau arsip tidak termasuk sebagai suatu bentuk pelangaran hak cipta. Hal ini merupakan bentuk pembatasan terhadap perlindungan hukum atas karya cipta dari pencipta.

3.5. Penyelesaian Sengketa Hak Cipta

Upaya penyelesaian sengketa yang timbul dalam bidang hak cipta memiliki dua macam alternatif yaitu penyelesaian sengketa melalui jalur pengadilan dan upaya penyelesaian sengketa melalui lembaga arbitrase. Penyelesaian sengketa di pengadilan disebut dengan istilah jalur litigasi dan penyelesaian sengketa yang melalui lembaga arbitrase merupakan bentuk penyelesaian sengketa alternatif (*Alternatif Disputes Resolution*). Lembaga pengadilan yang berwenang menyelesaikan perkara-perkara hak cipta yang masuk dalam kategori perkara perdata adalah pengadilan niaga. Namun demikian untuk jenis perkara yang masuk dalam kategori pidana, maka upaya penyelesaian perkaranya akan ditangani oleh pihak Kepolisian Republik Indonesia dan berkas perkaranya akan dilimpahkan ke pengadilan negeri.

Sesuai dengan ketentuan Pasal 95 ayat (4) UU No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dinyatakan bahwa sebelum menempuh upaya penyelesaian sengketa di pengadilan, pihak-pihak yang terlibat dalam perkara hak cipta harus menempuh upaya mediasi terlebih dahulu. Berdasarkan ketentuan ini dapat dipahami bahwa selain upaya penyelesaian sengketa melalui jalur pengadilan dan arbitrase, upaya penyelesaian sengketa pertama yang harus ditempuh adalah mediasi, kecuali jika perkaranya adalah perkara pembajakan karya cipta sebagaimana yang dimaksud dalam ketentuan Pasal 95 ayat (4) UU No.28 Tahun 2014.

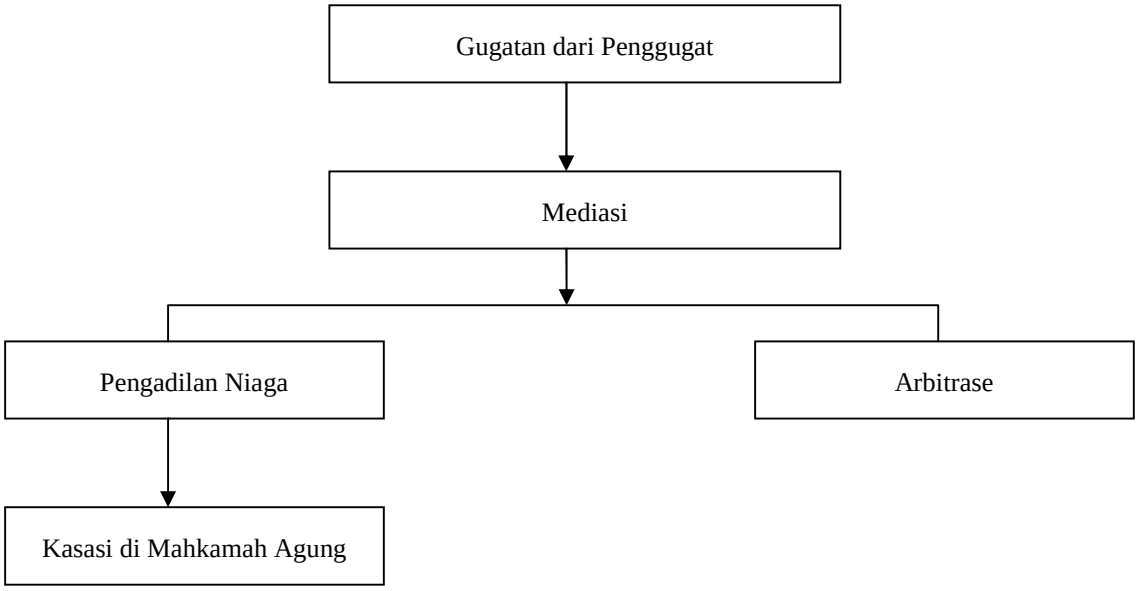
Pencipta atau pemegang hak cipta yang dirugikan oleh pihak lain, berhak mengajukan gugatan ganti kerugian ke pengadilan niaga. Gugatan ganti kerugian dapat berupa permintaan untuk menyerahkan

penghasilan yang diperoleh baik sebagian atau seluruhnya dari penyelenggaraan pertemuan ilmiah, ceramah, atau pertunjukan serta pameran karya yang merupakan hasil pelanggaran hak cipta.

Selain gugatan ganti sebagaimana yang dimaksud di atas, pencipta atau pemegang hak cipta yang merasa dirugikan dapat mengajukan permohonan provisi atau putusan sela ke pengadilan niaga. Tujuan dari putusan sela ini adalah untuk meminta penyitaan ciptaan yang telah digandakan atau diumumkan, termasuk peralatan penggandaan yang dipakai untuk menghasilkan ciptaan dari hasil pelanggaran hak cipta. Selain itu permohonan provisi atau putusan sela juga dimaksudkan untuk meminta penghentian kegiatan pendistribusian, Pengumuman, Komunikasi, maupun Penggandaan ciptaan yang merupakan hasil dari pelanggaran hak cipta atau produk hak terkait.

Pengalihan hak atas seluruh karya cipta kepada pihak lain tidak akan mengurangi hak pencipta atau ahli warisnya untuk dapat menggugat setiap orang yang dengan secara sengaja dan tanpa hak dan tanpa persetujuan pencipta, melanggar hak moral pencipta untuk tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan ciptaannya, termasuk untuk menggunakan nama aliasnya ataukah nama samarannya. Begitu pula dalam hal mempertahankan haknya bilamana terjadi distorsi ciptaan, modifikasi atau mutilasi ciptaan, atau terhadap hal yang sifatnya merugikan kehormatan diri atau reputasi pencipta.

Gugatan oleh pencipta atau pemegang hak cipta atas berbagai bentuk pelanggaran hak cipta yang masuk dalam kategori perdata diajukan kepada ketua pengadilan niaga. Pencipta yang dimaksud dalam hal ini adalah setiap orang baik secara sendiri-sendiri atau beberapa orang secara bersama-sama menghasilkan suatu karya cipta yang bersifat khas dan pribadi. Sedangkan yang dapat menjadi pemegang hak cipta adalah pencipta selaku pemilik hak cipta, pihak yang menerima hak tersebut dengan cara sah dari pencipta, maupun pihak lain atau orang yang menerima lebih lanjut hak dari orang yang menerima hak tersebut secara sah.



Gambar 1
Prosedur Penanganan Perkara Perdata di Bidang Hak Cipta

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa prosedur penangan perkara perdata di bidang hak cipta memiliki dua macam alternatif yaitu upaya penyelesaian sengketa melalui pengadilan niaga atau penyelesaian sengketa melalui lembaga arbitrase.

Prosedur penyelesaian sengketa melalui pengadilan niaga dilakukan dengan mengajukan gugatan yang ditujukan kepada ketua pengadilan niaga. Putusan yang dikeluarkan oleh pengadilan niaga terkait dengan perkara hak cipta, hanya dapat diajukan upaya hukum kasasi. Hal ini agak berbeda dengan penanganan perkara pada umumnya. Jenjang penanganan perkara pada umumnya, dimulai dari pengadilan negeri, kemudian banding di pengadilan tinggi, selanjutnya kasasi di Mahkamah Agung. Selain itu masih ada upaya hukum lainnya yang disebut dengan istilah Peninjauan Kembali (PK). Upaya hukum ini masuk dalam kategori upaya hukum luar biasa.

Putusan atas gugatan dari penggugat dalam perkara hak cipta, harus diucapkan paling lama 90 (sembilan puluh) hari sejak gugatan tersebut didaftarkan. Bilamana jangka waktu tersebut tidak dapat dipenuhi, maka atas persetujuan Ketua Mahkamah Agung jangka waktu penetapan putusan dapat diperpanjang selama 30 (tiga puluh) hari. Putusan pengadilan dalam perkara hak cipta harus diucapkan dalam sidang yang terbuka untuk umum. Putusan Pengadilan Niaga kemudian disampaikan oleh juru sita kepada para pihak yang berperkara paling lama 14 (empat belas) hari terhitung sejak putusan diucapkan.

4. KESIMPULAN

Hak cipta adalah hak yang sifatnya eksklusif, dimiliki oleh pencipta dan timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata. Hak cipta tidak dapat diberikan jika masih berupa ide ataupun gagasan, karena setiap karya cipta harus memiliki karakteristik yang khas dan bersifat pribadi. Ruang lingkup karya cipta meliputi bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Bentuk-bentuk karya cipta di bidang komputer antara lain berupa program komputer data base, permainan video, fotografi, sinematografi dan perwajahan (layout).

Perlindungan hukum terhadap suatu karya cipta timbul secara otomatis sejak ciptaan itu diwujudkan dalam bentuk konkret atau nyata. Pendaftaran ciptaan pada dasarnya tidak merupakan suatu kewajiban untuk memperoleh atau mendapatkan hak cipta. Namun demikian, pihak pencipta maupun pemegang hak cipta yang telah mendaftarkan ciptaannya akan mendapatkan surat pendaftaran ciptaan yang dapat digunakan sebagai alat bukti awal di pengadilan timbul terjadi sengketa dikemudian hari. Perlindungan hukum terhadap karya cipta di bidang komputer berlangsung selama 50 (lima puluh) tahun sejak dilaksanakannya pengumuman untuk pertama kalinya. Jangka waktu 50 tahun tersebut adalah jangka waktu perlindungan atas hak ekonomi pencipta. Sedangkan hak moral pencipta berlangsung tanpa batas waktu untuk tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya, menggunakan nama aliasnya atau nama samarannya, termasuk untuk mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, modifikasi atau mutilasi ciptaan, atau terhadap hal yang sifatnya merugikan kehormatan diri atau reputasi pencipta. Hak moral ini adalah hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta.

Upaya penyelesaian sengketa yang timbul dalam bidang hak cipta memiliki dua macam alternatif yaitu penyelesaian sengketa melalui jalur pengadilan yaitu pengadilan niaga dan upaya penyelesaian sengketa melalui lembaga arbitrase. Prosedur penyelesaian sengketa melalui pengadilan niaga dilakukan dengan mengajukan gugatan yang ditujukan kepada ketua pengadilan niaga. Putusan yang dikeluarkan oleh pengadilan niaga terkait dengan perkara hak cipta, hanya dapat diajukan upaya hukum kasasi. Sedangkan untuk jenis perkara pidana yang terkait dengan hak cipta akan ditangani oleh pihak kepolisian.

5. SARAN

1. Diharapkan agar perlindungan hukum terhadap berbagai bentuk karya cipta, khususnya karya cipta di bidang komputer dapat lebih ditingkatkan lagi, mengingat bahwa karya cipta di bidang komputer dan teknologi informasi pada umumnya akan mengalami perkembangan yang semakin pesat di masa yang akan datang.
2. Sosialisasi tentang perlindungan hukum terhadap karya cipta di bidang komputer masih perlu lebih ditingkatkan lagi, karena sekarang ini pembajakan terhadap program-program komputer masih cukup marak terjadi di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Rasyid, M., Laily, Y., & Handayani, S. (2017). Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Merek Dagang Asing Dalam Era Perdagangan Bebas di Indonesia. *Simbur Cahaya*, *24*(2 Mei 2017), 4857-4880.

[2] Dewi, S. W., Harriman, K. K., & Humunisiati, D. E. (2019). Tanggunggugat Penerbit Buku Fanfiksi Yang Dikomersilkan Tanpa Seijin Tokoh Menurut Undang-undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Jurnal Hukum Magnum Opus*, *2*(1).

[3] Suparman, E. (2018). Perlindungan Hukum Kekayaan Intelektual Masyarakat Tradisional. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(7), 556-559.

[4] Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, 2013. Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual. Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia RI. Tangerang Banten, Indonesia.

[5] Permana, I. G. A. K., Windari, R. A., & Mangku, D. G. S. (2018). Implementasi Undang-Undang Nomor. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta Terhadap Perlindungan Karya Cipta Program Komputer (Software) Di Pertokoan Rimo Denpasar. *Jurnal Komunitas Yustisia*, *1*(1).

[6] Supri, M., Miru, A., Patittingi, F., & Muin, H. A. (2019). Perlindungan Hak Cipta Berita Online Terhadap Agregator Berita. *Amanna Gappa*, *27*(1), 29-42.

[7] Irawati, I. (2019). Digital Right Managements (Teknologi Pengaman) Dalam Perlindungan Terhadap Hak Cipta Di Era Digital. *Diponegoro Private Law Review*, *4*(1).

[8] Annantasari, K., Santoso, B., & Lestari, S. N. (2016). Implementasi Perlindungan Undang-Undang Hak Cipta Terhadap Pembajakan Perangkat Lunak Di Indonesia. *Diponegoro Law Journal*, *5*(2), 1-12.

[9] Yunus, N., Rasyid, M. N., & Bintang, S. (2014). Perlindungan Hukum Atas Hak Cipta Program Komputer (Kajian Normatif dan Sosiologis di Kota Banda Aceh). *Jurnal Ilmu Hukum*, *2*(2).

[10] Ardina, Y., Santoso, B., & Njatrijani, R. (2016). Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (Video Game) terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Diponegoro Law Journal*, *5*(2), 1-13.