

PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KARYA CIPTA DI BIDANG KOMPUTER

Abdul Rauf, Hardi

Jurusan Sistem Informasi STMIK Dipanegara Makassar
Alamat : Jl. Perintis Kemerdekaan Km.9 Makassar Telp. (0411) 587194
a_rauf2002@yahoo.com, hardi@dipayahoo.com

Abstrak

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah sejauhmana lingkup hak cipta yang terkait dengan bidang komputer serta mekanisme pendaftarannya sehingga dapat memperoleh perlindungan hukum menurut undang-undang hak cipta. Metode penelitian yang digunakan adalah *statuta approach*, *conceptual approach*, dan *comparative approach*. Tipe penelitiannya adalah *Normative Legal Research*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis-jenis karya cipta yang erat kaitannya dengan bidang komputer dan dilindungi berdasarkan undang-undang hak cipta adalah program komputer, database, perwajahan (*layout*), termasuk sinematografi dan fotografi. Wujud perlindungan hukum yang diberikan atas suatu karya cipta sebelum adanya suatu peristiwa ditunjukkan dengan adanya pendaftaran karya cipta. Pendaftaran ini dimaksudkan memperkuat kedudukan pencipta atau pemegang hak atas karya cipta yang menjadi miliknya. Sedangkan perlindungan hukum terhadap hak cipta setelah terjadinya peristiwa pelanggaran hukum diwujudkan melalui prosedur penanganan perkara di pengadilan. Pihak yang merasa dirugikan diberi hak untuk mengajukan gugatan. Jika dilihat dari jenis perkaranya, maka perlindungan hukum terhadap karya cipta dapat dibagi atas dua aspek yaitu aspek perdata dan pidana.

Kata kunci : Perlindungan hukum, karya cipta, bidang komputer.

Abstract

The problems discussed in this study is how far the scope of copyright relating to the field of computer and registration mechanisms so as to obtain legal protection under copyright law. The method used is a statutory approach, conceptual approach, and a comparative approach. Type of research is the Normative Legal Research. The results showed that the types of copyrighted works are closely related to the field of computer and protected by copyright laws are computer programs, databases, typographical arrangement (layout), including cinematography and photography. Form of legal protection granted in copyrighted works prior to an event indicated by the registration of copyrighted works. Registration is intended to strengthen the position of the creator or copyright holder of the right to work is theirs. While the legal protection of copyright after the occurrence of the violation of law is realized through procedures for handling cases in court. Those who feel aggrieved given the right to file a lawsuit. When viewed from the type of its case, the legal protection of copyright works can be divided into two aspects: civil and criminal.

Key words: legal protection, copy rights, computer

1. Pendahuluan

Indonesia sebagai salah satu negara yang telah meratifikasi TRIPs (*Trade Related Aspects of Intellectual Property Right*) sebenarnya telah memiliki landasan hukum bagi perlindungan atas Hak-Hak Kekayaan Intelektual (HKI) seperti hak cipta, paten, merek, desain industri dan rahasia dagang. Khusus untuk perlindungan hukum terhadap setiap karya cipta, termasuk karya cipta-karya cipta di bidang komputer diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Undang-undang ini telah disesuaikan dengan kesepakatan-kesepakatan dalam TRIPs [1]. Hal ini memberikan harapan akan adanya perlindungan terhadap berbagai macam karya cipta, khususnya di bidang komputer baik yang dihasilkan oleh individu maupun oleh suatu korporasi. Pengaturan dalam UU No. 19 Tahun 2002 juga telah memilah antar kedudukan hak cipta di satu pihak dan hak terkait di lain pihak. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan perlindungan bagi karya intelektual yang bersangkutan secara lebih jelas.

Berdasarkan ketentuan Pasal 1 Ayat 1 UU No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta, dinyatakan bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan ijin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku [2]. Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa hak cipta adalah hak yang bersifat eksklusif, khusus bagi pencipta atau pemegang hak untuk mengatur penggunaan atau pemanfaatan dari karya cipta yang dimilikinya. Hak cipta juga bersifat deklaratif yakni pencipta atau penerima hak mendapatkan perlindungan hukum secara seketika setelah

suatu ciptaan dilahirkan. Namun untuk memperkuat status hukumnya, maka ciptaan dapat didaftarkan dan dicatat dalam daftar umum ciptaan di Direktorat Jenderal Hak-Hak Kekayaan Intelektual Departemen Hukum dan HAM. Sesuai dengan Penjelasan Umum UU No. 19 tahun 2002, dinyatakan bahwa hak cipta terdiri atas hak ekonomi (*economic rights*) dan hak moral (*moral rights*). Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas suatu ciptaan serta produk Hak Terkait. Hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus, walaupun Hak Cipta atau Hak Terkait telah dialihkan. Namun demikian perlindungan Hak Cipta tidak diberikan kepada ide atau gagasan karena karya cipta harus memiliki bentuk yang khas, bersifat pribadi dan menunjukkan keaslian sebagai Ciptaan yang lahir berdasarkan kemampuan, kreativitas, atau keahlian sehingga Ciptaan itu dapat dilihat, dibaca, atau didengar.

Berdasarkan uraian di atas, maka secara umum terdapat dua alasan mengapa hak yang dimiliki oleh pencipta atas karya cipta yang dihasilkannya khususnya di bidang komputer, penting untuk dilindungi berdasarkan ketentuan hukum yang berlaku. Pertama, alasan ekonomis dan kedua adalah alasan non ekonomis. Alasan yang bersifat ekonomis adalah perlindungan hukum tersebut dimaksudkan untuk melindungi kepentingan-kepentingan ekonomis seperti royalti yang menjadi hak dari pencipta atas karya cipta yang dihasilkannya. Dengan demikian pencipta atau pemegang hak atas suatu ciptaan dapat memperoleh keuntungan materiil dari karya-karya cipta yang dimilikinya. Pihak pencipta atau pemegang hak cipta dalam hal ini dilindungi dari adanya tindakan-tindakan peniruan, pembajakan, penjiplakan maupun perbuatan curang lainnya yang dilakukan oleh pihak-pihak tertentu atas karya cipta yang mereka miliki. Kedua adalah alasan yang bersifat non ekonomis yaitu perlindungan hukum tersebut dimaksudkan untuk lebih meningkatkan "*self actualization*" bagi pencipta, sehingga mereka dapat menjadi lebih kreatif dan termotivasi untuk menghasilkan karya cipta-karya cipta berikutnya.

Perlindungan hukum sebagaimana yang diatur dalam UU No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta pada dasarnya dimaksudkan untuk memberikan rasa aman bagi pencipta atau pihak-pihak yang menjadi pemegang hak cipta khususnya dikalangan industri. Namun demikian, kenyataan menunjukkan bahwa hingga saat ini berbagai bentuk pelanggaran hukum atas suatu karya cipta seperti peniruan, pembajakan, penjiplakan maupun perbuatan curang lainnya masih sering terjadi di tengah-tengah masyarakat. Kondisi ini dipicu oleh mahalnya produk-produk karya cipta yang asli, terutama program-program komputer, sehingga sulit terjangkau bagi sebagian kalangan masyarakat Indonesia [3]. Walau demikian, kenyataan tersebut tidaklah tepat dijadikan sebagai alasan untuk menggunakan barang bajakan. Secara normatif, pihak pencipta atau pemegang hak cipta baik sebagai individu maupun korporasi, memiliki hak untuk menentukan harga dan menikmati keuntungan dari hasil ciptaannya sampai pada batas waktu tertentu. Semakin meluasnya penggunaan teknologi komputer, baik untuk kantor maupun pribadi juga menjadi salah satu faktor tersendiri yang mendorong sehingga pembajakan semakin banyak terjadi, karena hal ini memungkinkan bagi setiap individu untuk menggandakan *software* tanpa diketahui oleh pemilik hak cipta sehingga pembajakan *software* semakin sulit untuk diawasi dan ditindak.

Dewasa ini karya cipta di bidang komputer semakin berkembang dan telah diakui sebagai suatu aset yang sangat bernilai, baik bagi perusahaan atau individu yang menciptakan atau memilikinya. Secara hukum hak cipta atas setiap karya cipta dianggap sebagai salah satu jenis properti sama seperti benda-benda bergerak lainnya. Oleh karenanya, pemilik program komputer berhak melarang pihak lain untuk menggunakan atau memanfaatkan program komputernya tanpa ijin darinya. Bagi banyak perusahaan dan institusi pembuat program komputer, mempertahankan kepemilikan atas program komputer adalah sulit. Di dalam industri *software*, mobilitas karyawan perusahaan yang keluar masuk sangat tinggi. Oleh karena itu, banyak perusahaan dan institusi pembuat program komputer mengkhawatirkan kemungkinan dicurinya disain dasar program komputer mereka oleh karyawan mereka sendiri atau oleh perusahaan lawan mereka. Untuk mencegah hal tersebut, industri *software* memanfaatkan aturan hukum yang berlaku khususnya undang-undang hak cipta untuk melindungi program komputer mereka.

Perlindungan hukum ini ditujukan untuk melindungi hak-hak yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak, dari berbagai bentuk pelanggaran hukum yang mungkin terjadi seperti pembajakan maupun perbuatan-perbuatan curang lainnya. Pembajakan maupun meniru atau menjiplak suatu ciptaan orang lain yang dilindungi oleh undang-undang pada dasarnya merupakan suatu bentuk kejahatan terhadap hak-hak kekayaan intelektual. Perbuatan-perbuatan tersebut, selain merupakan perbuatan melanggar hukum, juga akan mengakibatkan kerugian pada perusahaan komputer sebagai pemegang hak cipta atas suatu *software* tertentu. Oleh karena itu, permasalahan yang akan diangkat untuk dikaji dalam penelitian ini adalah sejauhmana lingkup hak cipta di bidang komputer serta mekanisme pendaftarannya sehingga dapat memperoleh perlindungan hukum menurut undang-undang hak cipta. Pentingnya kajian ini dilaksanakan adalah, agar dapat diketahui tentang lingkup hak cipta di bidang komputer, mekanisme pendaftaran hak cipta maupun jangka waktu perlindungan hukumnya. Termasuk dalam hal ini adalah upaya-upaya yang

dapat ditempuh bilamana terjadi pelanggaran hukum terkait dengan hak cipta khususnya terhadap karya cipta-karya cipta di bidang komputer.

2. Landasan Teori

Istilah Hak Cipta pada awalnya diusulkan oleh St. Moh. Syah pada Tahun 1951 di Bandung dalam kongres kebudayaan, yang kemudian diterima oleh kongres tersebut sebagai pengganti istilah Hak Pengarang karena dianggap kurang luas lingkup pengertiannya. Istilah Hak Pengarang pada dasarnya merupakan terjemahan dari bahasa Belanda *Auteursrecht* [4]. Istilah hak cipta memiliki cakupan yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada pengertian karang mengarang semata, namun mencakup semua jenis karya cipta dalam bidang ilmu pengetahuan, seni maupun sastra. Hal ini sesuai dengan ketentuan Pasal 1 angka 3 UU No. 19 tahun 2002. Dalam ketentuan tersebut dinyatakan bahwa ciptaan adalah hasil setiap karya pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra. Sedangkan yang dimaksud pencipta adalah seorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya melahirkan suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan ke dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi. Pihak-pihak yang berhak sebagai pemegang hak cipta adalah pencipta sebagai pemilik hak cipta, atau pihak yang menerima hak tersebut dari pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak tersebut dari pihak yang menerima hak.

Pihak-pihak yang dimaksud sebagai pencipta diatur dalam ketentuan Pasal 5, Pasal 6, Pasal 7, Pasal 8 dan Pasal 9 UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Berdasarkan pada ketentuan-ketentuan tersebut, maka suatu ciptaan yang terdiri atas beberapa bagian tersendiri dan diciptakan oleh dua orang atau lebih, maka yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang memimpin serta mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan itu, atau dalam hal tidak ada orang tersebut, maka yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang menghimpunnya dengan tidak mengurangi hak cipta masing-masing atas bagian ciptaannya itu. Selanjutnya jika suatu ciptaan yang dirancang seseorang diwujudkan dan dikerjakan oleh orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan orang yang merancang, maka penciptanya adalah orang yang merancang ciptaan itu. Demikian pula jika suatu ciptaan dibuat dalam hubungan dinas dengan pihak lain dalam lingkungan pekerjaannya, maka pemegang hak cipta adalah pihak yang untuk dan dalam dinas ciptaan itu dikerjakan, kecuali ada perjanjian lain antara kedua pihak dengan tidak mengurangi hak pencipta apabila penggunaan ciptaan itu diperluas sampai ke luar hubungan dinas.

Doktrin-doktrin yang berkembang dalam hubungannya dengan perlindungan hukum terhadap hak cipta, antara lain : 1) Doktrin publisitas (*right of publicity*); 2. *Making available right* dan *merchandising right*; 3. Doktrin penggunaan yang pantas (*fair use/fair dealing*); 4. doktrin kerja atas dasar sewa (*the work made for hire doctrine*); 5. perlindungan (hak) karakter; 6. pengetahuan tradisional (*traditional knowledge*) dalam lingkup keterkaitan hak cipta; 7. cakupan-cakupan baru dalam perlindungan hak cipta; 8. *software free, copyleft, open source*. Perluasan cakupan hak cipta secara prinsipil didasarkan pada ajaran manfaat (*utilitarianism*) yang sudah digunakan sejak dahulu.[5] Berbagai doktrin tersebut menjadi landasan secara teoritis dalam memahami tentang bagaimana perlindungan hukum terhadap hak cipta pada umumnya, termasuk hak cipta yang terkait dengan bidang komputer.

3. Metode penelitian

Penelitian ini adalah penelitian hukum (*legal research*) yang mengkaji ketentuan-ketentuan dan prinsip-prinsip hukum yang mengatur tentang Hak Cipta, khususnya yang terkait dengan karya cipta di bidang Komputer. Dalam penelitian ini akan dikaji dan dianalisis secara mendalam keterkaitan antara teori yang melandasi prinsip-prinsip perlindungan hukum, dihubungkan dengan ketentuan-ketentuan sebagaimana yang diatur dalam undang-undang hak cipta. Penelitian ini termasuk dalam kategori tipe penelitian normative atau *Normative Legal Research*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah: *statuta approach, conceptual approach, dan comparative approach*. Teknik analisis yang digunakan adalah penalaran dan argumentasi hukum untuk menjawab isu-isu penelitian yang diajukan sesuai dengan pendekatan yang digunakan.

4. Pembahasan

Pada awalnya peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang hak cipta adalah UU No. 6 Tahun 1982 menggantikan *Auteurswet* 1912. Undang-undang ini dikeluarkan sebagai upaya pemerintah untuk merombak sistem hukum yang ditinggalkan oleh Pemerintah Hindia Belanda, sehingga menjadi suatu sistem hukum yang lebih dijiwai oleh falsafah Negara Indonesia, yaitu Pancasila. Pekerjaan membuat satu perangkat materi hukum sesuai dengan hukum yang dicita-citakan tidaklah mudah. Oleh

karena itu, Undang-Undang Hak Cipta Tahun 1982 yang diperbaharui dengan UU No. 7 Tahun 1987, kemudian diperbaharui lagi dengan UU No. 12 Tahun 1997, dan sekarang ini yang berlaku adalah UU No. 19 Tahun 2002. Dengan demikian perlindungan hukum atas hak cipta pada umumnya, termasuk hak cipta di bidang computer didasarkan pada ketentuan-ketentuan dalam UU No. 19 Tahun 2002.

1) **Perlindungan Hukum atas Karya Cipta di Bidang Komputer**

Batasan tentang jenis-jenis karya cipta yang dilindungi oleh undang-undang hak cipta, diatur dalam rumusan Pasal 12 Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Dalam ketentuan tersebut terdapat banyak jenis karya cipta yang dilindungi, baik dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, maupun sastra. Namun demikian jenis-jenis karya cipta yang erat kaitannya dengan bidang komputer dan dilindungi berdasarkan undang-undang hak cipta adalah program komputer, database, perwajahan (*layout*), termasuk sinematografi dan fotografi. Sesuai dengan ketentuan Pasal 30 UU No. 19 Tahun 2002, hak cipta atas kelima jenis karya cipta tersebut berlaku selama 50 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa perlindungan hukum yang diberikan terhadap karya cipta-karya cipta di bidang komputer berlangsung selama 50 tahun sejak pertama kali diumumkan.

Jika dilihat dari segi prosedurnya, maka upaya perlindungan hukum terhadap setiap karya cipta dapat dibagi atas dua macam yaitu pertama, perlindungan hukum sebelum terjadinya peristiwa atau kejadian yang menimbulkan kerugian bagi pencipta atau pihak pemegang hak, dan kedua, perlindungan hukum yang diberikan setelah peristiwa atau pelanggaran hukum itu terjadi. Wujud perlindungan hukum yang diberikan atas suatu karya cipta sebelum adanya suatu kejadian/peristiwa ditunjukkan dengan adanya pendaftaran karya cipta. Pendaftaran ini dimaksudkan memperkuat kedudukan pencipta atau pemegang hak atas karya cipta yang menjadi miliknya, walaupun menurut undang-undang hak cipta bahwa pada dasarnya suatu karya cipta dilindungi secara seketika sejak pertama kali dilahirkan. Sedangkan perlindungan hukum terhadap hak cipta setelah terjadinya peristiwa pelanggaran hukum diwujudkan melalui penanganan perkara di pengadilan. Pihak yang merasa dirugikan memiliki hak untuk mengajukan gugatan di pengadilan. Jika dilihat dari jenis perkaranya, maka perlindungan hukum terhadap setiap karya cipta dapat dibagi atas dua macam aspek yaitu aspek perdata dan pidana.

Perlindungan hukum dari aspek keperdataan harus didahului oleh adanya upaya dari pihak-pihak yang merasa dirugikan untuk mengajukan gugatan ke pengadilan yang berwenang, dalam hal ini adalah pengadilan niaga. Sedangkan dari aspek pidananya, perlindungan hukum tersebut diwujudkan dalam bentuk penindakan oleh aparat penegak hukum yang berwenang. Upaya penindakan ini ditujukan terhadap jenis perbuatan yang termasuk dalam kategori tindak pidana seperti pembajakan (*piracy*). Perbuatan membajak perangkat lunak komputer dapat dilakukan melalui *hard-disk loading, end user copying, mischannelling, counterfeiting*, dan *internet piracy*. [6] Upaya penegakan hukum dimaksudkan untuk menjamin dan memastikan tegaknya hukum, dan apabila diperlukan, aparat penegak hukum diperkenankan menggunakan daya paksa. [7] Fungsi utama penegakan hukum antara lain adalah sebagai sarana penyelesaian sengketa (*dispute settlement*), sekaligus sebagai upaya untuk memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat (*social maintenance*). [8] Dalam upaya penegakan hukum sangat dituntut adanya partisipasi dari masyarakat, hal ini bahkan dianggap sangat menentukan dalam proses penanganan perkara pidana. [9]

2) **Pembatasan Hak Cipta**

Berdasarkan ketentuan Pasal 14 UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, maka tidak dianggap sebagai suatu pelanggaran hak cipta bilamana pengumuman dan/atau perbanyakan segala sesuatu yang diumumkan dan/atau diperbanyak oleh atau atas nama pemerintah, kecuali apabila hak cipta itu dinyatakan dilindungi, baik dengan peraturan perundang-undangan maupun dengan pernyataan pada ciptaan itu sendiri, atau ketika ciptaan itu diumumkan dan/atau diperbanyak. Demikian pula halnya dalam pengambilan berita aktual, baik seluruhnya maupun sebagian dari kantor berita, lembaga penyiaran, dan surat kabar atau sumber sejenis lain, dengan ketentuan sumbernya harus disebutkan secara lengkap.

Selanjutnya sesuai dengan ketentuan Pasal 15 UU No. 19 Tahun 2002, beberapa perbuatan berikut juga tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta bilamana sumbernya disebutkan atau dicantumkan. Perbuatan-perbuatan yang dimaksud adalah :

- a) Penggunaan ciptaan pihak lain untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta;
- b) Pengambilan ciptaan pihak lain, baik seluruhnya maupun sebagian, guna keperluan: (i) ceramah yang semata-mata untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- c) Perbanyakan suatu ciptaan selain program komputer, secara terbatas dengan cara atau alat apa pun atau proses yang serupa oleh perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan, dan pusat dokumentasi yang nonkomersial semata-mata untuk keperluan aktivitasnya;

- d) Pembuatan salinan cadangan suatu program komputer oleh pemilik program komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri.

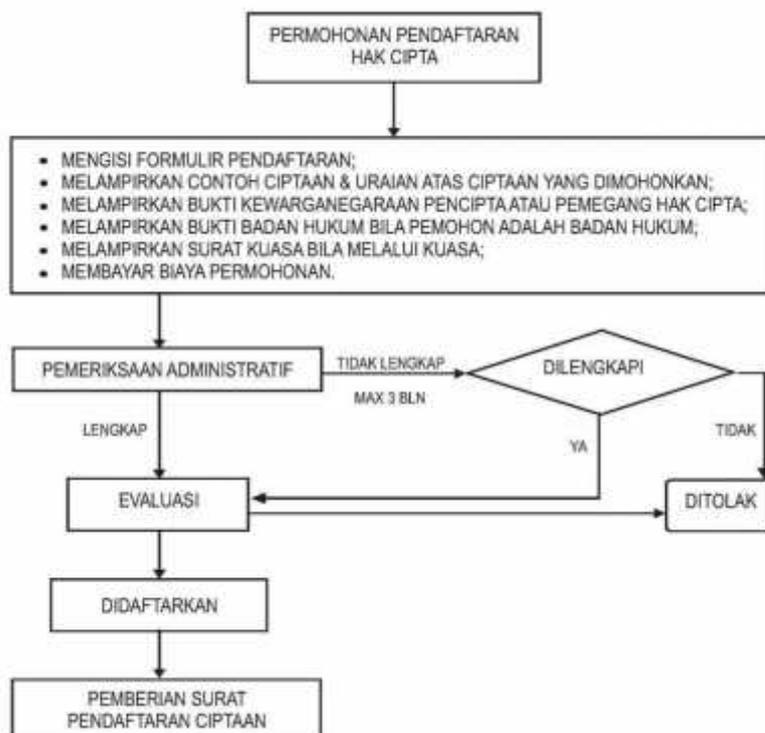
Pemerintah juga melarang pengumuman setiap ciptaan yang bertentangan dengan kebijaksanaan Pemerintah di bidang agama, pertahanan dan keamanan Negara, kesusilaan, serta ketertiban umum. Terkait dengan sarana kontrol teknologi, maka kecuali atas izin pencipta, sarana kontrol teknologi sebagai pengaman hak pencipta tidak diperbolehkan dirusak, ditiadakan, atau dibuat tidak berfungsi. Sarana kontrol teknologi yang dimaksud dalam hal ini adalah instrumen teknologi dalam bentuk antara lain; kode rahasia, *password*, *bar code*, *serial number*, teknologidekripsi (*decryption*) dan enkripsi (*encryption*) yang digunakan untuk melindungi ciptaan. Namun demikian, ciptaan-ciptaan yang menggunakan sarana produksi berteknologi tinggi, khususnya di bidang cakram optik (*optical disc*), wajib memenuhi semua peraturan perizinan dan persyaratan produksi yang ditetapkan oleh instansi yang berwenang.

3) Mekanisme Pendaftaran Hak Cipta

Berdasarkan ketentuan Pasal 36 UU No.19 Tahun 2002, dinyatakan bahwa pendaftaran ciptaan dalam daftar umum ciptaan tidak mengandung arti sebagai pengesahan atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari ciptaan yang didaftar. Ketentuan tentang pendaftaran tidak merupakan kewajiban untuk mendapatkan hak cipta, dengan demikian pendaftaran ciptaan bukan merupakan suatu keharusan bagi pencipta atau pemegang hak cipta. Timbulnya perlindungan hukum atas suatu ciptaan dimulai sejak ciptaan itu dilahirkan atau terwujud, dan bukan karena pendaftaran. Hal ini berarti bahwa suatu ciptaan, baik yang terdaftar maupun tidak terdaftar tetap dilindungi.

Pendaftaran ciptaan dalam daftar umum ciptaan dilakukan atas permohonan yang diajukan oleh pencipta atau oleh pemegang hak cipta atau oleh kuasanya. Kuasa yang dimaksud dalam hal ini adalah konsultan yang terdaftar pada Direktorat Jenderal Hak-Hak Kekayaan Intelektual. Permohonan diajukan kepada Dirjen HKI dengan surat rangkap 2 (dua) yang ditulis dalam bahasa Indonesia dan disertai contoh ciptaan atau penggantinya dengan dikenai biaya. Terhadap Permohonan tersebut, Direktorat Jenderal akan memberikan keputusan paling lama 9 (sembilan) bulan terhitung sejak tanggal diterimanya permohonan yang bersangkutan secara lengkap. Dalam hal Permohonan diajukan oleh lebih dari seorang atau suatu badan hukum yang secara bersama-sama berhak atas suatu Ciptaan, Permohonan tersebut dilampiri salinan resmi akta atau keterangan tertulis yang membuktikan hak tersebut. Alur pendaftaran hak cipta ditunjukkan pada bagan berikut.

Bagan 1. Alur Pendaftaran Hak Cipta



Sumber : Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia R.I

Pendaftaran ciptaan dianggap telah dilakukan pada saat diterimanya permohonan oleh Direktorat Jenderal dengan lengkap. Pendaftaran tersebut akan diumumkan dalam Berita Resmi Ciptaan oleh Direktorat Jenderal HKI. Perubahan nama dan/atau perubahan alamat orang atau badan hukum yang namanya tercatat dalam Daftar Umum Ciptaan sebagai Pencipta atau Pemegang Hak Cipta, dicatat dalam Daftar Umum Ciptaan atas permintaan tertulis Pencipta atau Pemegang Hak Cipta yang mempunyai nama dan alamat itu dengan dikenai biaya.

4) Mekanisme Penyelesaian Perkara

Suatu karya cipta pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dengan penciptanya, oleh karena itu berdasarkan ketentuan Pasal 55 UU No.19 Tahun 2002 bahwa penyerahan Hak Cipta atas suatu ciptaan kepada pihak lain tidak mengurangi hak pencipta atau ahli warisnya untuk menggugat kepada pihak-pihak yang tanpa persetujuannya :

- a) Meniadakan nama Pencipta yang tercantum pada Ciptaan itu;
- b) Mencantumkan nama Pencipta pada Ciptaannya;
- c) Mengganti atau mengubah judul Ciptaan; atau
- d) Mengubah isi Ciptaan.

Pengajuan gugatan dari pencipta atau ahli warisnya dapat diajukan di pengadilan niaga. Pengadilan Niaga adalah suatu Pengadilan khusus yang berada dalam lingkungan peradilan umum, yang dibentuk dan bertugas menerima, memeriksa dan memutus serta menyelesaikan permohonan pernyataan pailit dan penundaan kewajiban pembayaran utang serta perkara lain dibidang perniagaan, termasuk dalam hal ini adalah perkara-perkara yang timbul dibidang Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Prosedur penanganan perkara perdata di pengadilan ditunjukkan dalam bentuk bagan berikut ini.

Bagan 2. Alur/Prosedur Penganganan Perkara Perdata



Sumber : Pengadilan Negeri Makassar

Hakim dalam menyelesaikan perkara perdata di pengadilan, mempunyai tugas untuk menemukan hukum yang tepat [10] Hakim tidak cukup hanya mencari dalam undang-undang saja, sebab kemungkinan undang-undang tidak mengatur secara jelas dan lengkap, sehingga hakim harus menggali nilai-nilai hukum yang hidup atau yang umum dipraktikkan dalam kehidupan masyarakat [11]. Hakim, sebagai salah satu pejabat kekuasaan kehakiman yang melaksanakan proses peradilan, termasuk juga proses peradilan perdata, sudah tentu mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap lahirnya putusan.

Putusan yang dihasilkan oleh hakim di pengadilan idealnya tidak menimbulkan masalah-masalah baru di tengah-tengah masyarakat [12].

Pemegang hak cipta berhak mengajukan gugatan ganti rugi di pengadilan niaga atas pelanggaran hak ciptaannya dan meminta penyitaan terhadap benda yang diumumkan atau hasil perbanyakan ciptaan itu. Selain itu juga berhak memohon kepada pengadilan niaga agar memerintahkan penyerahan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari penyelenggaraan ceramah, pertemuan ilmiah, pertunjukan atau pameran karya, yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta. Sebelum menjatuhkan putusan akhir dan untuk mencegah kerugian yang lebih besar pada pihak yang haknya dilanggar, hakim dapat memerintahkan pelanggar untuk menghentikan kegiatan pengumuman dan/atau perbanyakan ciptaan atau barang yang merupakan hasil pelanggaran hak cipta.

5. Kesimpulan

Ruang lingkup karya cipta yang erat kaitannya dengan bidang komputer dan dilindungi berdasarkan undang-undang hak cipta adalah program komputer, database, perwajahan (*lay out*), termasuk sinematografi dan fotografi. Wujud perlindungan hukum atas suatu karya cipta sebelum terjadinya peristiwa pelanggaran hukum atas karya cipta tersebut ditunjukkan dengan adanya pendaftaran karya cipta. Pendaftaran ini dimaksudkan memperkuat kedudukan pencipta atau pemegang hak atas karya cipta yang menjadi miliknya. Sedangkan perlindungan hukum terhadap hak cipta setelah terjadinya peristiwa diwujudkan melalui prosedur penanganan perkara di pengadilan. Pihak yang merasa dirugikan diberi hak untuk mengajukan gugatan. Jika dilihat dari jenis perkaranya, maka perlindungan hukum terhadap karya cipta dapat dibagi atas dua aspek yaitu aspek perdata dan pidana. Perlindungan hukum dari aspek keperdataan harus didahului oleh adanya upaya dari pihak-pihak yang merasa dirugikan untuk mengajukan gugatan ke pengadilan yang berwenang, dalam hal ini adalah pengadilan niaga. Sedangkan dari aspek pidananya, perlindungan hukum tersebut diwujudkan dalam bentuk penindakan oleh aparat penegak hukum yang berwenang. Upaya penindakan ini ditujukan terhadap jenis perbuatan yang termasuk dalam kategori tindak pidana seperti pembajakan (*piracy*). Kecuali atas ijin pencipta, sarana kontrol teknologi sebagai pengaman hak cipta tidak boleh dirusak, ditiadakan, atau dibuat tidak berfungsi. Sarana kontrol teknologi tersebut adalah instrumen teknologi dalam bentuk antara lain; kode rahasia, *password*, *bar code*, *serial number*, teknologidekripsi (*decryption*) dan enkripsi (*encryption*) yang digunakan untuk melindungi ciptaan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hasbir Paserangi, 2011. *Perlindungan Hukum Hak Cipta Software Program Komputer di Indonesia*. Jurnal Hukum, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar. Edisi Khusus Vol.18 Oktober 2011:20-35.
- [2] Undang-Undang Nomor 19 tahun 2002 tentang *Hak Cipta*.
- [3] Zae, 2005. *Open Source, Indonesia Go Open source (IGOS), dan Penghormatan HKI*, Hukumonline, 25 Juli 2005.
- [4] Naning Ramdlon, 1997. *Perihal Hak Cipta Indonesia, Tinjauan Terhadap Auteursrecht 1912 dan Undang-undang Hak Cipta 1997*, Liberty, Yogyakarta.
- [5] Muhammad Djumhana, 2006. *Perkembangan Doktrin dan Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual*. PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- [6] Supanto dkk, 2007. *Pengembangan Kebijakan Hukum Pidana untuk Menanggulangi Pembajakan Perangkat Lunak Komputer sebagai Kejahatan Ekonomi Bidang Hak Kekayaan Intelektual*. Jurnal Justisia, Edisi No.71 Mei-Agustus 2007.
- [7] Barda Nawawi Arief. 2005. *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*. PT. Citra Aditya Bakti. Bandung.
- [8] Sholehuddin, 2007. *Sistem Sanksi dalam Hukum Pidana*. PT. RajaGrafindo Persada. Jakarta.
- [9] Heri Tahir. 2010. *Proses Hukum yang adil dalam sistem peradilan pidana Indonesia*. Penerbit LaksBang Pressindo. Joyakarta.
- [10] Bambang Sutiyoso, 2004. "Implementasi Gugatan *Legal Standing* Dan *Class Action* Dalam Praktik Peradilan Di Indonesia", Jurnal Hukum Ius Quia Iustum, Vol. 26 No. 11, Mei 2004, FH UII, Yogyakarta.
- [11] Busyro Muqaddas, 2002. *Mengkritik Asas-Asas Hukum Acara Perdata*, Jurnal Hukum Ius Quia Iustum, Vol. 20 No. 9, Juni 2002, FH UII, Yogyakarta.

[12] Fence M. Wantu, 2012. *Mewujudkan Kepastian Hukum, Keadilan dan Kemanfaatan dalam Putusan Hakim di Peradilan Perdata*. *Jurnal Dinamika Hukum*, Vol.12 No.3 September 2012