

zan4

by elanjaelanigroup@gmail.com 1

Submission date: 23-Jun-2023 09:30AM (UTC+0300)

Submission ID: 2005444005

File name: muhammad_fauzan.docx (322.68K)

Word count: 3643

Character count: 23217

**PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PENCipta PERANGKAT LUNAK
(SOFTWARE) TERHADAP PEMBAJAKAN DITINJAU DARI UU NO 28 TAHUN
2014 TENTANG HAK CIPTA**

Muhammad Fauzan, Elan Jaelani, Utang Rosidin

Fakultas Hukum UIN Sunan Gunung Djati Bandung

E-mail: uzan7887@gmail.com, elanjaelani@uinsgd.ac.id,
Utangrosidin@uinsgd.ac.id,

Abstract

In this era of increasingly sophisticated technological development, the prices are also getting more and more expensive, this is one of the reasons why Indonesian citizens do things like *software* piracy. The motive behind *software* piracy is not only from high license prices, it can also be from ignorance or following friends or other people to do similar things such as pirating *software*. This study aims to find out how the legal protection regarding *software* copyrights is in Indonesia. The research method used is the literature review.

Keywords: Copyright, Piracy, Software

Abstrak

Di era perkembangan teknologi yang semakin lama semakin canggih ini, tidak kalah juga dengan harga yang semakin lama semakin mahal juga, hal ini adalah salah satu penyebab dimana para warga negara Indonesia melakukan hal seperti pembajakan *software* ini. Motif dibalik pembajakan *software* juga bukan hanya dari harga lisensi yang mahal, bisa juga dari ketidaktahuan atau mengikuti teman atau juga orang lain untuk melakukan hal yang serupa seperti membajak *software* ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perlindungan hukum tentang hak cipta *software* di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah literature review.

Kata Kunci: Hak Cipta, Pembajakan, Perangkat Lunak

Pendahuluan

Di era yang serba canggih dan *modern* ini pastinya banyak hal-hal yang mahal dan susah untuk didapatkan seperti halnya edisi terbatas atau *limited edition*, dalam tulisan ini penulis berniat untuk mengeksplor tentang "Perlindungan Hukum bagi Pencipta Perangkat Lunak (*Software*) Terhadap

Pembajakan ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta” dikarenakan di Indonesia ini marak sekali perbuatan pembajakan ini oleh karena harga yang sangat tidak terjangkau atau mahal yang membuat banyak warga Indonesia termotivasi untuk melakukan pembajakan terhadap *Software*.¹

Contoh perkembangan teknologi yang berkembang pesat salah satunya ada di dalam bidang permainan. Permainan sendiri adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.² Sekarang permainan ini untuk sebagian besar orang muda maupun tua dijadikan sebagai kebutuhan yang tak dapat terpisahkan. Bahkan, tak jarang diantara mereka sangat menggilai permainan.. Jika dahulu kita m engenal permainan ular tangga, monopoli, catur, dan jenis permainan konvesional lainnya, pada era ini permainan sudah dimainkan melalui alat elektronik seperti *Handphone*, *Console* (*Playstation*, *Nintendo*, *Xbox*, dsb) & *PC* permainan ini disebut dengan permainan video atau *video game*.³

Orang Indonesia masih suka menggunakan produk bajakan. Alasannya kuno dan diketahui hamper oleh semua orang. Karena tingginya harga perangkat lunak asli, pengguna beralih ke perangkat lunak palsu atau bajakan. Memang benar lisensi perangkat lunak ini mungkin terlalu mahal bagi kebanyakan orang Indonesia. Sebagai gambaran, untuk menjalankan komputer rakitan seharga Rp. 3 jutaan saja dibutuhkan dana untuk *software* dasar seharga AS\$248 atau sekitar Rp. 2,4 juta. Dengan rincian sistem operasi Windows XP Home (AS\$78) dan MS Office 2007 Basic (AS\$170).⁴

Contoh dari penggunaan *software* secara *illegal* atau pembajakan ini adalah Warnet (Warung Internet), Warnet ini adalah salah satu yang merasakan dampak secara langsung dengan mahalnya harga *software*. Kegiatan usaha masyarakat yang sebagian besar tergolong dalam Usaha Kecil dan Menengah (UKM) ini seringkali terpaksa menggunakan barang bajakan agar bisa menetapkan harga sewa tidak terlalu mahal. Namun akibatnya justru fatal. Berbekal kewenangan untuk menegakkan Undang-undang No. 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta, aparat penegak hukum (dalam hal ini Kepolisian dan Penyidik Pegawai Negeri Sipil) melakukan *sweeping* terhadap warnet di beberapa daerah yang diduga menggunakan peranti lunak bajakan. Hasilnya

¹ Robby Akhmad and Surya Dilaga, “Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Software Game Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta,” *Jurnal IUS (Kajian Hukum Dan Keadilan)* 1, no. 28 (2016).

² Sadiman, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996).

³ Iqbal Abdul Malik et al., “Perlindungan Hukum Atas Karya Cipta Permainan Video Menurut UU No 28 Tentang Hak Cipta” 6, no. 28 (2017): 1–13.

⁴ Nicky Kevin Sondakh, “PERLINDUNGAN HUKUM PROGRAM KOMPUTER MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA,” no. 6 (2018): 1–13.

cukup banyak yang terkena *sweeping*, sehingga sempat menjadi sorotan pemberitaan media massa nasional pada tahun lalu.⁵

Hal seperti ini juga sering terjadi pada kalangan pemuda di Indonesia yang merasa bahwa harga lisensi *software* ini terlalu mahal, hal inilah yang mendorong mereka untuk melakukan pembajakan agar tidak harus membelinya. Selain harga, pembajakan juga sangat mudah dilakukan dan praktis jadi kebanyakan berpikir “untuk apa beli jika hanya buat ribet dan miskin kalau bisa membajak?”. Pemerintah mengeluarkan aturan hukum berkaitan dengan Hak Cipta yang tertuang dalam UU No. 28 Tahun 2014. Di dalam UU tersebut pemerintah menyebutkan *software* sebagai salah satu objek tersendiri yang sebelumnya itu belum menjadi kesatuan sendiri tapi menyatu dengan program computer (*software*).

Berdasarkan uraian diatas, penulis termotivasi untuk meneliti tentang perlindungan hak cipta bagi penciptanya terhadap pembajakan *software* atau perangkat lunak.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut, Pertama, Bagaimana asal muasal pembajakan *software*, Kedua, bagaimana Pengaturan hak cipta *software* di Indonesia, Ketiga, apa saja bentuk pelanggaran hak cipta *software*, Keempat, Apa dan bagaimana kategori pembajakan *software* ini, Kelima, Bagaimana mekanisme penyelesaian hukumnya, Terakhir, Apa langkah-langkah yang dapat ditempuh untuk mencegah pembajakan *software*.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian kali ini adalah *literature review* atau dengan mencari hasil-hasil riset terdahulu lalu mengembangkannya. Penulis mencari isi untuk tulisan ini dari artikel jurnal maupun buku terdahulu yang berkaitan dengan pembahasan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Asal Muasal Pembajakan *Software*

Pembajakan perangkat lunak/*software* berasal dari penyalinan yang tidak sah dari program komputer berhak cipta.⁶ Anteseden pembajakan

⁵ Sondakh.

⁶ Trevor Moores and Gurpreet Dhillon, “Software Piracy: A View from Hong Kong,” *Communications of the ACM* 43, no. 12 (2000): 88–93, <https://doi.org/10.1145/355112.355129>.

perangkat lunak mungkin kembali ke era mainframe di akhir 50-an dan 60-an ketika fokus industri komputer adalah menjual perangkat keras yang dibundel dengan perangkat lunak⁷. Pada masa itu, merupakan praktik yang diterima oleh ilmuwan komputer untuk berbagi program⁸ sambil memperluas pengetahuan pemrograman mereka.⁹ Pada tahun 1969, IBM mulai memisahkan perangkat lunak dari perangkat keras *mainframe* setelah Departemen Kehakiman AS menganggap *bundling* sebagai praktik penjualan yang tidak adil¹⁰.

Pemisahan perangkat keras dari perangkat lunak ini menandai transisi yang menjadi dasar bagi industri perangkat lunak komputer mikro untuk berkembang dan tumbuh¹¹. Tidak mengherankan, dengan semakin pentingnya industri perangkat lunak dan pengenalan komputer pribadi (akhir 1970-an), pembajakan perangkat lunak muncul sebagai sebuah isu yang telah berkembang menjadi fenomena yang meluas dan global. Saat ini, transisi teknologi dalam pengiriman perangkat lunak terjadi karena perangkat lunak yang disimpan di mesin desktop beralih ke perangkat lunak yang disimpan di layanan *cloud*. *Cloud/Computing Cloud* sendiri adalah pengiriman berbagai layanan komputasi, termasuk server, perangkat lunak, penyimpanan data, database, jaringan, serta analitik melalui internet (*cloud*). Transisi ke platform *cloud* ini telah mendorong saran bahwa pembajakan perangkat lunak tidak lagi menjadi masalah, namun pembajakan tetap menjadi masalah serius di *cloud* karena potensi pelanggaran kepatuhan lisensi.¹²

Pengaturan Hak Cipta Software

Berkaitan dengan judul, apakah aturan hak cipta yang sekarang adalah cara yang tepat untuk melindungi *software* dari hal ini? Ingatlah bahwa sebagian besar dari *software* itu sendiri adalah sebuah program komputer. Program komputer terdiri dari kode (dalam bentuk yang dapat dibaca manusia) dan objek (dalam bentuk yang dapat dibaca oleh komputer), bukan hanya program komputer. Dalam hal ini, penulis akan mengambil *software video game*. Diketahui untuk mengidentifikasi langkah-langkah dalam desain *video game*, yang pertama adalah pembuatan *sprite*, objek, dan ruangan(*rooms*), yang kedua mengembangkan transparasi, yang ketiga membuat peristiwa (*events*) dan

⁷ Pamela Samuelson, "Liability for Defective Electronic Information," *Communications of the ACM* 36, no. 1 (1993): 21–26, <https://doi.org/10.1145/151233.151234>.

⁸ Samuelson.

⁹ Juan A. Chavarria et al., "Software Piracy Research: A Cross-Disciplinary Systematic Review," *Communications of the Association for Information Systems* 38, no. 1 (2016): 624–69, <https://doi.org/10.17705/1CAIS.03831>.

¹⁰ B Grad, "A Personal Recollection: IBM's Unbundling of Software and Services," *IEEE Annals of the History of Computing* 24, no. 1 (2002): 64–71, <https://doi.org/10.1109/85.988583>.

¹¹ Grad.

¹² Chavarria et al., "Software Piracy Research: A Cross-Disciplinary Systematic Review."

1

tindakan (*actions*), yang keempat membuat gambar objek bergerak, yang kelima menambahkan *background* dan suaranya.¹³

Video game adalah suatu program komputer yang terdiri dari kode-kode sumber atau disebut *source code*. *Source code* ini dapat dibaca dan ditulis oleh seorang *programmer*, *Source code* berisi kode seperti kode sumber dan kode objek serta kombinasi kode, *video game* ini biasanya diwujudkan dalam suatu media penyimpanan berupa cakram optik (CD) atau cakram magnetik (misal *hard disk*) dan dari jenis *yang* yang tercakup dalam dokumen, sesuai dengan Pasal 10 Perjanjian TRIPS, hal ini termasuk dalam karya sastra atau *literary works*.¹⁴

Salah satu cara untuk menyalahgunakan hak cipta pada *video game* adalah melalui lisensi. Namun pelaksanaannya perjanjian lisensi pada *video game* adalah perjanjian lisensi yang bersifat eksklusif. Pasal 80 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengatur perjanjian lisensi bersifat non eksklusif, namun pelaksanaannya tetap diperbolehkan sepanjang diatur dengan tegas.¹⁵

UU No 28 Tahun 2014 juga tidak menyebutkan hak *cipta* secara detail dan menjelaskan tentang *software game* secara detail, namun terdapat petunjuk yang mengacu pada *software game*, seperti pada pasal 40 ayat. Pada huruf R dan S disebutkan bahwa Undang-Undang Hak Cipta memberikan perlindungan terhadap karya *video game* dan program komputer. Karena *video game* adalah sebuah perangkat lunak/*software*.¹⁶

6

Video game biasanya memiliki sistem *reward*, seperti skor yang dihitung berdasarkan pencapaian yang telah digapai dalam *game* tersebut. Namun, dalam undang-undang hak cipta, materi yang dilindungi sebagai hak cipta harus memenuhi 3 syarat dasar hak cipta untuk mendapatkan perlindungan hak cipta, yang meliputi ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, dalam hal ini penulis telah menetapkan bahwa ada 3 perangkat lunak dalam game. Prinsip-prinsip dasar hak cipta, termasuk sains, seni, dan sastra. *Video game* berada dalam ranah sains, karena sistem memiliki struktur bahasa pemrograman yang menyesuaikan dengan model matematika dari algoritme, sehingga memungkinkan untuk memerintahkan algoritme dan mengontrol algoritme, jadi dalam hal ini *video game* termasuk dalam bidang ilmu pengetahuan/science. Selain itu banyak

¹³ Yessica Ardina et al., "PERMAINAN VIDEO (VIDEO GAME) TERHADAP TINDAKAN PEMBAJAKAN BERDASARKAN UNDANG UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA," *DIPONEGORO LAW REVIEW* 5 (2016): 1–13.

¹⁴ Ardina et al.

¹⁵ Ardina et al. 9

¹⁶ Akhmad and Dilaga, "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Software Game Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta."

sekali jenis permainan yang menggunakan konsep pendidikan sebagai permainan.¹⁷

Secara khusus, *game* dianggap sebagai seni dalam sudut pandangnya, video game dapat digolongkan sebagai seni. Memang, karena mengandung semua unsur yang membentuk konsep seni, yaitu daftar item dapat ditemukan. Namun, *video game* tidak hanya berdasarkan gambar visual, tetapi juga persepsi. Dalam pengertian itu, *video game* juga bisa digolongkan sebagai seni musik. Tidak berhenti di situ, *video game* juga memiliki unsur sastra dan koreografi karena melibatkan penceritaan, penokohan, ekspresi dramatis, dan gerakan fisik. Pada titik ini, *video game* adalah sebuah kombinasi dari film, seni, musik, sastra, dan tarian. Sastra adalah karya seni dengan cara yang sama seperti *software game* adalah karya sastra di mana hak cipta melindungi karya asli sebagai karya sastra yang dibuat sebagai program komputer.¹⁸

Bentuk Pelanggaran Hak Cipta terhadap *software*

Pembajakan yang dilakukan oleh banyak warga indonesia ini salah satu alasannya adalah karena mahalnya harga lisensi.Salah satu faktor yang menyebabkan pembajakan adalah dari harga *software* yang mahal, hal ini menyebabkan banyak masyarakat yang enggan untuk membeli *softare* yang *original* dikarenakan tingginya harga, sedangkan bila membajak, bisa mendapatkan *software* yang diinginkan secara gratis dan mudah dilakukan. Hasil data dari survey BSA menunjukkan bahwa Indonesia mempunyai rata rata yang sangat tinggi dalam hal melakukan peng-*install*-an *software* tidak berlisensi atau pembajakan.

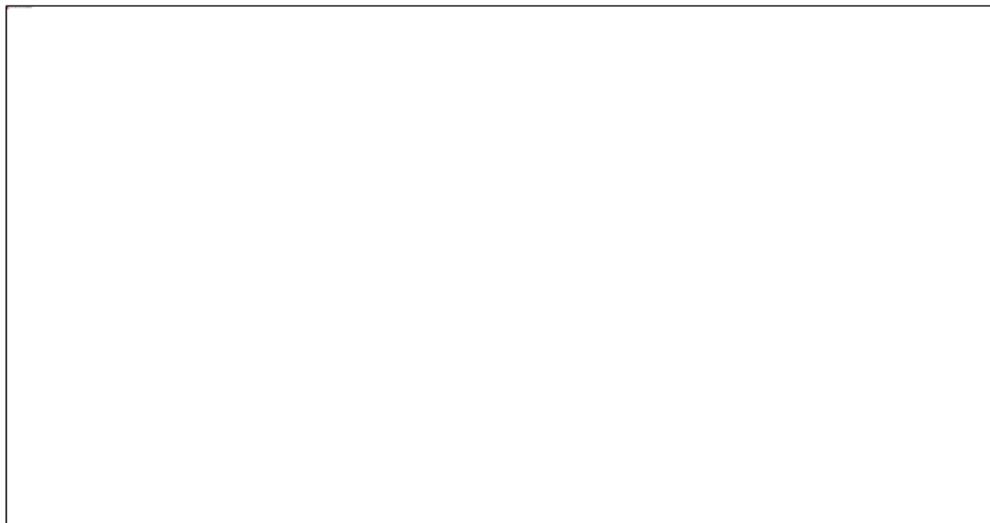
	RATES OF UNLICENSED SOFTWARE INSTALLATION				COMMERCIAL VALUE OF UNLICENSED SOFTWARE (\$M)			
	2017	2015	2013	2011	2017	2015	2013	2011
ASIA PACIFIC								
Australia	18%	20%	21%	23%	\$540	\$579	\$743	\$763
Bangladesh	84%	86%	87%	90%	\$226	\$236	\$197	\$147
Brunei	64%	66%	66%	67%	\$18	\$19	\$13	\$25
China	66%	70%	74%	77%	\$6,842	\$8,657	\$8,767	\$8,902
Hong Kong	38%	41%	43%	43%	\$277	\$320	\$316	\$232
India	56%	58%	60%	63%	\$2,474	\$2,684	\$2,911	\$2,930
Indonesia	83%	84%	84%	86%	\$1,095	\$1,145	\$1,463	\$1,467
Japan	16%	18%	19%	21%	\$982	\$994	\$1,349	\$1,875
Malaysia	51%	53%	54%	55%	\$395	\$456	\$616	\$657
New Zealand	16%	18%	20%	22%	\$62	\$66	\$78	\$99
Pakistan	83%	84%	85%	86%	\$267	\$276	\$344	\$278
Philippines	64%	67%	69%	70%	\$388	\$431	\$444	\$338
Singapore	27%	30%	32%	33%	\$235	\$290	\$344	\$255
South Korea	32%	35%	38%	40%	\$598	\$657	\$712	\$815
Sri Lanka	77%	79%	83%	84%	\$138	\$163	\$187	\$86
Taiwan	34%	36%	38%	37%	\$254	\$264	\$305	\$293
Thailand	66%	69%	71%	72%	\$714	\$738	\$869	\$852
Vietnam	74%	78%	81%	81%	\$492	\$598	\$620	\$395
Other AP	87%	87%	91%	91%	\$442	\$491	\$763	\$589
TOTAL AP	57%	61%	62%	60%	\$16,439	\$19,064	\$21,041	\$20,998

¹⁷ Akhmad and Dilaga.

¹⁸ Akhmad and Dilaga.

Gambar 1

Sumber : BSA (*Business Software Alliance*)

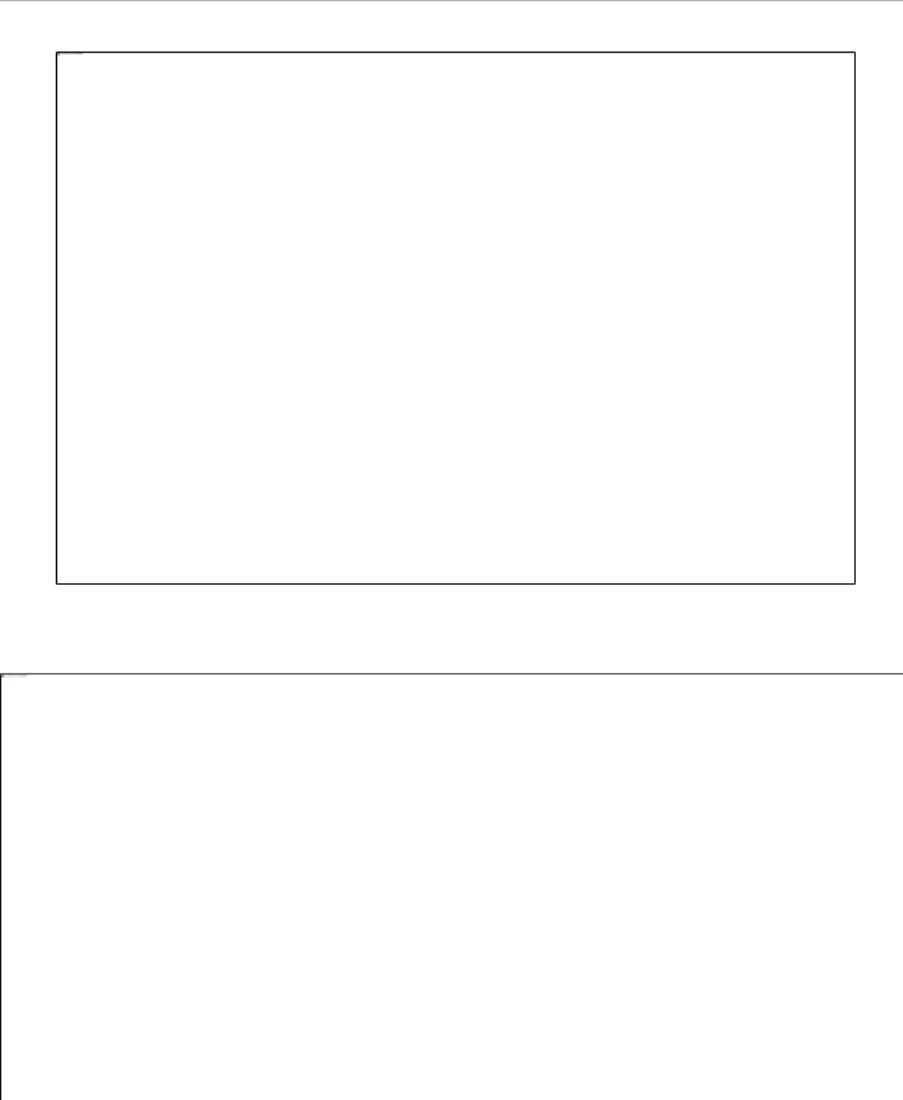


Gambar 2

Sumber : *revenera*

Dalam foto tersebut juga dapat terlihat bahwa penggunaan *software* tanpa berlisensi masih banyak digunakan diberbagai negara.

Dan berikut adalah hasil survey yang dilakukan oleh kominfo untuk mengetahui berapa banyak orang yang masih memainkan *software* bajakan dan alasan mengapa melakukan pembajakan.



Gambar 4

Sumber : Kominfo

Dapat dilihat bahwa warga Indonesia yang bermain *game* bajakan ini masih cukup banyak dengan alasan memainkannya yang beragam, dimana mereka bisa mengikuti arus, atau game tersebut tidak di-*publish* di kawasan Asia Tenggara atau Indonesia, tidak mempunyai akses untuk membayar *game* tersebut (biasanya menggunakan *PayPal* atau *Bank* untuk hal ini), harga *game* yang kemahalan, mudahnya mengakses *game* bajakan, dan tidak mau mengeluarkan uang hanya untuk memainkan *game*.

Setidaknya terdapat 3 (tiga) bentuk pelanggaran yang terkenal/popular terhadap permainan video (*video game*) diantaranya yaitu; Pembajakan,

Pembuatan *Private Server*/Server Pribadi, dan *Hacking*/Peretasan. Pembajakan berdasarkan Pasal 1 butir 23 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Penyebaran pembajakan ini ada banyak sekali caranya, akan tetapi beberapa yang paling populer adalah dengan menjual belikan menggunakan media seperti CD/Flashdisk/Harddisk, dan men-download game tersebut dengan mencarinya di situs game bajakan seperti *The Pirate Bay*, *Reddit*, & *UTorrent*.¹⁹

Private Server (Server pribadi) adalah situs web pribadi yang dikontrol yang terhubung ke Internet. Jika seseorang meniru salah satu atau semua elemen penting dari video game tanpa izin dan mempublikasikan hasil peniruan tersebut di website pribadinya, hal tersebut dianggap sebagai pelanggaran hak cipta dari video game tersebut. Karena menyiapkan server pribadi pasti tentang internet, trik ini untuk game online. Pembuatan *Private server* ini biasanya tujuannya adalah untuk membuat para pengguna *game* bajakan bisa bermain bersama, dikarenakan *game* yang dibajak itu tidak terkoneksi langsung ke server asli dari *game* tersebut, sehingga tidak bisa bermain *online* Bersama dengan pengguna *game* bajakan yang lain.

Hacking/Peretasan adalah membobol sistem dengan sistem operasi lain yang dikendalikan oleh peretas. Ada berbagai jenis sistem seperti web, server, jaringan, perangkat lunak dan lain-lain atau gabungan dari sistem tersebut, tujuan seorang *hacker*/peretas adalah menemukan lubang atau bug pada sistem yang diperkenalkan. Cara menemukan titik perlindungan sistem. Jika seorang *hacker* berhasil masuk ke dalam sistem, maka hack tersebut tidak akan merusak data yang ada, namun akan meningkatkan aktivitas Anda di dalam sistem untuk menemukan hal-hal yang menarik bagi Anda. Dengan cara *hacking* ini seorang *hacker* bisa memodifikasi data dari *game* yang ia retas dan menyebarluaskan data tersebut ke *internet* agar bisa digunakan oleh pengguna *game* tersebut. Hal ini biasa disebut dengan *modding/customizing* dan komunitasnya sangat besar sekali di dunia *internet*.²⁰

7 Kategori Pembajakan Software

Software secara harfiah adalah "perangkat lunak", yang merupakan kumpulan dari beberapa instruksi yang dieksekusi mesin komputer saat sedang berjalan. Selain itu, perangkat lunak juga merupakan informasi elektronik yang disimpan oleh komputer itu sendiri dengan cara ini. Informasi yang disimpan ini dapat berupa program atau instruksi yang dijalankan oleh perintah, serta

¹⁹ Rahmi Jened, *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)* (Bandung: PT Citra Aditya Bakti Pers, 2014).

²⁰ Ardina et al., "PERMAINAN VIDEO (VIDEO GAME) TERHADAP TINDAKAN PEMBAJAKAN BERDASARKAN UNDANG UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA."

catatan yang dibutuhkan komputer untuk menjalankan perintah yang dijalankannya. Untuk memenuhi keinginan tersebut, disusunlah susunan yang logis. Logika gabungan ini, bersama dengan data yang diprosesnya, diproses oleh perangkat lunak, juga disebut program. Pengolahan perangkat lunak ini melibatkan beberapa hal antara lain sistem operasi, program dan data.²¹

Saat menggunakan komputer tentunya dibutuhkan perangkat lunak. Pengguna perangkat lunak, dari remaja hingga orang dewasa, banyak peran penting yang dimainkan oleh perangkat lunak dalam kehidupan manusia, terutama di era modern. Kebutuhan akan software membuat pengguna software banyak melakukan pelanggaran hak cipta untuk mendapatkan software yang murah dan berkualitas, tentunya dengan alasan finansial, dengan cara membeli atau menggunakan software hasil pelanggaran hak cipta atau biasa disebut pembajakan.²²

Banyak cara yang dapat dilakukan pelaku pembajakan dalam membajak sebuah software,²³ beberapa caranya itu seperti :

1. Pembajakan pengunduhan disk terjadi ketika konsumen membeli perangkat lunak asli dan kemudian, biasanya untuk kepentingan pribadi konsumen, menginstalnya di lebih dari satu komputer di luar lisensi atau izin yang diizinkan.
2. Pemalsuan (pemalsuan). Perangkat lunak CD tidak dibungkus dengan plastik biasa yang biasanya dibungkus dengan perangkat lunak keras palsu. Di sini juga, pembuat bajak laut memproduksi kotak kemasan yang sesuai dengan aslinya dengan manual dan CD yang meyakinkan.
3. Selain itu, pelanggaran pembajakan juga sering dilakukan melalui pembajakan internet/web. Yakni, hacking yang dilakukan melalui koneksi jaringan internet. Sampai saat ini, banyak situs web menawarkan perangkat lunak bajakan secara gratis. Siapa pun yang membutuhkannya dapat mengunduhnya kapan saja. Dan juga berupa pembajakan terhadap pengguna akhir perusahaan. Secara khusus, jenis pembajakan perangkat lunak ini biasanya dilakukan oleh perusahaan yang aktif secara komersial. Dalam praktiknya, perangkat lunak yang akan diinstall di bawah lisensi yang diberikan sebenarnya diinstall pada lebih banyak perangkat keras.

Penyelesaian hukum terhadap pembajakan software

²¹ Herurasliawan Rachmatdia and Yusuf Daeng, "Perlindungan Hukum Dalam Pelanggaran Hak Cipta Software Ditinjau Dari UU Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," *National Conference on Social Science and Religion*, no. Ncssr (2022): 1037–45.

²² Rachmatdia and Yusuf Daeng.

²³ Hutagalung Sophar Maru, *Hak Cipta Kedudukan Dan Perannya Dalam Pembangunan*. (Jakarta: Sinar Grafika, 2012).

Penyelesaian sengketa perdata tidak tergantung pada penyelesaian perkara pidana. Itu juga bisa terjadi secara bersamaan jika pelanggaran hak cipta ditangani secara bersamaan dalam pendapat pidana dan perdata dalam dua solusi terpisah. Nomor pesanan. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, baik secara hukum maupun perdata. Penetapan hak pencipta atau pemilik hak cipta untuk menggugat di pengadilan niaga dan gugatan di biara merupakan bentuk perlindungan hukum bagi pencipta hak cipta atau pemilik hak cipta, aturan pelanggaran hak cipta²⁴ mengatur litigasi, pihak yang berselisih dapat menyelesaikan prestasi hukum melalui mediasi.²⁴

Pada akhirnya, setiap opsi penyelesaian, baik melalui pengadilan, arbitrase maupun mediasi, memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Pihak yang ingin terikat dengan perjanjian hak cipta harus terus mempelajari dan mengidentifikasi alternatif yang cocok untuk tantangan di masa depan. Berdasarkan Pasal 54 dan 55 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 dan yang kedua terhadap pelanggaran berupa pembajakan melalui media, penyebaran *software* bajakan dan *hacking*, tindakan hukum yang dapat diberikan adalah pemberian sanksi baik pidana dan/atau perdata kepada pihak yang melanggar hak si pemegang Hak Cipta video game itu sendiri sebagaimana diatur pada pasal 112-119 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengenai pemidanaannya dan Pasal 91 ayat (1) sampai dengan ayat (4) Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengenai penyelesaian sengketa melalui alternatif penyelesaian sengketa.²⁵

Langkah-langkah yang dapat ditempuh untuk mencegah pembajakan

Terdapat enam langkah yang bisa ditempuh untuk mencegahnya pembajakan ini, yaitu:²⁶

Pertama, implementasi Perjanjian Global Hak Kekayaan Intelektual (Perjanjian Hak Cipta WIPO). Diperkirakan jumlah pengguna internet akan melebihi satu miliar pada akhir tahun ini. Angka ini menunjukkan kekuatan dan potensi industri software, namun tentunya peluang pembajakan online juga semakin meningkat. Negara-negara di seluruh dunia diharapkan memperbarui peraturan yang konsisten dengan prinsip-prinsip Konvensi WIPO. Salah satunya adalah penggunaan teknologi DRM (Digital Right Management). Meski masih

²⁴ Adiyoes Nanda, "PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA PERMAINAN VIDEO TERHADAP TINDAKAN PEMBAJAKAN MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA" (Universitas Jambi, 2022).

²⁵ Nanda.

²⁶ Nuzulia Kumala Sari, "Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pembajakan Software Di Indonesia," *Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum QISTI* 6, no. 1 (2012), <https://doi.org/10.31942/jqi.v6i1.551>.

ada beberapa kontroversi, diyakini bahwa teknologi DRM yang canggih akan semakin mengurangi tingkat pembajakan di masa mendatang.

Kedua, mekanisme yang kuat dan efektif harus dibentuk, seperti perjanjian konsensus *World Trade Organization (WTO) TRIPS (Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights)*. Pada prinsipnya, banyak aturan yang tidak ada artinya jika tidak ada mekanisme yang efektif untuk menegakkan aturan tersebut.

Ketiga, membangun langkah-langkah penegakan. Kejahatan pembajakan sering dihukum berbeda dari kejahatan lainnya. Kalimat ringan tidak memiliki efek mengintimidasi. Lebih buruk lagi, hanya pemain kecil di industri yang dihukum. Pada saat yang sama, untuk melindungi "surga", para pemain besar pembajakan bahkan tidak tersentuh.

Karena itu, ada harapan bahwa negara-negara akan membangun lembaga penegak hukum untuk melawan pembajakan dengan kecerdasan dan peralatan yang memadai. Harus diingat bahwa kejahatan pembajakan sangat berbeda dengan kejahatan fisik baik dari segi penyidikan maupun pembuktian. Aspek ini juga harus dikembangkan bekerja sama dengan negara lain, dengan mempertimbangkan lingkungan geografis pembajakan online, yang mencakup semua negara di dunia.

Keempat, kampanye berkelanjutan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya menggunakan perangkat lunak legal harus didorong. Jika ada gagasan di bank untuk mengetahui pelanggan Anda, mungkin di industri Anda dapat menunjukkan program yang Anda ketahui. Dengan cara ini, setiap pengguna mengetahui bahwa produk perangkat lunak yang digunakan sesuai dengan kepatuhan dan standar hukum. Jika tidak, pembajakan perangkat lunak kemungkinan akan terus berkembang menjadi benang kusut, dengan kerugian yang menyebar ke berbagai sektor ekonomi alih-alih menguntungkan. Kelima, pendidikan dan penyadaran masyarakat terhadap kejahatan perompakan, yang harus diperlakukan secara mental dan sikap yang sama dengan kejahatan lainnya. Masyarakat kita sering kali bingung secara moral dan tidak menganggap salinan bajakan sebagai barang curian. Meski mayoritas penduduk Indonesia beragama Islam, namun fatwa MUI yang jelas melarang pemalsuan tidak banyak mendapat perhatian.

Keenam, memberikan contoh. Karena pemerintah adalah pengguna perangkat lunak terbesar di dunia, salah satu cara paling efektif untuk mengedukasi masyarakat adalah dengan menunjukkan contoh dunia nyata penggunaan perangkat lunak yang sah oleh pemerintah. Secara hukum, ada beberapa peraturan pemerintah yang menyatakan bahwa perangkat lunak apa pun yang digunakan harus legal. Meski catatan pembajakan negara kita memalukan, bukan berarti tidak ada harapan. Ada banyak contoh di negara lain, upaya yang konsisten dan didukung di semua lapisan masyarakat dihargai.

Kesimpulan

2

Software dikategorikan sebagai objek perlindungan hak cipta dikarenakan *software* juga merupakan suatu karya cipta dan juga sebagai karya seni yang berdiri sendiri. Maka dari itu, UU Hak Cipta melindungi baik permainan video itu sendiri sebagai objek perlindungan Hak Cipta maupun karya cipta yang terkandung didalamnya. Implementasi perlindungan Hak Cipta Permainan Video dalam prakteknya dilakukan melalui jalur mediasi. Hal ini sebagaimana yang diatur oleh UU No. 28 Tahun 2014 melalui Arbitrase (pasal 95), Gugatan Perdata (Pasal 96-99), Lapor Pidana (Pasal 105 juncto 110) dan penetapan sementara.

Pembajakan *Software* ini sudah sangat berkembang sampai mencapai dimana saat sebuah *software* rilis, pasti suatu komunitas *hacker* sudah membajak *software* tersebut di hari pada saat *software* itu rilis lalu menyebarluaskannya untuk sejatinya para pengguna *Personal Computer* "PC" yang "miskin" secara gratis. Hal ini membuat para komunitas *gamer* memuja *hacker* yang membajak dan menyebarluaskannya menganggap mereka seperti *Robin Hood*, seorang tokoh legenda nan mulia yang memberi keadilan dan kekayaan kepada yang miskin.

Referensi

- Akhmad, Robby, and Surya Dilaga. "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Software Game Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Jurnal IUS (Kajian Hukum Dan Keadilan)* 1, no. 28 (2016).
- Ardina, Yessica, Budi Santoso, Rinitami Njatrijani, Program Studi, S Ilmu, Fakultas Hukum, Universitas Diponegoro, and A Latar Belakang. "PERMAINAN VIDEO (VIDEO GAME) TERHADAP TINDAKAN PEMBAJAKAN BERDASARKAN UNDANG UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA." *DIPONEGORO LAW REVIEW* 5 (2016): 1-13.
- Chavarria, Juan A., Francis Kofi Andoh-Baidoo, Vishal Midha, and Jerald Hughes. "Software Piracy Research: A Cross-Disciplinary Systematic Review." *Communications of the Association for Information Systems* 38, no. 1 (2016): 624–69. <https://doi.org/10.17705/1CAIS.03831>.
- Ginting, Elyta Ras. *Hukum Hak Cipta Indonesia*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2012.
- Grad, B. "A Personal Recollection: IBM's Unbundling of Software and Services." *IEEE Annals of the History of Computing* 24, no. 1 (2002): 64–71. <https://doi.org/10.1109/85.988583>.
- Jened, Rahmi. *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti Pers, 2014.
- Lutfi, Anas, and Ruddi Setiawan. "Pengaturan Tindak Pidana Pembajakan Perangkat Lunak (Software) Komputer Dalam Hukum Positif Indonesia." *Jurnal Magister Ilmu Hukum* 1, no. 2 (2021): 18. <https://doi.org/10.36722/jmih.v1i2.733>.
- Malik, Iqbal Abdul, Budi Santoso, Siti Mahmudah, Program Studi, S Ilmu, Fakultas Hukum, and Universitas Diponegoro. "Perlindungan Hukum Atas Karya Cipta Permainan Video Menurut UU No 28 Tentang Hak Cipta" 6, no. 28 (2017): 1-13.
- Maru, Hutagalung Sophar. *Hak Cipta Kedudukan Dan Perannya Dalam Pembangunan*. Jakarta: Sinar Grafika, 2012.
- Moores, Trevor, and Gurpreet Dhillon. "Software Piracy: A View from Hong Kong." *Communications of the ACM* 43, no. 12 (2000): 88–93. <https://doi.org/10.1145/355112.355129>.
- Nanda, Adiyoes. "PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA PERMAINAN VIDEO TERHADAP TINDAKAN PEMBAJAKAN MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA." Universitas Jambi, 2022.
- Onno, Purbo W. *Buku Pintar Internet*. Jakarta: Alex Media Komputindo, 1998.
- Rachmatdia, Herurasliawan, and dan Yusuf Daeng. "Perlindungan Hukum Dalam Pelanggaran Hak Cipta Software Ditinjau Dari Uu Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *National Conference on Social Science and Religion*, no. Ncssr (2022): 1037–45.
- Sadiman. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996.
- Samuelson, Pamela. "Liability for Defective Electronic Information."

- Communications of the ACM* 36, no. 1 (1993): 21–26.
<https://doi.org/10.1145/151233.151234>.
- Sari, Nuzulia Kumala. "Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pembajakan Software Di Indonesia." *Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum QISTI* 6, no. 1 (2012). <https://doi.org/10.31942/jqi.v6i1.551>.
- Sondakh, Nicky Kevin. "PERLINDUNGAN HUKUM PROGRAM KOMPUTER MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA," no. 6 (2018): 1–13.

PRIMARY SOURCES

1	media.neliti.com Internet Source	8%
2	www.neliti.com Internet Source	5%
3	ejurnal.unsrat.ac.id Internet Source	3%
4	www.unwahas.ac.id Internet Source	3%
5	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	2%
6	jurnalius.ac.id Internet Source	2%
7	openjournal.unpam.ac.id Internet Source	2%
8	joglobaru07.blogspot.com Internet Source	2%
9	123dok.com Internet Source	1%
10	ferdysudysumantri.blogspot.com Internet Source	1%

11	ocs.unud.ac.id Internet Source	1 %
12	ojs.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	1 %
13	Espen Jütte, Erik L. Olson. "A brand hegemony rejection explanation for digital piracy", European Journal of Marketing, 2022 Publication	1 %
14	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper	1 %
15	manualzz.com Internet Source	1 %
16	repository.unja.ac.id Internet Source	1 %
17	ejurnal.dipanegara.ac.id Internet Source	1 %
18	lib.unisayogya.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes

Off

Exclude matches

< 1%

Exclude bibliography

On