

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan informasi teknologi (IT) yang saat ini sangat berkembang pesat di Indonesia maupun diseluruh dunia, melahirkan banyak ide-ide atau inovasi yang dibuat untuk memudahkan kehidupan sehari-hari baik dalam kegiatan yang melibatkan pekerjaan, pendidikan, ataupun yang berhubungan dengan kegiatan sosial. Ditambah dengan situasi dunia saat ini yang masih mengalami serangan virus *Covid-19*, banyak inovasi yang diciptakan untuk memudahkan aktivitas manusia. Sehingga dapat mengurangi aktivitas diluar rumah atau melakukan interaksi secara langsung dengan orang lain. Penggunaan informasi teknologi dinegara-negara berkembang sudah semakin pesat dan memasuki berbagai kebutuhan. Pemakaian perangkat canggih berteknologi komputer jejaring itu dirancang sejak memasuki 2000, ketika pemanfaatan komputer semakin merata. Pemerintah semakin menunjukkan kebutuhan yang terus meningkat terhadap pemakaian IT agar bisa menjadikan kerja-kerja birokrasi lebih efektif dan efisien dalam melayani kebutuhan masyarakat.¹

Setiap hasil karya yang berasal dari ide maupun pemikiran manusia yang diwujudkan secara nyata dan dikenalkan kepada masyarakat umum berupa ilmu

¹<https://communicationista.wordpress.com/2010/03/26/teknologi-komunikasi-dalam-organisasi/>

(diakses 10 Maret 2022 Pukul 20:52 WIB)

pengetahuan, seni dan sastra disebut ciptaan yang dilindungi oleh hak kekayaan intelektual. Keberadaan Hak Kekayaan Intelektual dalam hubungan antar manusia menjadi sesuatu yang melekat dalam masyarakat yang mana sifatnya mengikuti dinamika perkembangan masyarakat itu sendiri. Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dilindungi untuk menunjang kehidupan manusia, khususnya yang memiliki nilai ekonomi karena kemampuan intelektualitas manusia atas penguasaan hasil karya tersebut dapat menguntungkannya.² Setiap orang harus memperoleh manfaat serta penghargaan atas hasil dari pikirannya yang diwujudkan dalam suatu karya baik hak ekonomi maupun hak moral. Hak ekonomi yaitu hak untuk memperoleh keuntungan atas karya yang dihasilkannya dan hak moral untuk mendapatkan perlindungan terhadap kepentingan pribadinya dan selain itu tujuan utama HKI adalah menjamin agar proses kreatif tersebut terus belangsung dengan menyediakan perlindungan hukum yang memadai dan menyediakan sanksi terhadap pihak yang menggunakan proses kreatif tersebut tanpa izin.³ Secara umum Hak Kekayaan Intelektual terbagi dalam dua kategori yaitu Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri.

Di Indonesia regulasi berkenaan dengan perlindungan hukum kekayaan intelektual telah diakomodir secara terpisah berdasarkan bentuk dari kekayaan intelektualnya sendiri. Seperti misalnya, dalam melindungi ilmu pengetahuan, bidang seni dan kesastraan mendapatkan proteksi regulasi kekayaan

² Wahyu Suwarni, Kajian Literatur Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Dalam Industri Kreatif, *MEDIASI - Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, Vol. 2 No. 1, (Januari 2021), hal.2.

³ Utomo, Tomi Suryo, 2020, *Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual di Era Globalisasi*, Graha Ilmu, Yogyakarta, hal. 2.

intelektualnya yang dapat dirujuk dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC 2014). Upaya dalam memberikan perlindungan hukum dilakukan melalui pemberian hak eksklusif sebagaimana ditegaskan dalam Pasal 1 Ayat (1) UUHC 2014 bahwa pencipta memiliki kewenangan yang disebut sebagai hak eksklusif berdasarkan prinsip deklaratif yang diperolehnya secara otomatis setelah kekayaan intelektualnya dimiliki oleh tersebut berwujud (dideklarasikan), hak ini sederhananya merupakan hak yang diperoleh oleh pencipta.

Aplikasi masuk kedalam kategori program komputer yang menurut Pasal 40 Ayat (1) huruf (s) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, menyatakan program komputer adalah salah satu yang dilindungi Hak Cipta.

“(1) Ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas :

(s) Program Komputer⁴”

Berdasarkan Pasal 1 ayat (9) UUHC 2014, Pengertian Program komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.⁵

Komisi Pemilihan Umum Provinsi Sumatera Utara telah meluncurkan Aplikasi Sistem Informasi Pendaftaran Pemilih (Sidarlih) kepada publik masyarakat Sumatera Utara. Kegiatan ini berlangsung pada 16 Desember 2021 mulai pukul 09.00 WIB bertempat di halaman kantor KPU Provinsi Sumatera Utara. Komisi Pemilihan Umum Sumatera Utara, mengembangkan aplikasi

⁴ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Pasal 40 Ayat (1) huruf (s)

⁵ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Pasal 1 ayat (9)

SIDARLIH (Sistem Informasi Pendaftaran Pemilih), sidarlih merupakan inovasi dari aplikasi SIDALIH (Sistem Informasi Data Pemilih) yang dikembangkan oleh KPU Pusat. Dalam rangka meningkatkan kualitas serta jangkauan pelayanan kepada publik secara masif di bidang Pemilihan Umum dan mengembangkan pelayanan publik berbasis elektronik. Maka KPU Provinsi Sumatera Utara memandang perlu pemanfaatan teknologi informasi ini menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak dimana *output* keluarannya adalah aplikasi Sidarlih.

Aplikasi Sidarlih adalah alat bantu dalam kegiatan pemutakhiran data pemilih berkelanjutan yang memungkinkan masyarakat Sumatera Utara untuk bisa melakukan pengecekan apakah sudah terdaftar dalam DPT (Daftar Pemilih Tetap), merubah data apabila datanya tidak valid serta bagi yang belum terdaftar dapat melakukan pendaftaran secara mandiri sebagai pemilih melalui aplikasi Sidarlih ini dengan terlebih dahulu memasukkan NIK (Nomor Induk Kependudukan).⁶ Dengan adanya aplikasi Sidarlih menjadi sebuah inovasi dan upaya dalam memperbaiki kualitas pemutakhiran data pemilih menjadi solusi dari rumitnya pendaftaran pemilih, khususnya di Sumatera Utara. Yang nantinya dapat membantu proses pemilu serentak yang akan dilaksanakan tahun 2024 dan pemilu berkelanjutan.

Mengingat teknologi informasi dan komunikasi yang sedemikian pesat juga turut mempengaruhi perkembangan hak cipta. Seperti contoh kasus pembajakan software yang marak dilakukan di Jakarta, Pembajakan terhadap

⁶<https://sumut.kpu.go.id/berita/baca/7816/peluncuran-aplikasi-sidarlih-untuk-masyarakat-sumatera-utara>

(diakses pada tanggal 14 Febuari 2022 Pukul 17:08)

aplikasi *Microsoft Windows*, maraknya pelanggaran hak cipta aplikasi pemerintah seperti aplikasi peduli lindungi. Saat ini pelanggaran terhadap Kekayaan Intelektual di Indonesia masih cukup tinggi, pada tahun 2015–2021, terdapat penanganan 1.184 perkara pelanggaran HKI, dengan 958 di antaranya ditangani Polri. Sebanyak 658 perkara terkait dengan merek, 243 kasus hak cipta, 27 kasus desain industri, 8 kasus rahasia dagang, 2 kasus tata letak sirkuit terpadu, dan 2 kasus perlindungan varietas tanaman⁷. Persoalan yang dihadapi bangsa Indonesia dalam upaya perlindungan Hak Cipta atas karya cipta digital ini adalah masalah proses penegakan hukum dan perlindungan hukum terhadap karya cipta yang yang dihasilkan, disertai masalah-masalah seperti kesadaran masyarakat terhadap pentingnya Hak Cipta itu sendiri dan kondisi ekonomi bangsa Indonesia yang secara tidak langsung mendukung tindakan pelanggaran hak cipta. Maka, perlindungan hukum mutlak sangat diperlukan untuk pemanfaatan teknologi informasi terutama berkenaan dengan kekayaan intelektual. sebagai karya cipta dari manusia adalah suatu hal yang wajib diberikan apresiasi dengan adanya penghargaan, karena dalam penciptaannya memerlukan proses berpikir hingga adanya produk yang baru, tentunya inovasi tersebut bukanlah hal yang mudah. Dari sini dapat diketahui bahwa pelindungan kekayaan intelektual memerlukan pelindungan hukum,

⁷<https://ekonomi.bisnis.com/read/20211006/9/1451327/ada-1184-kasus-pelanggaran-haki-ditindak-di-ri-sejak-2015#:~:text=Pada%202015%E2%80%932021%2C%20terdapat%20penanganan,%20kasus%20perlindungan%20varietas%20tanaman>.

(Diakses pada tanggal 13 Maret 2022 Pukul 20:35 WIB)

dari tindakan *illegal* yang merugikan.⁸ Karena kenyataannya masih banyak terjadi pelanggaran ataupun pembajakan terhadap aplikasi yang dapat berakibat fatal baik bagi penciptanya maupun bagi konsumen yang menggunakan aplikasi tersebut.

Sehingga telah menjadi salah satu variabel yang sangat dibahas dalam Undang-Undang tentang hak cipta. Bentuk Perlindungan hukum terhadap aplikasi dalam prespektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta terbagi dalam bentuk perlindungan hukum *preventif* dan perlindungan hukum *represif*. Bentuk perlindungan hukum *preventif* (pencegahan) yang dapat dilakukan oleh pencipta atau pemegang hak cipta adalah dengan melakukan pendaftaran ciptaan dan melakukan pemberitahuan kepada publik . Bentuk Perlindungan hukum *represif* atas hak cipta program diatur dalam UUHC berupa upaya penyelesaian dengan jalur non litigasi yaitu mediasi dan arbitrase (Pasal 95 ayat (1)) dan melalui jalur litigasi secara perdata yaitu ganti rugi (Pasal 95 s/d Pasal 99) serta secara pidana yaitu penjara dan denda (Pasal 112s/d Pasal 120).

Tujuan perlindungan hukum hak cipta terhadap *software* atau program komputer salah satunya untuk mencegah pemanfaatan oleh pihak lain secara tidak atau tanpa hak untuk kepentingan komersial.⁹ Meskipun tujuan dari Komisi Pemilihan Umum Provinsi Sumatera dalam pembuatan aplikasi sidarlih bukan

⁸ Ahmad M. Ramli (dkk), Pelindungan Kekayaan Intelektual Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi Di Saat Covid-19, *Jurnal Penelitian Hukum De Jure*, Vol. 21 No. 1, (Maret, 2021), hal. 46.

⁹ I Gde Akhila Rayintama, I Made Udiana, Pengaturan Perlindungan Hukum Atas Aplikasi Mobile Ditinjau Dari Hak Cipta, *Kertha Desa*, Vol. 8, No. 9, (Desember. 2020), hal. 2.

untuk kegiatan yang bersifat komersil, namun pembuatan aplikasi sidarlih digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pemutakhiran data pemilih berkelanjutan yang akan sangat membantu untuk pemilihan umum serentak yang akan dilakukan pada tahun 2024 dan pemilu-pemilu yang akan datang. Untuk itu harus ada perlindungan hukum dan upaya yang harus dilakukan oleh KPU Provinsi Sumatera Utara dalam mencegah adanya pelanggaran terhadap aplikasi Sidarlih seperti melakukan pendaftaran kepada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (Dirjen HKI) Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, menjalin kerja sama dengan Badan Sandi dan *Cyber* Nasional dan melakukan penyuluhan kepada masyarakat umum.

Berdasarkan dari uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan pembahasan secara lebih mendalam tentang perlindungan hak cipta atas aplikasi dan membuat judul skripsi **“PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA ATAS APLIKASI SIDARLIH (SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN PEMILIH) YANG DIBUAT OLEH KOMISI PEMILIHAN UMUM (KPU) PROVINSI SUMATERA UTARA (Studi Pada Kantor Komisi Pemilihan Umum Sumatera Utara)**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, yang menjadi rumusan masalah adalah :

1. Bagaimana bentuk perlindungan hukum terhadap aplikasi dalam perspektif Undang-undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Studi Perlindungan Hak Cipta Aplikasi SIDARLIH) ?
2. Bagaimana Upaya yang dilakukan Komisi Pemilihan Umum (KPU) Sumatera Utara sebagai pemegang hak cipta dalam melindungi hak cipta atas aplikasi SIDARLIH ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana bentuk perlindungan hukum hak cipta atas aplikasi menurut Undang-undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
2. Untuk mengetahui upaya apa saja yang dilakukan oleh Komisi Pemilihan Umum (KPU) Sumatera Utara untuk melindungi dan mencegah adanya pelanggaran hak cipta atas aplikasi SIDARLIH.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka yang menjadi manfaat didalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengembangan ilmu pengetahuan ilmu hukum khususnya pada pengembangan hukum bisnis, dalam hal hukum Hak Kekayaan Intelektual yang berkaitan dengan Hak Cipta atas Aplikasi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan dan informasi bagi semua pihak terutama bagi pelaku pemegang hak cipta sebuah aplikasi. Dan memberikan pemahaman upaya-upaya apa saja yang dapat dilakukan untuk melindungi hak cipta atas aplikasi.

3. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu untuk menambah wawasan bagi peneliti dan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S-1) di Fakultas Hukum Universitas HKBP Nommensen Medan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Tentang Perlindungan Hukum

1. Pengertian Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum merupakan suatu perlindungan yang dijamin oleh peraturan perundang-undangan terhadap subjek hukum dengan tujuan agar subyek tersebut dapat menikmati hak-hak yang diberikan oleh hukum kepadanya. Wujud dari perlindungan hukum adalah berupa pengayoman kepada hak asasi manusia yang dirugikan oleh orang lain dengan tujuan agar setiap subjek hukum dapat menikmati setiap hak yang dimilikinya.¹⁰

Mieke Komar K. dan Ahmad M. Ramli mengatakan ada beberapa alasan HKI harus dilindungi.¹¹

Pertama, hak yang diberikan kepada seseorang pencipta dibidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra, ataupun inventor dibidang teknologi baru yang mengandung langkah inventif, merupakan wujud dari pemberian sesuatu penghargaan dan pengakuan atas keberhasilan manusia dalam melahirkan karya-karya inovatifnya. Konsenkuensi

¹⁰ Satjipto Raharjo, 2003, *Sisi-sisi Lain Dari Hukum Indonesia*, Kompas, Jakarta, hal. 121.

¹¹ Sudjana, 2006, *Perlindungan Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu Dihubungkan Dengan Daya Saing Industri Elektronika Pada Era Perdagangan Bebas*. Unpad, Bandung, hal. 83.

hukumannya adalah bahwa penemu dan pencipta tersebut harus diberi perlindungan hukum. Kepada pencipta yang melakukan kreativitas dengan mengerahkan segala kemampuannya itu harus dianugerahi hak eksklusif untuk mengeksploitas HKI tersebut sebagai imbalan atas jerih payahnya itu.

Kedua, terdapat sistem perlindungan HKI yang mudah diakses pihak lain, penemuan kewajiban untuk menguraikan atau membeberkan penemuannya dengan jelas dan perinci, yang memungkinkan orang lain dapat belajar atau melaksanakan penemuan tersebut. Oleh karena itu, sebagai *insentif* dan imbalan kepada investor harus diberikan hak khusus (*eksklusif*) untuk dalam jangka waktu tertentu menguasai dan mengeksploitasi atau penemuannya, sehingga setiap pelanggaran atas hal itu dapat dituntut, baik secara perdata maupun pidana.¹²

2. Tujuan Perlindungan Hukum

Tujuan dari sebuah perlindungan hukum dapat tercerminkan dari unsur-unsur yang membentuknya. Penegakan hukum sebagai bentuk perlindungan hak manusia harus memperhatikan 4 unsur:

- a. Kepastian hukum
- b. Kemanfaatan hukum
- c. Keadilan hukum

¹² Santoso. Edy, 2018, *Pengaruh Era Globalisasi Terhadap Hukum Bisnis Di Indonesia*, Kencana, Jakarta, hal. 30-31.

d. Jaminan hukum

Menurut Satjipto Raharjo, Perlindungan hukum bertujuan memberikan pengayoman terhadap hak asasi manusia (HAM) yang dirugikan orang lain dan perlindungan itu diberikan kepada masyarakat agar dapat menikmati semua hak yang diberikan oleh hukum.¹³

Masyarakat mengharapkan adanya kepastian hukum karena dengan adanya kepastian hukum masyarakat akan tertib dan aman. Dalam pelaksanaannya, hukum juga harus memberikan manfaat dan kegunaan bagi masyarakat agar kelak tidak menimbulkan keresahan didalam masyarakat. Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sebagai peraturan perundang-undangan yang mengatur mengenai hak cipta, memiliki tujuan untuk memberikn jaminan berupa keadilan dan kepastian hukum bagi seluruh pemegang hak cipta terhadap setiap karya yang mereka miliki dengan memberi perlindungan terhadap hak-hak yang terkandung dalam hak cipta guna menunjang membangun kreativitas nasional. Hal ini merupakan bentuk upaya penting yang dilakukan oleh pemerintah dalam memberikan perlindungan hukum bagi seluruh pemegang hak cipta.

¹³ Satjipto Rahardjo, 2000, *Ilmu Hukum*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, hal.54.

3. Bentuk-Bentuk Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum merupakan suatu tindakan bagi seseorang untuk mendapatkan keadilan berdasarkan hukum yang sedang hidup dan dilakukan baik dengan upaya *preventif* maupun *represif*.¹⁴

Menurut Philipus M. Hadjon terdapat dua upaya perlindungan hukum yaitu:¹⁵

1) Upaya perlindungan Hukum *Preventif*

Upaya perlindungan hukum bentuk ini ditujukan sebagai bentuk pencegahan terhadap terjadinya sengketa maupun pelanggaran. Perlindungan hukum secara preventif membuka kesempatan bagi subjek hukum untuk mengemukakan pendapatnya dan memberikan manfaat besar bagi tindakan pemeritahan untuk lebih bersifat hati-hati dalam mengambil keputusan yang didasarkan pada diskresi.¹⁶ Hal ini termuat dalam perturan perundang-undangan yang dijadikan dasar sebagai rambu-rambu yang mengatur batasan-batasan mengenai suatu kewajiban.

¹⁴ Ni Ketut Supasti Dharmawan, dkk, 2016, *Hak Kekayaan Intelektual (HKI)*, Deepublish, yogyakarta, hal. 38-39.

¹⁵ Philipus M. Hadjon, 1987, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat di Indonesia*, PT Bina Ilmu, Surabaya, hal. 3.

¹⁶ Menurut Pasal 1 angka 9 UU No 30 Tahun 2014 tentang Administrasi Pemerintahan bahwa diskresi adalah keputusan dan/atau tindakan yang ditetapkan dan/atau dilakukan oleh Pejabat Pemerintahan untuk mengatasi persoalan konkret yang dihadapi dalam penyelenggaraan pemerintahan dalam hal peraturan perundang-undangan yang memberikan pilihan, tidak mengatur, tidak lengkap atau tidak jelas, dan/atau adanya stagnasi pemerintahan.

2) Upaya Perlindungan Hukum Secara *Represif*

Upaya perlindungan hukum jenis ini ditujukan sebagai bentuk penanggulangan terhadap sengketa ataupun pelanggaran yang telah terjadi. Bentuk perlindungan hukum secara *represif* dapat berupa sanksi seperti denda, penjara, maupun pidana tambahan. Penanganan perlindungan hukum oleh Kepolisian, Pengadilan Umum, dan Pengadilan Administrasi di Indonesia termasuk dalam kategori perlindungan hukum secara *represif*.

B. Tinjauan Tentang Hak Cipta

1. Pengertian dan Dasar Hukum Hak Cipta

Kata hak cipta secara harfiah berasal dari dua kata yaitu “hak” dan “cipta”, kata “hak” yang sering dikaitkan dengan kewajiban adalah suatu kewenangan yang diberikan kepada pihak tertentu yang sifatnya bebas untuk digunakan atau tidak¹⁷. Sedangkan kata “cipta” atau ciptaan tertuju pada hasil karya manusia dengan menggunakan imajinasi akal pikiran, perasaan, pengetahuan, imajinasi dan pengalaman. Sehingga, dapat diartikan hak cipta adalah hak yang dimiliki seorang pencipta atas suatu ciptaannya. Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta dibidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang

¹⁷ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hal. 210.

dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.¹⁸

Menurut Pasal 1 Undang-Undang RI No. 28 Tahun 2014. Dalam Undang-Undang ini, yang dimaksud dengan 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. Hak cipta merupakan kekayaan intelektual dibidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang mempunyai peranan strategis dalam mendukung pembangunan bangsa dan memajukan kesejahteraan umum sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945.¹⁹

Beberapa ahli memberikan pengertian mengenai hak cipta yaitu :

- 1) Menurut Patricia Loughlan, Pengertian Hak Cipta adalah bentuk kepemilikan yang memberikan pemegangnya hak eksklusif untuk mengawasi penggunaan dan memanfaatkan suatu kreasi intelektual, sebagaimana kreasi yang ditetapkan dalam kategori hak cipta, yaitu kesusastraan, drama, musik dan pekerjaan seni, serta rekaman suara, film, radio dan siaran

¹⁸ Undang-undang No.28 Tahun 2014 Pasal 3 Tentang Hak cipta.

¹⁹ Tambunan, Toman Sony dan Wilson R.G.Tambunan, 2019, *Hukum Bisnis*, Prenadamedia Group, Jakarta, hal 135-136.

televisi, serta karya tulis yang diperbanyak melalui penerbitan.²⁰

- 2) Pengertian Hak Cipta menurut McKeoug dan Stewart, Hak Cipta adalah suatu konsep di mana pencipta (artis, musisi, pembuat film) yang memiliki hak untuk memanfaatkan hasil karyanya tanpa memperbolehkan pihak lain untuk meniru hasil karyanya tersebut.²¹

Melalui uraian diatas peneliti melihat bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaanya, hak yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut perturan perundang-undangan yang berlaku yang ditujukan sebagai penghargaan atas kreativitas pencipta, dengan demikian dapat terus memacu lahirnya kreativitas-kreativitas baru.

Regulasi yang mengatur tentang hak cipta diindonesia telah mengalami beberapa perubahan diantaranya adalah Undang-Undang No. 6 Tahun 1982; Undang-Undang No. 7 Tahun 1987; Undang-Undang No.12 Tahun 1997; Undang-Undang No. 19 Tahun 2002; dan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014.

²⁰ Patricial Loughlan, *Intellectual Property: Creative and Marketing Rights*, (Australia : LBC Information Services, Australia, 1998), hal. 3.

²¹ Afrillyana Purba, Gazalba Saleh dan Andriana Krisnawati, 2005, *TRIPs-WTD dan Hukum HKI Indonesia*, PT Rineka Cipta, Jakarta, hal.19.

Revisi terakhir yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia dilandasi oleh dua alasan seperti yang tercantum didalam penjelasan umum UU No.28 Tahun 2014 yaitu :

- 1) Untuk melindungi hak ekonomi dan hak moral Pencipta dan pemilik Hak Terkait sebagai unsur penting dalam pembangunan kreativitas nasional.
- 2) Untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi kreatif secara signifikan dan memberikan kontribusi nyata bagi perekonomian dan kesejahteraan rakyat.
- 3) Untuk menciptakan keseimbangan antara kepentingan Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait, dengan masyarakat serta memperhatikan ketentuan dalam perjanjian internasional di bidang Hak Cipta.²²

2. Prinsip-Prinsip Hak Cipta

Secara umum Undang-Undang Hak Cipta terdiri dari 126 pasal tersebut memuat 7 prinsip penting, yaitu:²³

- a. Hak cipta melindungi perwujudan ide bukan ide itu sendiri

Prinsip ini merupakan salah satu prinsip yang umum didalam UUHC yang berlaku di kebanyakan negara diseluruh dunia. Melalui prinsip ini, perwujudan ide merupakan titik sentral dari perlindungan

²² Tomi. *Op Cit.*, hal 59.

²³ *Ibid*, hal. 61-62.

hak cipta. Perwujudan ide bisa berbentuk sesuatu yang dapat dibaca, didengar, maupun dilihat yang dalam istilah asing sering disebut sebagai *fixation*.

- b. Hak cipta tidak memerlukan pendaftaran untuk mendapatkan perlindungan hukum

Prinsip ini berasal dari konvensi Bern yang mengatur bahwa perlindungan hukum sebuah ciptaan tidak diperoleh karena sebuah pendaftaran melainkan telah diwujudkan dalam bentuk yang nyata. Meskipun pendaftaran bukanlah kewajiban, dalam praktek pendaftaran ciptaan terbukti sangat bermanfaat bagi para pencipta karena dapat dipergunakan sebagai alat bukti jika terjadi sengketa dengan pihak ketiga.

- c. Hak cipta bersifat original dan pribadi

Prinsip ini mengandung arti bahwa hak cipta lahir dari ekspresi seseorang atau beberapa orang pencipta yang bersifat sangat khas. Disamping itu, orisinalitas ciptaan merupakan hal yang penting untuk membedakan ciptaan itu dengan ciptaan dari pihak lain.

- d. Ada pemisahan antara kepemilikan fisik dengan hak yang terkandung dalam suatu benda

Prinsip ini sangat penting terutama berkaitan dengan penggunaan hak ekonomi dari ciptaan yang dilindungi oleh UU Hak Cipta dalam

bentuk kegiatan memperbanyak atau pengumuman sebuah ciptaan. Pembelian sebuah ciptaan lagu baik dalam bentuk CD atau kaset oleh seorang konsumen, tidak secara otomatis mengalihkan hak ekonomi ciptaan itu dari pemegang hak ciptanya kepada konsumen. Hal ini berarti bahwa pembelian ciptaan itu hanya dipergunakan untuk kepentingan sendiri dan tidak bersifat komersial. Tindakan pengumuman atau perbanyakan yang dilakukan oleh konsumen akan melanggar hak pemegang hak cipta, karya cipta tersebut jika dilakukan tanpa seizin pemegang hak cipta. Pembayaran royalti yang wajib dilakukan oleh pemilik industri hiburan seperti pub, hotel, karaoke, atau restaurant kepada Yayasan Karya Cipta merupakan pelaksanaan dari prinsip ini.

e. Jangka waktu perlindungan hak cipta bersifat terbatas

Prinsip ini sesuai dengan sifat HKI yang memberikan monopoli terbatas kepada para pemegang hak. Biasanya, setelah jangka waktu perlindungan hukum terhadap ciptaan berakhir, ciptaan tersebut akan menjadi milik masyarakat (*public domain*). Sebagai konsekuensi dari prinsip ini, setiap orang boleh menggunakan ciptaan tersebut tanpa harus meminta izin kepada pemegang hak cipta atau tanpa harus membayar royalti terhadap penggunaan ciptaan tersebut.

f. Pasal-pasal pidana dalam UUHC bersifat delik aduan (Pasal 120 UUHC Tahun 2014)

Berbeda dengan UUHC Tahun 2002 yang menggunakan delik biasa, tindak pidana didalam UU No. 28 Tahun 2014 merupakan delik aduan. Melalui prinsip ini, para pemegang hak cipta bertindak secara aktif untuk melaporkan atau mengajukan gugatan kepada penyidik jika ciptaan mereka dilanggar oleh pihak lain.

- g. Perlindungan hak cipta berlaku terhadap warga negara asing yang terlibat dalam perjanjian yang sama

Mengingat UUHC tidak mewajibkan pendaftaran sebuah ciptaan agar dapat dilindungi UUHC, prinsip ini menjadi sangat penting karena mengatur sejauh mana UUHC sebuah negara dapat diberlakukan kepada warga negara asing. Secara umum, UUHC sebuah negara akan diberlakukan terhadap ciptaan warga negara asing jika ciptaan tersebut pertama kali dipublikasikan disebuah negara atau negara dimana warga negara itu berasal sama-sama menandatangani sebuah konvensi internasional yang sama dengan indonesia.

3. Objek Hak Cipta

Pada dasarnya, yang dilindungi oleh UU No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta adalah pencipta yang atas inspirasinya menghasilkan setiap karya dalam bentuk yang khas dan menunjukkan keasliannya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Perlu ada keahlian pencipta untuk dapat melakukan karya cipta yang dilindungi hak cipta. Ciptaan yang lahir harus mempunyai bentuk yang khas dan

menunjukkan keaslian sebagai ciptaan seseorang atas dasar kemampuan dan kreativitasnya yang bersifat pribadi pencipta. Dengan perkataan lain, ciptaan harus mempunyai unsur refleksi pribadi (*alter ego*) pencipta. Tanpa adanya pencipta dengan *alter ego*-nya, tidak akan lahir suatu ciptaan yang dilindungi hak cipta.²⁴

Ciptaan yang dilindungi oleh hukum hak cipta bisa dilihat didalam Pasal 40 UUHC 2014, yakni ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang mencakup:

- a) buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b) ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
- c) alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d) lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e) drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f) karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g) karya seni terapan;
- h) karya arsitektur;
- i) peta;
- j) karya seni batik atau seni motif lain;

²⁴ Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, PT.Alumni, Bandung. 2005.Hal.131.

- k) karya fotografi;
- l) potret;
- m) karya sinematografi;
- n) terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o) terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p) kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- q) kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r) permainan video;
- s) Program Komputer.²⁵

C. Tinjauan Tentang Aplikasi

1. Pengertian Aplikasi dan Aplikasi Sidalih

Undang-undang belum memuat pengertian dari aplikasi, namun dalam UUHC Tahun 2014 Pasal 1 Ayat (9) memberikan pengertian Program Komputer yaitu Seperangkat instruksi yang dieskpresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.

²⁵ UU Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 40 Ayat (1) Tentang Hak Cipta.

Dari pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan bagian dari program komputer. Dimana pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya. Para ahli merumuskan pengertian aplikasi yaitu, sebagai berikut

- 1) Menurut Rachmad Hakim S, Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur Windows, permainan (game), dan sebagainya.²⁶
- 2) Menurut Supriyanto, aplikasi adalah program yang memiliki aktifitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu.²⁷
- 3) Menurut Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya, aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut.²⁸

²⁶ Rachmad, dan Ir. Sutarto, Msi. 2018, *Mastering JavaTM Konsep Pemrograman dan Penerapannya Untuk Membuat Software Aplikasi*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta. hal.33.

²⁷ Supriyanto, 2005, *Perancangan Aplikasi*, Widyastana, Surabaya, hal. 2.

²⁸ Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya. 2014. Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, Vol. 8 No. 2. hal. 62.

4) Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Aplikasi adalah program komputer atau perangkat lunak yang didesain untuk mengerjakan tugas tertentu.²⁹

Dengan demikian aplikasi merupakan bagian dari program komputer yang didalamnya terdapat perintah-perintah yang sudah memiliki tujuan tertentu sesuai dengan fungsinya.

Pengertian Aplikasi Sistem Informasi Pendaftaran Pemilih (Sidarlih) adalah alat bantu dalam kegiatan pemutakhiran data pemilih berkelanjutan yang memungkinkan masyarakat Sumatera Utara untuk bisa untuk melakukan pengecekan apakah sudah terdaftar dalam Daftar Pemilih Tetap (DPT), merubah data merubah data apabila datanya tidak valid seperti apabila ada perubahan alamat pemilih atau pemilih sudah terdaftar menjadi bagian dari TNI/POLRI atau pemilih tersebut sudah meninggal dunia, serta bagi yang belum terdaftar dapat melakukan pendaftaran secara mandiri sebagai pemilih melalui aplikasi Sidarlih hanya dengan memasukan NIK, mengisi data yang ada diaplikasi sidarlih serta mengupload foto KTP dan KK agar dapat melakukan pemilihan umum.³⁰

²⁹ Aplikasi (Def.5) (n,d). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Diakses melalui <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/aplikasi>, 7 Mei 2022, Pukul 20.30.

³⁰ <https://sumut.kpu.go.id/berita/baca/7816/peluncuran-aplikasi-sidarlih-untuk-masyarakat-sumatera-utara>
(diakses pada tanggal 16 Mei 2022 Pukul 20:30)

2. Fungsi dan Tujuan Aplikasi Sidarlih

Sesuai dengan pengertian aplikasi, fungsi aplikasi tentu tidak jauh dari tujuan diciptakannya. Dalam artian umum fungsi aplikasi yakni memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam berbagai bidang kehidupan. Dari hal tersebut dapat diperoleh berbagai fungsi aplikasi untuk berbagai bidang kehidupan, diantaranya³¹:

1) Dapat memudahkan pekerjaan seseorang

Adanya aplikasi sangat memudahkan seseorang dalam melakukan pekerjaannya. Misalnya saja untuk mencari sebuah alamat rumah. Seseorang hanya perlu mendownload aplikasi *Google Maps* yang ada di *Play Store* maupun *App Store*. Kemudian menggunakannya untuk melacak sebuah alamat. Begitu pula saat seseorang ingin melakukan editing foto dan yang perlu dilakukan hanyalah mencari aplikasi edit foto lewat di *Play Store* dan *App Store* kemudian mengunduh lalu menggunakannya dengan cara yang cepat dan mudah.

2) Sebagai media hiburan

Fungsi aplikasi secara umum lainnya adalah dapat menjadi media hiburan yang menyenangkan. Seperti beberapa aplikasi yang dibuat untuk bermain *game*, menonton film, dan lain sebagainya. Aplikasi ini

³¹ <https://idcloudhost.com/pengertian-aplikasi-arti-fungsi-klasifikasi-dan-contoh-aplikasi/>
(diakses 08 Mei 2022 Pukul 21.00 WIB).

dibuat agar seseorang tidak mudah merasa jenuh maupun bosan dimana pun mereka berada.

3) Media komunikasi dan pertemanan

Satu lagi yang menjadi fungsi umum saat seseorang menggunakan aplikasi adalah sebagai media komunikasi dan pertemanan. Dengan adanya aplikasi, seseorang dapat berteman tanpa ada batasan jarak. Hal ini berarti seseorang dapat menjalin komunikasi dan pertemanan dengan mereka yang lokasinya atau jaraknya jauh.

4) Sebagai pembaharuan kabar terkini

Terakhir, aplikasi yang dibuat juga dapat berfungsi sebagai media pembaharuan kabar terkini. Saat orang menggunakan aplikasi tersebut, maka *notifikasi* dari aplikasi dapat memberikan pembaharuan kabar terkini. Dengan begitu, seseorang tidak akan ketinggalan berita-berita terbaru yang ada saat itu.

Fungsi aplikasi Sidarlih :

1. Mengecek pemilih apakah sudah terdaftar didaftar pemilih tetap.
2. Merubah data pemilih apabila datanya tidak *valid*
3. Bagi yang belum terdaftar dapat melakukan pendaftaran secara mandiri sebagai pemilih melalui aplikasi Sidarlih ini dengan

terlebih dahulu memasukkan NIK (Nomor Induk Kependudukan).

Tujuan aplikasi Sidarlih adalah mewujudkan data pemilih yang berkualitas dengan prinsip langsung umum bebas rahasia jujur dan adil dan menciptakan data pemilih yang komprehensif, mutakhir, akurat dan akuntabel.³²

³² <https://sidarlih-sumut.kpu.go.id/>
(diakses pada tanggal 16 Mei 2022 Pukul 20:40).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian merupakan terjemahan dari bahasa Inggris yaitu *research*. Kata *research* berasal dari “*re*” (kembali) dan “*to search*” (mencari). *Research* berarti mencari kembali. Oleh karena itu penelitian berhubungan dengan upaya pencarian pengetahuan atau pengetahuan yang benar.³³

Menurut Peter Mahmud Marzuki, penelitian hukum adalah suatu proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum yang menjawab isu-isu hukum yang dihadapi.³⁴

Dalam penulisan penelitian ini sangatlah perlu ditegaskan mengenai batasan atau ruang lingkup penelitian. Ruang lingkup penelitian ini bertujuan untuk membatasi sejauh mana masalah yang dibahas, agar penelitian ini lebih terarah pada sasaran dan tidak mengambang dari permasalahan yang diangkat dalam penulisan penelitian ini. Adapun ruang lingkup yang dibahas dalam permasalahan ini adalah Bagaimana bentuk perlindungan hukum hak cipta atas aplikasi menurut Undang-undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan untuk mengetahui upaya apa saja yang dilakukan oleh pemegang hak cipta (Komisi Pemilihan Umum

³³ H.Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, 2009, hal 1.

³⁴ Marzuki, Peter Mahmud, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada Media Group, Bandung, 2010, hal 181.

Sumatera Utara) untuk melindungi dan mencegah adanya pelanggaran hak cipta atas aplikasi SIDARLIH.

B. Lokasi Penelitian

Komisi Pemilihan Umum (KPU) Sumatera Utara yang beralamat Jl. Perintis Kemerdekaan No. 35 Gaharu Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara.

C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah jenis penelitian yuridis normatif, yang artinya suatu penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti permasalahan yang ada ditambah dengan cara menelaah peraturan perundang-undangan yang ada, melalui literatur-literatur yang ada kaitannya dengan permasalahan dan mendapatkan penjelasan lebih lanjut.

D. Metode Pendekatan Masalah

Pada umumnya metode pendekatan yang digunakan di dalam penelitian hukum adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan kasus (*case approach*), pendekatan Komperatif (*comparative approach*), dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*)³⁵. Adapun dalam penulisan ini penulis memakai metode pendekatan penelitian sebagai berikut :

1) Metode Pendekatan Perundang-undangan (*statute approach*)

³⁵ Marzuki, Peter Mahmud , *Penelitian Hukum* , Kencana Prenada Media Group, Bandung, 2005, hal 94.

Metode pendekatan Undang-undang dilakukan dengan menelaah semua Undang-Undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang sedang ditangani yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

2) Metode Konseptual (*Conceptual Approach*)

Pendekatan konseptual dilakukan beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang didalam ilmu hukum. Menurut Peter, pendekatan konseptual dilakukan manakala peneliti tidak beranjak dari aturan hukum yang ada. Hal itu dilakukan karena memang belum atau tidak ada aturan hukum untuk masalah yang dihadapi.³⁶

E. Sumber Bahan Hukum

Data yang diperoleh dalam penelitian ini ialah :

1) Sumber Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang bersifat *autoritatif* artinya mempunyai otoritas. Adapun yang termasuk sebagai sumber bahan hukum primer yang dipergunakan dalam mengkaji setiap permasalahan dalam penulisan skripsi ini, yaitu : Melakukan Penelitian secara langsung ke lapangan dengan mengadakan wawancara dengan Bapak Muhammad Yudha Syuhada selaku Staf bagian Program Data KPU Provinsi Sumatera Utara yang juga merupakan salah satu yang menciptakan aplikasi Sidarlih.

³⁶ *Ibid* Hal 137.

2) Sumber Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder merupakan bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer. Misalnya literatur-literatur, peraturan perundang-undangan yang berkaitan yaitu Undang-Undang RI Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, serta jurnal hukum, bahan internet, pendapat para ahli, dan kamus hukum yang berkaitan dengan judul skripsi ini.

3) Sumber Bahan Hukum Tersier

Sumber data tersier adalah bahan-bahan yang memberikan informasi tentang bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder yaitu kamus, majalah, internet, serta yang berkaitan dengan rumusan masalah dalam penelitian ini, seperti gabungan kedua data tersebut, tetapi lebih dominan terhadap pembahasan apa yang ingin dikaji sesuai dengan rumusan masalah yang dibuat yang berkaitan dengan Hak Cipta.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode Penelitian data yang diperlukan dalam mendukung pembahasan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Wawancara (*Interview*)

Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan Bapak Muhammad Yudha Syuhada selaku Staf bagian Program Data KPU Provinsi Sumatera Utara yang juga merupakan salah satu yang menciptakan aplikasi sidarlih, untuk dapat memenuhi permasalahan yang

diangkat oleh peneliti. Adapun bentuk wawancara yang dilakukan yaitu bertemu langsung dengan beliau di Kantor KPU Provinsi Sumatera Utara dengan mengajukan beberapa pertanyaan.

2) Studi Pustaka

Yaitu Penelusuran pustaka dilakukan studi kepustakaan, seperti buku-buku, peraturan perundang-undangan yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan bacaan lainnya yang berhubungan dengan masalah yang dibahas dalam skripsi ini.

G. Analisis Bahan Hukum

Analisis Bahan Hukum dilakukan secara kualitatif , dimana data yang di peroleh dari hasil wawancara secara langsung tentang upaya yang dilakukan KPU dalam melindungi hak cipta aplikasi sidarlih yang di susun sedemikian rupa kemudian dianalisis secara deskriptif, logis, dan sistematis. Data yang diperoleh dari penelusuran kepustakaan dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan metode deduktif dan induktif yang berpedoman pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Analisis secara deduktif ini di pergunakan peneliti dengan cara semaksimal mungkin guna memaparkan data sebenarnya yang di peroleh peneliti.

