

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini dengan berbagai teknologi yang sudah semakin maju, setiap orang dapat memanfaatkan teknologi dengan mudah untuk melakukan usaha guna memenuhi kebutuhan hidup. Akan tetapi, kemajuan informasi yang sangat pesat ini juga memberikan dampak negatif dalam hal perlindungan Hak Cipta. Suatu barang atau jasa yang hari ini diproduksi oleh suatu negara, saat berikut telah dapat dihadirkan di negara lain. Hal ini tentu akan menimbulkan resiko yang sangat besar untuk barang atau jasa tersebut akan dipalsukan.

Pada dasarnya Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Selanjutnya disingkat menjadi UUHC) mengatur bahwa Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaanya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Hak eksklusif pencipta timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah satu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang undangan. Pengertian Hak eksklusif ini adalah hak yang hanya dimiliki oleh pencipta saja, tidak diberikan pada orang lain diluar pencipta. Orang lain yang ingin mempergunakan hak eksklusif tersebut wajib meminta lisensi kepada pencipta.

Hak eksklusif ini dapat berupa hak untuk memperbanyak atau hak untuk mengumumkan ciptaan. Pengertian pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, penjualan, pengedaran atau penyebaran suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun, termasuk media internet, atau melakukan dengan cara apapun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, dan, dilihat oleh orang lain. Dalam Pasal 40 Undang Undang Hak Cipta disebutkan bahwa ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra, yang disebutkan salah satunya adalah program komputer atau perangkat lunak.¹

Program komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema atau dalam bentuk apapun, yang ditunjukkan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu. Komputer tidak akan berguna tanpa adanya perangkat lunak (*software*) karena komputer merupakan sekelompok perangkat keras elektronik yang hanya dapat dioperasikan hanya dengan menggunakan suatu perangkat lunak atau program komputer. Komputer bekerja atas dasar instruksi instruksi yang diberikan untuk mengendalikan perangkat keras komputer, sekumpulan instruksi inilah yang disebut perangkat lunak komputer atau program komputer.

Perkembangan di dunia teknologi informasi ini juga menimbulkan masalah yang tergolong penting untuk segera dicarikan pemecahannya adalah permasalahan pelanggaran terhadap Hak Kekayaan Intelektual (HKI), khususnya dalam hal pelanggaran terhadap Hak Cipta perangkat lunak komputer. Kasus pelanggaran terhadap Hak Cipta perangkat lunak komputer umumnya bermodus pembajakan, dan

¹ Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

dilakukan oleh sebagian besar pengguna komputer yang ada di Indonesia. Pembajakan terhadap perangkat lunak komputer merupakan sebuah pelanggaran hukum, oleh karena itu pemerintah berkewajiban untuk memenuhi kebutuhan hukum dan juga perlindungan hukum di bidang teknologi.

Akan tetapi seiring berkembangnya zaman kejahatan atau pelanggaran terhadap Hak Cipta perangkat lunak komputer kian sering terjadi dan sudah mulai ke tahap yang memprihatinkan. Berdasarkan data dari *BSA The Software Alliance (BSA)*, Indonesia menempati peringkat ke-1 dengan jumlah peredaran perangkat lunak bajakan sebesar 84%, sehingga menimbulkan kerugian akibat maraknya pelanggaran Hak Cipta perangkat lunak komputer di Indonesia.²

Perilaku yang sudah membudaya dikalangan masyarakat Indonesia ini akan memiliki dampak yang sangat membahayakan bagi bangsa Indonesia, dari sisi ekonomi perilaku pembajakan akan sangat merugikan produsen dan negara secara finansial, serta menurunkan daya saing produsen dalam negeri di dunia internasional, dari sisi sosiologis perilaku pembajakan ini juga akan berdampak pada berkurangnya kreativitas anak bangsa, karena mereka sudah terbiasa dengan mudah untuk mendapatkan perangkat lunak berbayar secara gratis, dan dari sisi hukum tentunya perilaku pembajakan merupakan suatu pelanggaran terhadap peraturan perundang undangan yang telah ada.

Dalam Hukum Perdata, Hak atas Kekayaan Intelektual dikategorikan sebagai benda, dalam hal ini benda tidak berwujud. Diketahui bahwa atas sebuah benda

² <https://www.suara.com/teknologi/Pemerintah-Akui-Masih-Kesulitan-Basmi-Software-Bajakan> (diakses pada tanggal 12 Mei 2019 pukul 20.11 WIB)

mengandung hak kebendaan sehingga dapat dikatakan benda dapat dikuasai dengan hak milik. Dengan demikian atas HKI sebagai benda yang dilekati hak kebendaan secara logis dapat dikuasai dengan hak milik.

Para ahli mendefinisikan pengertian Hukum Perdata sebagai berikut :

1. R. Soebekti, menyatakan bahwa Hukum Perdata adalah semua hak yang meliputi hukum privat material yang mengatur kepentingan perseorangan.
2. Sudikno Mertokusumo, menyatakan Hukum Perdata adalah hukum antar perorangan yang satu terhadap yang lain didalam hubungan keluarga dan didalam pergaulan masyarakat.³

Hak Atas Kekayaan Intelektual dikategorikan sebagai hak kebendaan karena karya intelektual yang dihasilkan oleh manusia selanjutnya diakui sebagai kekayaan, hal ini berarti ada konsep kepemilikan dan kebendaan yang terkandung didalamnya. Pengakuan akan kepemilikan secara logis juga mengandung makna adanya pengakuan bahwa Kekayaan Intelektual merupakan benda. Oleh karenanya atas Kekayaan Intelektual tersebut melekat hak yang dinamakan hak kebendaan. Apabila dikategorikan menurut sifatnya Hak Kekayaan Intelektual merupakan benda tidak berwujud, karena kekayaan intelektual merupakan hak.⁴

Pengertian hak milik berdasarkan Pasal 570 Kitab Undang Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) adalah hak untuk menikmati kegunaan suatu kebendaan

³ Tunardy, S. W. (2012, Mei 12). *Google*. Dipetik Mei 28, 2019, dari Pengertian Hukum Perdata: www.jurnalhukum.com

⁴ Wauran, I. (2017, September 13). *Google* Dipetik Mei 12, 2019, dari <https://www.researchgate.net/publication/318595923>.

dengan leluasa, dan untuk berbuat bebas terhadap kebendaan itu dengan kedaulatan sepenuhnya. Hal demikian juga mengandung makna bahwa pemilik hak milik yang memiliki kedaulatan penuh atas benda tersebut memiliki hak untuk mempertahankan hak yang dimilikinya dari orang lain. Apabila benda yang dikuasai hak milik tersebut diambil oleh orang lain tanpa izin pemilik hak, maka pemilik hak dapat menuntut pengembalian benda tersebut (Pasal 574 KUHPerdota).⁵

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis terdorong untuk meneliti lebih lanjut tentang:

“TINJAUAN HUKUM TERHADAP PENGGANDAAN HAK CIPTA
PERANGKAT LUNAK KOMPUTER TANPA LISENSI
MENURUT UNDANG UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014
TENTANG HAK CIPTA”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Bagaimanakah tindakan hukum yang dapat dilakukan pemilik Hak Cipta atas kerugian yang dialami akibat pelanggaran penggandaan Hak Cipta perangkat lunak komputer tanpa Lisensi?
2. Apakah Akibat Hukum yang dapat dijatuhkan terhadap pelaku penggandaan hak cipta perangkat lunak komputer tanpa Lisensi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian adalah :

⁵ Kitab Undang Undang Hukum Perdata

1. Untuk mengetahui Bagaimanakah tindakan hukum yang dapat dilakukan pemilik Hak Cipta atas kerugian akibat penggandaan perangkat lunak komputer tanpa lisensi.
2. Untuk mengetahui akibat hukum yang dapat dijatuhkan terhadap pelaku penggandaan Hak Cipta perangkat lunak tanpa Lisensi

D. Manfaat Penelitian

Penulisan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penulisan ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu pengetahuan hukum dan menambah wawasan di bidang karya ilmiah, serta diharapkan dapat melengkapi perbendaharaan ilmu khusus di bidang keperdataan mengenai Hak Cipta perangkat lunak komputer. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam bentuk perlindungan hukum terhadap penjiplakan terhadap perangkat lunak komputer.

2. Secara Praktis

Penelitian dengan permasalahan perlindungan hukum terhadap penggandaan Hak Cipta tanpa lisensi ini dapat bermanfaat terutama bagi pembaca dan pemilik Hak Cipta khususnya perangkat lunak komputer yang mengalami pembajakan atau penggandaan tanpa lisensi serta dapat digunakan untuk menambah wawasan, pandangan pada pemilik Hak Cipta khususnya. Juga dapat dipertimbangkan bagi pemerintah dan aparat penegak hukum dalam menentukan kebijakan yang berkaitan dengan perlindungan Hak Cipta perangkat lunak komputer.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Hukum mengenai Penggandaan Perangkat Lunak Komputer

1. Pengertian Penggandaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Balai Pustaka, penggandaan adalah proses, cara, perbuatan menggandakan. Jadi kata menggandakan dapat diartikan, usaha memperbanyak atau melipatkan sesuatu. Penggandaan menurut Pasal 1 ayat 12 Undang Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, adalah proses, perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan Ciptaan dan/atau fonogram atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara.

Kegiatan penggandaan perangkat lunak komputer juga memiliki kemiripan dengan tindakan pembajakan dimana pembajakan adalah penggunaan perangkat lunak dengan tujuan komersial tanpa membayarkan royalti kepada pemegang Hak Cipta dari perangkat lunak tersebut, sedangkan tindakan penggandaan tanpa lisensi adalah tindakan mengandakan atau memperbanyak suatu perangkat lunak untuk tujuan komersial tanpa membayarkan royalti kepada pemegang Hak Cipta.

Pencipta atau pemegang Hak Cipta memiliki hak ekonomi untuk melakukan :

1. Penerbitan Ciptaan;
2. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;
3. Penerjemahan Ciptaan;
4. Pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan;
5. Pendistribusian atau salinannya
6. Pertunjukan Ciptaan;

7. Pengumuman Ciptaan;
8. Komunikasi Ciptaan; dan
9. Penyewaan Ciptaan.

Setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi tersebut wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Setiap orang yang tanpa izin atau tidak memiliki lisensi dari pencipta dilarang untuk melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial ciptaan⁶.

2. Perangkat Lunak Komputer

Software (perangkat lunak) merupakan sebuah istilah yang khusus untuk data yang diformat, serta disimpan secara digital, yang termasuk program komputer, dokumentasi, serta informasi yang dapat dibaca, serta ditulis terhadap komputer. Artinya bagian sistem komputer yang tidak dapat terwujud. Istilah tersebut memperlihatkan perbedaan perangkat keras komputer.⁷

Perangkat lunak juga meliputi program komputer, dimana program komputer diartikan sebagai rangkaian instruksi dalam bahasa yang dipahami oleh komputer yang disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah pengertian proses, sesuai dengan tujuannya. Dengan demikian, pembuatan sebuah program tidak hanya berupa pemahaman mengenai kaidah – kaidah bahasa komputer tertentu, tetapi juga memahami kebutuhan proses seperti apa nantinya program tersebut.

⁶OK Saidin, *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual Edisi Revisi*, Jakarta, RajaGrafindo Persada, 2015, hal 214-215

⁷Kurniawan, A. (2019, Januari 5). *Google*. Dipetik Juli 30, 2019, dari <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-contoh-jenis-perangkat-lunak-komputer-fungsinya/>.

Pada pasal 1 ayat 9 UUHC, disebutkan pengertian mengenai program komputer, yaitu sebagai berikut :

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.⁸

3. Jenis-Jenis Perangkat Lunak Komputer

Pada umumnya aplikasi komputer terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

a. Aplikasi perkantoran

Aplikasi dalam kategori ini digunakan untuk keperluan menyelesaikan tugas-tugas kantor, seperti membuat laporan kegiatan, mengetik surat, membongkar laporan keuangan dan lainnya. Beberapa contoh aplikasi dalam kategori ini adalah Microsoft Word, Excel, Powerpoint, LibreOffice, AbiWord, WPS, LaTeX, dan lainnya.

b. Aplikasi Media

Aplikasi ini digunakan untuk keperluan yang berkaitan dengan multimedia seperti mendengarkan musik, menonton video. Beberapa contoh yang termasuk dalam kategori ini adalah Windows media player, GOM player, Winamp, VLC, dan lain-lain

c. Aplikasi Grafis

Aplikasi berguna untuk mengolah dan mengedit gambar/foto, mendesain gambar vektor dan lainnya yang berkaitan dengan desain grafis. Beberapa contoh

⁸Yusran Isnaini, Buku Pintar HAKI, Jakarta, Ghalia Indonesia, 2010, hal 31

aplikasi kategori ini adalah Adobe Photoshop, CorelDraw, Inkscape, GIMP, dan lainnya.

d. Aplikasi Programming

Aplikasi ini merupakan perangkat lunak yang berguna untuk membuat perangkat lunak atau aplikasi lainnya. Contoh perangkat lunak yang termasuk dalam kategori ini adalah Pascal, Java, C/C++, Ruby, Python, Perl, dan lainnya.

e. Aplikasi Database

Aplikasi ini berguna untuk membuat dan mengelola seluruh database. Beberapa diantaranya yang termasuk kelompok ini adalah Microsoft Access, PHP, MySQL, dan lainnya.⁹

B. Tinjauan Hukum mengenai Hak atas Kekayaan Intelektual (HKI)

1. Pengertian Hak atas Kekayaan Intelektual

Hak atas Kekayaan Intelektual atau juga dikenal dengan HKI merupakan terjemahan atas istilah *Intlectual Property Right* (IPR). Istilah tersebut terdiri dari tiga kata kunci, yaitu Hak, Kekayaan, dan Intelektual. Kekayaan merupakan abstraksi yang dapat dimiliki, dialihkan, dibeli, maupun dijual. Adapun kekayaan intelektual merupakan kekayaan atas hasil produksi kecerdasan daya pikir seperti teknologi, pengetahuan, seni, sastra, gubahan lagu, karya tulis, karikatur, dan seterusnya.

⁹Bustami Yusuf, B. S. (2018, maret). <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cyberspace/article/view/2663>. *Study Evaluasi Penggunaan Software Bajakan di Kalangan Mahasiswa FTK UIN AR-RANIRY*, hal 39.

Hak atas Kekayaan Intelektual (HKI) merupakan hak hak (wewenang/kekuasaan) untuk berbuat sesuatu atas kekayaan intelektual tersebut, yang diatur oleh norma-norma atau hukum-hukum yang berlaku¹⁰.

Hak Kekayaan Intelektual sebenarnya merupakan bagian dari benda, yaitu benda tidak berwujud (benda immateriil). Benda dalam kerangka hukum perdata dapat di klasifikasikan kedalam berbagai kategori, salah satu diantara kategori itu adalah pengelompokan benda kedalam klasifikasi benda berwujud dan benda tidak berwujud. Benda tidak berwujud yang berupa hak itu dapat dicontohkan seperti hak tagih, hak atas bunga uang, hak sewa, hak guna bangunan, hak guna usaha, hak atas benda berupa jaminan, hak kekayaan intelektual (*Intellectual Property Right*) dan lain sebagainya.

Hak immateriil itu sendiri dapat menjadi objek dari suatu hak benda. Selanjutnya dikatakan pula bahwa hak benda adalah hak absolut atas sesuatu benda berwujud, tetapi ada hak absolut yang objeknya bukan benda berwujud. Itulah yang disebut dengan nama Hak Kekayaan Intelektual (*Intellectual Property Right*)¹¹.

Tumbuhnya konsepsi kekayaan atas karya-karya intelektual pada akhirnya juga menimbulkan kebutuhan untuk melindungi atau mempertahankan kekayaan tersebut. Pada dasarnya kebutuhan ini melahirkan konsepsi perlindungan hukum atas kekayaan tadi, termasuk pengakuan hak terhadapnya¹².

¹⁰Adrian Sutedi, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, Jakarta, Sinar Grafika,2010 hal.38

¹¹Op.Cit, hal 11-14

¹²*Ibid*, hal 39

2. Ruang Lingkup Hak Atas Kekayaan Intelektual

Hak atas kekayaan intelektual (HKI) secara umum dapat digolongkan kedalam dua kategori utama, yaitu Hak Cipta dan hak kekayaan industri. Ruang lingkup Hak Cipta adalah karya cipta dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, sedangkan ruang lingkup hak kekayaan industri adalah dalam bidang teknologi. Dalam termonologi HKI dikenal istilah “pencipta” dan/atau “penemu”. Istilah pencipta digunakan dalam bidang Hak Cipta sedangkan istilah penemu lebih diarahkan dalam bidang hak kekayaan industri. Sebagai contoh, penggubah lagu Indonesia Raya, WR. Soepratman, dapat dikatakan sebagai “pencipta”, sedangkan Thomas Alva Edison yang berhasil mematenkan bola lampu listrik dapat dikatakan sebagai “penemu” teknologi tersebut.

Perbedaan istilah dan penemu, dalam kacamata hukum, diperlukan karena keduanya memiliki akibat hukum yang berbeda. Seorang ilmuan yang berhasil menciptakan sebuah teori ilmiah baru, seorang seniman yang berhasil menciptakan lagu atau seorang sastrawan yang berhasil menciptakan puisi baru sudah dianggap sebagai pencipta terhitung sejak pertama kali mereka mengumumkan hasil karya ciptanya kepada publik walaupun mereka belum mendaftarkan hasil ciptaan tersebut ke instansi berwenang. Meskipun demikian, pendaftaran Hak Cipta tetap diperlukan guna keperluan pemberian hak lisensi, sebaliknya seorang yang menemukan

teknologi baru bisa disebut penemu jika dia telah mendaftarkan patennya ke instansi berwenang dan berhasil disetujui¹³

Penggolongan Hak Kekayaan Intelektual menurut TRIPs dapat digolongkan dalam dua lingkup yaitu:

a. Hak Cipta

Berdasarkan Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Bahwa Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

b. Hak Kekayaan Industri

Adapun dalam lingkup Hak Kekayaan Industri mencakup

1. Merek (*Trade Mark*)
2. Paten (*Patense*)
3. Rahasia Dagang (*Trade Secret*)
4. Desain Industri (*Industrial Design*)
5. Desain Tata Letak Sirkuit (*Layout Design Topographics of Integration Circuits*)
6. Perlindungan Varietas Tanaman (*Plant Variety*).¹⁴

¹³Iswi Hariyani, *Prosedur Mengurus Haki Yang Benar Membahas Secara Runtur dan Detail Tentang Tata Cara Mengurus Hak Atas Kekayaan Intelektual*, Yogyakarta, Pustaka Yustisia, 2010, hal17-18

¹⁴Op.Cit, hal 16

3. Sejarah Singkat Hak Atas Kekayaan Intelektual

Awal pertumbuhan Hak Kekayaan Intelektual bermula dari peradaban Eropa Pasca zaman kegelapan (*dark age*). Pada mulanya ilmu pengetahuan didominasi oleh gereja dimana ilmu pengetahuan dihubungkan dengan keyakinan teologi. Tercatat pada tahun 1470 kalangan ilmuan di Eropa mempersoalkan tentang penemuan besar yang dilakukan oleh Galileo, Caxton, Archimedes, dan sederetan ilmuan Eropa lainnya yang menemukan berbagai keahlian dalam bidang fisika, matematika, biologi dan lain-lain. Temuan-temuan itu kemudian membawa perubahan yang besar dalam sejarah perkembangan peradaban umat manusia. Inilah awal dari perkembangan sejarah Hak Kekayaan Intelektual.

Oleh karena itu, sejarah Hak Kekayaan Intelektual sama tuanya dengan sejarah peradaban umat manusia. Peradaban umat manusia dibangun berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi tumbuh dan berkembang sebagai hasil penalaran, kerja rasio yang wujudnya dalam bentuk cipta, rasa dan karsa. Cipta, rasa, dan karsa itulah kemudian yang menghasilkan Hak Kekayaan Intelektual dalam wujud Hak Cipta, paten, merek, desain industri, varietas tanaman, dan jaringan elektronika terpadu.¹⁵

C. Tinjauan Umum Hak Cipta

1. Pengertian Hak Cipta

Hak Cipta adalah hak privat. Hak keperdataan yang melekat pada diri sipencipta. Pencipta boleh pribadi, kelompok orang, badan hukum publik, atau badan hukum privat. Hak Cipta lahir atas kreasi pencipta. Kreasi yang muncul dari ‘pola

¹⁵Ibid, hal.22-23

pikir' dan 'olah hati' atau dalam terminologi antropologi, hak yang lahir dari cipta, rasa dan karsa manusia. Oleh karena itu Hak Cipta haruslah benar-benar lahir dari kreativitas manusia, bukan yang telah ada diluar aktivitas atau diluar hasil kretivitas manusia¹⁶.

Pada dasarnya hak eksklusif pada Hak Cipta timbul secara otomatis, terhitung sejak ciptaan tersebut dilahirkan atau berwujud berdasarkan aturan kehidupan yang lazim.¹⁷ Suatu ciptaan dapat dikatakan telah dilahirkan atau berwujud jika ciptaan tersebut telah dapat dilihat secara kasatmata atau dapat didengar. Dalam hukum, perkataan 'orang' (*persoon*) berarti pembawa hak atau subjek didalam hukum.¹⁸ Sejak saat itu pencipta atau pemegang hak telah memiliki hak eksklusif atas ciptaannya tanpa memerlukan pendaftaran hak secara formal.¹⁹

Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Hak Cipta terdiri atas hak ekonomi (*economic right*) dan hak moral (*moral right*). Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan serta produk Hak Terkait. Hak moral adalah hak yang melekat pada diri Pencipta atau Pelaku yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apapun, walaupun Hak Cipta atau Hak Terkait telah diahlikan.

¹⁶Op.Cit hal

¹⁷Ilham Bisri, *Sistem Hukum Indonesia*, Jakarta, RajaGrafindo, 2012, hal1

¹⁸Subekti, *Pokok-pokok Hukum Perdata, Cetakan ke-12*, Jakarta,Intermasa, 1998, hal 18

¹⁹Elyta Ras Ginting, *Hukum Hak Cipta Indonesia (Analisis Teori dan Praktik)*, Bandung,Citra Aditya Bakti, 2012, hal 64

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 di dengar.²⁰

Hak Cipta sebagai bagian dari HKI memiliki 4 Prinsip, yaitu:

a. Prinsip Keadilan

Pencipta sebuah karya atau orang lain yang bekerja embuahkan hasil dari kemampuan intelektualnya wajar memperoleh imbalan. Imbalan tersebut dapat berupa materi ataupun bukan materi, seperti adanya rasa aman karena dilindungi dan diakui atas hasil karyanya. Thomas Aquinas menyatakan, keadilan merupakan penghormatan untuk pencipta terhadap sesuatu yang diberikan kepada seseorang atau lebih sebanding dengan yang seharusnya ia terima (*praeter proportionem dignitas ipsius*).²¹

HKI merupakan hak yang berasal dari hasil kegiatan kreatif suatu kemampuan daya pikir manusia yang diekspresikan kepada khalayak umum dalam berbagai bentuknya, yang memiliki manfaat serta berguna dalam menunjang kehidupan manusia. Dengan demikian, HKI merupakan suatu bentuk kekayaan bagi pemiliknya. Dari kepemilikan tersebut seseorang akan mendapatkan keuntungan, misalnya dalam bentuk pembayaran royalti dan *technical fee*.

b. Prinsip Kebudayaan

²⁰Op.Cit, hal 115-116

²¹Agus Yudha Hernoko, *Hukum Perjanjian Asas Proporsionalitas dalam Kontrak Komersial*, Jakarta, Prenade Media Group, 2010, hal49

Kebudayaan adalah produk manusia, dan manusia tersebut merupakan produk kebudayaan. Dengan kata lain kebudayaan ada karena ada manusia yang penciptanya dan manusia dapat hidup ditengah kebudayaan yang diciptakannya. Konsep bahwa karya manusia itu pada hakikatnya bertujuan untuk memungkinkannya hidup. Selanjutnya, dari karya itu akan timbul suatu gerak hidup yang menghasilkan lebih banyak karya lagi dengan konsepsi demikian maka pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan, seni, dan sastra sangat besar artinya bagi peningkatan taraf kehidupan, peradaban, dan martabat manusia.

c. Prinsip Sosial

Manusia sering diidentifikasi tidak hanya makhluk biologis, melainkan juga sosial yang harus melakukan hubungan-hubungan sosial²². Hukum tidak mengatur kepentingan manusia sebagai perseorangan yang berdiri sendiri, terlepas dari manusia lain, tetapi hukum mengatur kepentingan manusia sebagai warga masyarakat. Jadi manusia dalam hubungannya dengan manusia lain yang sama-sama terikat dalam suatu ikatan kemasyarakatan.

Menurut hutahuruk ada dua unsur penting yang terkandung dari rumusan pengertian Hak Cipta yang termuat dalam Undang-Undang Hak Cipta, yaitu :

1. Hak Cipta dapat dipindahkan dan diahlikan kepada orang lain.
2. Hak moral yang dimiliki seseorang pencipta dalam keadaan bagaimana pun, dan dengan jalan apapun tidak dapat ditinggalkan dari padanya (Hak untuk mengumumkan karyanya, menetapkan judulnya, mencantumkan

²²Elli.M.Setiadi, *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*, Jakarta, Prenada Media Group, 2017, Hal 36

nama sebenarnya atau nama samarannya, dan mempertahankan keutuhan atau integritas ceritanya).

d. Prinsip ekonomi

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

2. Dasar Hukum Hak Cipta

Di Indonesia, Hak Cipta diatur di dalam pasal 3 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, dijelaskan bahwa Undang-Undang Hak Cipta mengatur Hak Cipta dan Hak Terkait. Hak yang tergolong kedalam Hak Terkait diatur di dalam Pasal 20 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 yang berbunyi;

Hak Terkait sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf b merupakan hak eksklusif yang meliputi :

- a. Hak moral pelaku pertunjukan;
- b. Hak ekonomi pelaku pertunjukan;
- c. Hak ekonomi produser fonogram; dan
- d. Hak ekonomi lembaga penyiaran.

Sebelum disahkannya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, di Indonesia berlaku Undang-Undang sebagai berikut :

- a. Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta

- b. Undnag-Undang Nomor 7 Tahun 1987 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta
- c. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987 tentang Hak Cipta
- d. Undang-Undnag Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

3. Ruang Lingkup Hak Cipta

Ada 2 (dua) hak yang tercakup dalam Hak Cipta yaitu : hak moral dan hak ekonomi hak moral adalah hak yang harus tetap dilekatkan secara pribadi pada hasil ciptaan yang dilahirkan oleh pencipta sedangkan hak ekonomi ialah hak yang memberi manfaat ekonomi kepada pencipta. Kedua hak ini diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 diatur dalam pasal-pasal yang berbeda. Meskipun kedua hak tersebut diatur terpisah namun undang-undang menyebutkan kedua hak itu adalah bersifat eksklusif.

Lingkup Hak Cipta yang dilindungi menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 meliputi karya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra terdiri atas :

- 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 musical, tari, koreografi, pewayangan, dan pantonim;

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

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 juga mengatur hasil karya cipta yang tidak dilindungi Hak Ciptanya, meliputi:

- a. Hasil karya yang belum diwujudkan dalam bentuk nyata;
- b. Setiap ide, prosedur, sistem, metode, konsep, prinsip, temuan atau data walaupun telah diungkapkan, dinyatakan, digambarkan, dijelaskan, atau digabungkan dalam sebuah ciptaan; dan

- c. Alat, benda, atau produk yang diciptakan hanya untuk menyelesaikan masalah teknis atau yang bentuknya hanya ditujukan untuk kebutuhan fungsional.

Selain itu Undang-undang Hak Cipta juga membatasi tidak ada Hak Cipta atas hasil karya berupa;

- a. Hasil rapat terbuka lembaga negara;
- b. Peraturan perundang-undangan;
- c. Pidato kenegaraan atau pidato pejabat pemerintah
- d. Putusan pengadilan atau penetapan hakim; dan
- e. Kitab suci atau simbol keagamaan.

4. Subjek Hak Cipta

Setiap ada hak ada tentu kewajiban. Setiap pendukung hak dan kewajiban disebut sebagai subjek hukum yang terdiri atas manusia (*natuurlijk person*) dan badan hukum (*rechpersoon*). Prof. Mahadi menulis, setiap ada subjek tentu ada objek, kedua-duanya tidak lepas satu sama lain, melainkan ada relasi (hubungan), ada hubungan antara yang satu dengan yang lain''. Selanjutnya beliau mengatakan hubungan itu namanya *eigendom recht* atau hak milik.

Jika dikaitkan dengan Hak Cipta, maka yang menjadi subjek nya adalah pemegang hak yaitu pencipta atau orang atau badan hukum yang secara sah memperoleh hak untuk itu, sedangkan yang menjadi objeknya ialah benda yang dalam hal ini adalah Hak Cipta, sebagai benda immateriil.

Subjek Hak Cipta adalah pencipta, yaitu orang yang namanya:

- a. Disebut dalam Ciptaan;
- b. Dinyatakan sebagai Pencipta pada suatu Ciptaan;

- c. Disebutkan dalam surat pencatatan Ciptaan; dan/atau
- d. Tercantum dalam daftar umum Ciptaan sebagai Pencipta²³

5. Pendaftaran Hak Cipta

Direktorat Jendral menyelenggarakan pendaftaran ciptaan dan mencatatnya dalam daftar umum ciptaan. Daftar umum ciptaan tersebut dapat dilihat oleh setiap orang tanpa dikenai biaya. Permohonan diajukan kepada Direktorat Jendral dengan surat rangkap dua yang ditulis dalam bahasa Indonesia dan disertai contoh ciptaan atau penggantinya.

Adapun syarat-syarat permohonan pendaftaran ciptaan adalah sebagai berikut;

1. Mengisi formulir pendaftaran ciptaan rangkap dua (formulir dapat dimintakan secara cuma-cuma dikantor DJHKI), lembar pertama dari formulir tersebut ditanda tangani diatas materai Rp6000.
2. Surat permohonan pendaftaran ciptaan mencantumkan hal-hal berikut.
 - a. Nama, kewarganegaraan, dan alamat pencipta
 - b. Nama, kewarganegaraan, dan alamat pemegang Hak Cipta (nama, kewarganegaraan dan alamat kuasa), jenis dan judul ciptaan.
 - c. Tanggal dan tempat ciptaan diumumkan untuk pertama kali
 - d. Uraian ciptaan rangkap tiga.
3. Surat permohonan pendaftaran ciptaan hanya dapat diajukan untuk satu ciptaan.
4. Melampirkan bukti kewarganegaraan pencipta dan pemegang Hak Cipta berupa fotokopi KTP atau Paspor.

²³Ok saidin , *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual*, Jakarta, RajaGrafindo hal 78

5. Jika pemohon badan hukum, disurat permohonannya harus dilampirkan turunan resmi akta pendirian badan hukum tersebut
6. Melampirkan surat kuasa, jika permohonan tersebut diajukan oleh seorang kuasa beserta bukti kewarganegaraan kuasa tersebut.
7. Jika permohonan tidak bertempat tinggal didalam wilayah RI, untuk keperluan permohonan pendaftaran ciptaan ia harus memiliki tempat tinggal dan menunjuk seorang kuasa didalam wilayah RI.
8. Jika permohonan pendaftaran ciptaan diajukan atas nama lebih dari seorang dan atau suatu badan hukum, nama-nama pemohon harus ditulis semuanya, dengan menetapkan suatu alamat pemohon.
9. Melampirkan bukti pemindahan hak jika ciptaan tersebut telah dipindahkan.
10. Melampirkan contoh ciptaan yang dimohonkan pendaftarannya atau penggantinya.
11. Membayar biaya permohonan pendaftaran ciptaan sebesar Rp75.000, dan khusus untuk permohonan pendaftaran ciptaan program komputer sebesar Rp150.000.²⁴

6. Lisensi

Lisensi selalu dikaitkan dengan kewenangan dalam bentuk *privilege* untuk melakukan sesuatu oleh seseorang atau suatu pihak tertentu. Dalam *Black's Law Dictionary*, penggunaan istilah lisensi jika kita baca lebih jauh senantiasa dikaitkan

²⁴Muhamad Firmansyah, *Tata Cara Mengurus HaKI*, Jakarta, Transmedia Pustaka, hal 19-20

dengan penggunaan atau pemanfaatan tanah berdasarkan pada izin yang diberikan oleh notaris atau pihak yang berwenang dalam hal ini adalah pejabat atau instansi pemerintah terkait.²⁵ Sejalan Hak Cipta sebagai hak eksklusif dan hak ekonomi, pihak pencipta/pemegang Hak Cipta mempunyai hak untuk memberi izin kepada pihak lain untuk mengumumkan atau mengandakan ciptaan dan pemberian ijin tersebut tidak dapat dilepaskan dari masalah keuntungan dari pengguna Hak Cipta. Pemberian izin dari pencipta/pemegang Hak Cipta kepada orang lain itulah yang disebut lisensi.²⁶

Dalam pasal 1 Angka 20 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 menyebutkan bahwa lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada Pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas ciptaanya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu.²⁷ Dari rumusan tersebut yang menjadi objek lisensi bukan hanya Hak Cipta tetapi juga hak lain yang terkait dengan Hak Cipta. Hak yang dimaksudkan adalah Hak Cipta misalnya di bidang lagu atau musik, dimana lagu berkaitan dengan suara yang dapat direkam sehingga menimbulkan hak dibidang rekaman. Kemudian apabila ciptaan itu disiarkan kepada masyarakat juga menimbulkan hak siar. Hak rekam dan hak siar merupakan hak yang menjadi ruang lingkup objek lisensi.²⁸

Menurut August, Lisensi dari hak kekayaan intelektual (termasuk di dalamnya paten, merek dan hak cipta, dan lainnya) adalah sebuah cara biasa guna menambah nilai tambah untuk menciptakan kesempatan bisnis dalam pasar luar negeri.

²⁵Gunawan widjaja, *Seri Hukum Bisnis Lisensi*, Jakarta, RajaGrafindo, 2010, hal7

²⁶Gatot supermono, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, Jakarta, Rineka Cipta, 2010, hal47

²⁷Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

²⁸Op.Cit hal 47

Selanjutnya, sebuah lisensi adalah suatu kontrak, dan kontrak tersebut menjadi alat pemasaran internasional yang di dalamnya ada izin yang diberikan oleh suatu perusahaan dalam suatu negara kepada perusahaan lain di negara yang berbeda

Lisensi, hak kekayaan intelektual (HKI) berhubungan dengan nilai ekonomi yang melekat pada karya intelektual dan melekat hak eksklusif bagi pemiliknya. Berdasar hak tersebut, pemilik HKI dapat melaksanakan sendiri atau melarang orang lain melakukan eksploitasi HKI (guna memperoleh nilai materiil) tanpa persetujuan pemiliknya. Komersialisasi HKI merupakan jalan untuk mendapatkan nilai materiil tersebut. Caranya, dapat dilakukan dengan berbagai upaya antara lain melalui penjualan aset (ingat bahwa HKI merupakan aset), lisensi, maupun waralaba. Bagi pemilik HKI, sebelum melakukan komersialisasi sebaiknya memahami hukum perjanjian.

Sesuai dengan ketentuan dalam paket Undang Undang tentang HKI, maka suatu perjanjian lisensi wajib dicatatkan pada Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual yang kemudian dimuat dalam Daftar Umum dengan membayar biaya yang besarnya ditetapkan dengan Keputusan Menteri. Namun, jika perjanjian lisensi tidak dicatatkan, maka perjanjian lisensi tidak mempunyai akibat hukum terhadap pihak ketiga.

Perjanjian lisensi harus ditulis secara tertulis dan harus ditandatangani oleh kedua pihak. Perjanjian lisensi sekurang – kurangnya memuat informasi tentang :

- a) Tanggal, bulan dan tahun tempat dibuatnya perjanjian lisensi;
- b) Nama dan alamat lengkap serta tandatangan para pihak yang

- mengadakan perjanjian lisensi;
- c) Objek perjanjian lisensi;
 - d) Jangka waktu perjanjian lisensi;
 - e) Dapat atau tidaknya jangka waktu diperpanjang;
 - f) Pelaksanaan lisensi untuk seluruh atau sebagian dari hak eksklusif :
 - g) Jumlah royalti dan pembayarannya :
 - h) Dapat atau tidaknya penerima lisensi memberikan lisensi lebih lanjut kepada pihak ketiga;
 - i) Batas wilayah berlakunya perjanjian lisensi, apabila diperjanjikan; dan
 - j) Dapat atau tidaknya pemberi lisensi melaksanakan sendiri karya yang telah dilisensikan

Lisensi mencakup seluruh lingkup isi hak, berlaku untuk selama jangka waktu tertentu, dan diakui implementasinya di seluruh wilayah negara Republik Indonesia dengan kewajiban membayar royalti. Norma umum seperti itu dapat disimpangi dengan perjanjian yang berbeda yang disepakati secara bersama oleh para pihak. Sejauh menyangkut lingkup hak yang dilisensikan, sudah tentu dapat dibatasi sesuai kesepakatan. Demikian pula pemberlakuannya yang dapat dibatasi untuk kawasan tertentu dan tidak mencakup seluruh wilayah teritorial Indonesia. Misalnya hanya berlaku untuk di pasarkan di wilayah pemasaran tertentu, atau dibatasi untuk kawasan atau daerah tertentu.

7. Masa Berlaku Hak Cipta

Hak Cipta atas suatu ciptaan yang berupa :

1. Buku, pamflet, dan semua hasil karya tulis lain;
2. Drama atau drama musikal, tari, koreografi;
3. Segala bentuk seni rupa, seperti seni lukis, seni pahat, dan seni patung;
4. Seni batik;
5. Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
6. Arsitektur;
7. Ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan sejenis lainnya;
8. Alat peraga;
9. Peta; serta
10. Terjemahan, tafsir, saduran, dan bunga rampai berlaku selama hidup pencipta dan terus berlangsung hingga 50 puluh tahun seteah pencipta meninggal dunia.

Untuk ciptaan yang dimiliki dua orang atau lebih, Hak Cipta berlaku selama hidup pencipta yang meninggal dunia paling akhir dan berlangsung hingga 50 tahun sesudahnya.

Hak Cipta atas suatu ciptaan yang berupa :

1. Program komputer;
2. Sinematografi;
3. Fotografi;
4. Database;

5. Hasil karya pengalihwujudan

Berlaku selama 50 tahun sejak pertama kali diumumkan, sedangkan perwajahan karya tulis yang diterbitkan berlaku selama 50 tahun sejak pertama kali diterbitkan. Jika Hak Cipta atas ciptaan tersebut diatas dimiliki atau dipegang oleh suatu badan hukum, Hak Cipta berlaku selama 50 tahun sejak pertama kali diumumkan.²⁹

8. Sarana Kontrol Teknologi

Instrumen hukum sarana kontrol teknologi adalah media yang baru dalam instrumen hukum Hak Cipta. Sarana kontrol teknologi itu menjadi sangat penting, karena hal ini berhubungan dengan aspek pendaftaran dan pencatatan dan pengamanan Hak Cipta serta digunakan sebagai pelindung ciptaan atau produk hak terkait.

Oleh karena itu, Undang-undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 memberi penegasan agar setiap orang tidak melakukan pengerusakan, pemusnahan, penghiangan, atau membuat tidak berfungsi sarana kontrol teknologi, kecuali untuk kepentingan pertahanan dan keamanan negara, serta sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, atau diperjanjikan oleh pencipta dengan pihak lain yang terkait. Sarana kontrol teknologi tentu saja dimaksudkan untuk memudahkan pendataan atas produk Hak Cipta, baik produk atas ciptaan maupun atas produk Hak Cipta terkait.³⁰

²⁹Muhamad Firmansyah, *Op.Cit*, hal 17-18

³⁰Ok saidin, *Op.Cit*. hal 292

BAB III

METODE 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.³¹

Menurut Peter Mahmud Marzuki, penelitian hukum merupakan suatu proses ilmiah untuk mencari pemecahan atas isu hukum yang muncul dengan tujuan untuk memberikan preskripsi mengenai apa yang seyogianya atas isu hukum yang muncul tersebut.³²

Penelitian hukum dilakukan untuk menghasilkan argumentasi, teori, atau konsep dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Ruang lingkup penelitian terbatas pada masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Bagaimanakah tindakan hukum yang dapat dilakukan pemilik Hak Cipta atas kerugian yang dialami berdasarkan Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
2. Bagaimanakah Akibat Hukum yang dapat dijatuhkan terhadap pelaku penggandaan Hak Cipta Perangkat Lunak Komputer.

³¹ H. Zainuddin Ali, 2009, Metode Penelitian Hukum, Jakarta: Sinar Grafika, hlm 1

³² Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Yuridika, Jakarta, 2001, hal 103

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yuridis normatif (*normatif law research*) menggunakan studi kasus normatif berupa produk perilaku hukum, misalnya mengkaji undang-undang. Pokok kajiannya adalah hukum yang dikonsepsikan sebagai norma atau kaidah yang berlaku dalam masyarakat dan menjadi acuan perilaku setiap orang. Sehingga penelitian hukum normatif berfokus pada inventarisasi hukum positif, asas-asas dan doktrin hukum, penemuan hukum dalam perkara *in concreto*, sistematik hukum, taraf sinkronisasi, perbandingan hukum dan sejarah hukum.

C. Sumber Bahan Hukum

Sesuai dengan jenis penelitian yang bersifat yuridis normatif, maka sumber bahan hukum yang digunakan adalah bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier.

- 1) Bahan hukum primer : yaitu bahan-bahan hukum mengikat seperti Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPer).
- 2) Bahan hukum sekunder : yaitu bahan-bahan bacaan yang dapat memberikan penjelasan lebih lanjut tentang bahan hukum primer, misalnya skripsi, tesis, disertasi hukum, jurnal-jurnal, makalah dan bahan-bahan bacaan lainnya yang berhubungan erat dengan permasalahan dalam skripsi ini.
- 3) Bahan hukum tersier : yaitu bahan-bahan yang memberikan informasi tentang bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder misalnya, kamus.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dilakukan untuk memperoleh data dalam suatu penelitian. Metode pengumpulan data yang akan dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode kepustakaan (*Library Research*) yaitu metode penelitian yang didasarkan pada tinjauan literatur. Penelitian kepustakaan dilakukan dengan mempelajari buku-buku referensi perpustakaan, yaitu berupa peraturan perundang-undangan, dan dokumen-dokumen yang akan diteliti. Setiap data yang dikumpulkan kemudian diinventarisasi dan diidentifikasi untuk selanjutnya dalam menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini yang penatalaksanaannya dilakukan dengan cara kritis, logis, dan sistematis.

E. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam analisis data pada penelitian ini adalah analisis deskriptif yaitu mengambil kebenaran yang diperoleh dari kepustakaan dengan menggabungkan antara peraturan-peraturan, yurisprudensi, buku-buku ilmiah yang ada hubungannya dengan permasalahan dalam penelitian ini agar mendapatkan suatu pemecahan dan dapat ditarik kesimpulan. Adapun metode pendekatan masalah dalam penelitian ini adalah metode yuridis normatif yaitu bertujuan mendeskripsikan peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan upaya hukum yang dapat dilakukan oleh pemilik Hak Cipta yang dirugikan akibat penggandaan Hak Cipta Perangkat Lunak Komputer tidak berlisensi dan Akibat Hukum yang dapat dijatuhkan terhadap pelaku penggandaan Hak Cipta tanpa Lisensi.