

**PENCEGAHAN PEMBAJAKAN
SOFTWARE DI KOTA MEDAN
(Studi di Kepolisian Daerah Sumatera Utara)**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H)
Program Studi Ilmu Hukum*

Oleh:

MHD. ARSEGGA NOVALITO
NPM. 1306200437



**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS HUKUM

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624-567 Medan 20238 Fax. (061) 662
Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id
Bankir. Bank Syariah Mandiri, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA
UJIAN MEMPERTAHANKAN SKRIPSI SARJANA
BAGI MAHASISWA PROGRAM STRATA I

Panitia Ujian Sarjana Strata I Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Jumat, Tanggal 06 April 2018 Jam 08.30 WIB sampai dengan selesai, setelah mendengar, melihat, memperhatikan menimbang:

MENETAPKAN

NAMA : MUHAMMAD ARSEGGA NOVALITO
NPM : 1306200437
PRODI/BAGIAN : ILMU HUKUM/HUKUM PIDANA
JUDUL SKRIPSI : PENCEGAHAN PEMBAJAKAN SOFTWARE DI KOTA MEDAN (Studi di Poldas Sumut)
Dinyatakan : (B/A) Lulus Yudisium dengan Sangat Baik
() Lulus Bersyarat, Memperbaiki/Ujian Ulang
() Tidak Lulus

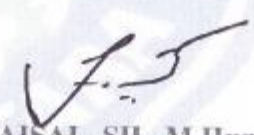
Setelah lulus, dinyatakan berhak dan berwenang mendapatkan gelar Sarjana Hukum (SH) dalam Bagian Perdata

PANITIA UJIAN

Ketua



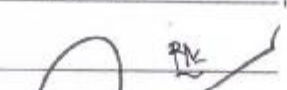

Sekretaris


IDA HANIFAH, SH., M.H
NIDN: 0003036001


FAISAL, SH., M.Hum
NIDN: 0122087502

ANGGOTA PENGUJI:

1. ISNINA, SH., M.H
2. Hj. RABIAH Z HARAHAP SH., M.H
3. NURSARIANI SIMATUPANG, SH., M.Hum
4. FAISAL RIZA, SH., M.H

1. 
2. 
3. 
4. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS HUKUM

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624-567 Medan 20238 Fax. (061) 662

Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id

Bankir. Bank Syariah Mandiri, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENDAFTARAN UJIAN SKRIPSI

Pendaftaran Skripsi Sarjana Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata – 1 bagi:

NAMA : MUHAMMAD ARSEGGA NOVALITO
NPM : 1306200437
PRODI/BAGIAN : ILMU HUKUM/HUKUM PIDANA
JUDUL SKRIPSI : PENCEGAHAN PEMBAJAKAN SOFTWARE DI
KOTA MEDAN (Studi di Polda Sumut)

PENDAFTARAN : 03 April 2018

Dengan diterimanya Skripsi ini, sesudah Lulus dari Ujian Komprehensif Penulis berhak memakai gelar:

SARJANA HUKUM
BAGIAN HUKUM PIDANA

Diketahui Oleh:
Dekan

IDA HANIFAH, SH., M.H
NIDN: 0003036001

Pembimbing I

NURSARIANI SIMATUPANG, SH., M.Hum

Pembimbing II

FAISAL RIZA, SH., M.H



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS HUKUM

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624-567 Medan 20238 Fax. (061) 662
Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id
Bankir. Bank Syariah Mandiri, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

NAMA : MUHAMMAD ARSEGGA NOVALITO
NPM : 1306200437
PRODI/BAGIAN : ILMU HUKUM/HUKUM PIDANA
JUDUL SKRIPSI : PENCEGAHAN PEMBAJAKAN SOFTWARE DI
KOTA MEDAN (Studi di Polda Sumut)

Disetujui Untuk Disampaikan Kepada
Panitia Ujian

Medan, 03 April 2018

Pembimbing I

Pembimbing II

NURSARIANI SIMATUPANG, SH., M.Hum

FAISAL RIZA, SH., M.H

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mhd Arsegga Novalito
NPM : 1306200437
Program : Strata – I
Fakultas : Hukum
Program Studi : Ilmu Hukum
Bagian : Hukum Pidana
Judul : PENCEGAHAN PEMBAJAKAN SOFTWARE DI KOTA
MEDAN (Studi Polda Sumut)

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Dan apabila ternyata di kemudian hari skripsi ini merupakan hasil plagiat atau merupakan karya orang lain, maka dengan ini saya menyatakan bersedia menerima sanksi akademik dari Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, 23 Juli 2018

Saya yang menyatakan



MHD ARSEGGA NOVALITO



Unggul, Cerdas, Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS HUKUM

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624-567 Medan 20238 Fax. (061) 662

Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id

Bankir, Bank Syariah Mandiri, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

KARTU BIMBINGAN
SKRIPSI MAHASISWA

NAMA : MUHAMMAD ARSEGGA NOVALITO
NPM : 1306200437
PRODI/BAGIAN : ILMU HUKUM/HUKUM PIDANA
JUDUL SKRIPSI : PENCEGAHAN PEMBAJAKAAN SOFTWARE DI KOTA MEDAN (Studi Polda Sumut)
PEMBIMBING I : NURSARIANI SIMATUPANG, S.H., M.Hum
PEMBIMBING II : FAISAL RIZA, S.H., M.H

TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	KONSULTASI LANJUTAN	PARAF
3-2-2018	Penulisan huruf / kalimat Perbaiki BAB III		
24-2-2018	Penyerahan skripsi		
1-3-2018	Penulisan pasal-pasal Hasil wawancara BAB III Lengkapi BAB III tambahan		
12-3-2018	Edit kembali kalimat tambah Abstrak / Daftar Isi - kata pengantar ke		
16-3-2018	Langut terlebih dahulu di edit	Pembimbing Satu	
26/3.18	III, IV		
31/3.18	Bab III		
	Beda, Buler		
3/4-18	Aee diperbaiki		

Diketahui Dekan

Pembimbing I

Pembimbing II

(Ida Hanifah, S.H., M.H)

(Nursariani Simatupang, S.H., M.Hum)

(Faisal Riza, S.H., M.H)

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wbr.

Alhamdulillah Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan nikmat kesehatan, keselamatan dan ilmu pengetahuan yang merupakan amanah, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagai sebuah karya ilmiah yang berbentuk skripsi. Shalawat dan salam juga dipersembahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Hukum di Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Skripsi ini yang berjudul **“Pencegahan Pembajakan *Software* Di Kota Medan (Studi di Kepolisian Daerah Sumatera Utara)”**

Disadari skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan, perhatian dan kasih sayang dari berbagai pihak yang mendukung pembuatan skripsi ini, baik moril maupun materil yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih secara khusus dan istimewa diberikan kepada orang yang paling berharga dan berjasa dalam hidup saya, merekalah yang selalu menjadi panutan dan inspirasi bagi saya selama ini yakni **“Ayahanda Zurismanto dan Ibunda Melidiani”**. Semoga Allah SWT senantiasa melindungi dan memberikan kesehatan serta rezeki yang berlimpah kepada mereka.

Selanjutnya dengan selesainya skripsi ini, perkenankanlah saya haturkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Bapak Dr. Agussani, M.A.P. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Hj. Ida Hanifah, S.H, M.H. Selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Faisal, S.H, M.Hum. Selaku Wakil Dekan I dan Bapak Zainuddin, S.H, M.H. Selaku Wakil Dekan III Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Nursariani Simatupang, S.H, M.Hum selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Faisal Riza, S.H, M.H. selaku Dosen Pembimbing II, yang dengan penuh perhatian, motivasi dan arahan serta saran dalam membimbing sehingga skripsi ini selesai dengan baik.
5. Ibu Ida Nadirah, S.H, M.H selaku Kepala Bagian Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak dan Ibu dosen yang mengajar selama ini di Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
7. Disampaikan juga terima kasih kepada seluruh Staf Biro Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan pelayanan administrasi yang sangat bersahaja kepada seluruh mahasiswa.
8. Kepada keluarga yaitu Ayla Zumella, Aldo Rizky, Awang Laksmans.
9. Kepada teman special, Aisyah Pratiwi terima kasih atas dukungan dan doanya.
10. Kepada semua teman seperjuanganku Ival Wiriyana dan Iqbal Dermawan Harahap, terima kasih atas waktu, dukungan dan kebersamaan selama ini.

Akhirnya, saya berharap semoga skripsi ini bermanfaat bukan hanya bagi saya, akan tetapi juga bagi para pembaca. Semoga Allah senantiasa melimpahkan Taufiq dan Hidayah-Nya kepada kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Medan, Februari 2018

Penulis

Mhd. Arsegga Novalito

DAFTAR ISI

Lembaran Pendaftaran Ujian.....	i
Lembaran Berita Acara Ujian	ii
Lembar Persetujuan Pembimbing.....	iii
Pernyataan Keaslian.....	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	viii
Abstrak.....	x
Bab I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
1. Rumusan Masalah	8
2. Manfaat Penelitian.....	9
B. Tujuan Penelitian.....	9
C. Metode Penelitian.....	9
1. Sifat Penelitian	10
2. Sumber Data.....	10
3. Alat Pengumpul Data.....	11
4. Analisis Data	12
D. Definisi Operasioanal	12
Bab II : TINJAUAN PUSTAKA	
A. Pencegahan	13
B. Tindak Pidana Pembajakan.....	14
C. <i>Software</i>	30

Bab III: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Modus Pembajakan *Software* Di Kota Medan.....32
- B. Upaya Pencegahan Terhadap Pembajakan Software38
- C. Kendala Dalam Pencegahan Terhadap Pembajakan *Software*.....58

Bab IV: KESIMPULAN DAN SARAN

- A. Kesimpulan70
- B. Saran71

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

ABSTRAK

PENCEGAHAN PEMBAJAKAN *SOFTWARE* DI KOTA MEDAN (Studi di Kepolisian Daerah Sumatera Utara)

MHD. ARSEGA NOVALITO
NPM. 1306200437

Pembajakan *software* di Indonesia menjadi sebuah rahasia umum pemilik komputer di rumah. Alasan penggunaan *software* bajakan adalah karena biayanya yang lebih hemat namun memiliki manfaat yang hampir sama dengan *software* asli. Meskipun di Indonesia telah mempunyai perangkat hukum yang mengatur bidang hak cipta, namun penegakan terhadap tindak pidana hak cipta masih kurang memadai. Dengan adanya aturan saja belum dapat menjamin berkurangnya tindak pidana pelanggaran hak cipta. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui modus pembajakan *software* di Kota Medan, untuk mengetahui upaya pencegahan terhadap pembajakan *software*, dan untuk mengetahui kendala dalam pencegahan terhadap pembajakan *software*.

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian hukum yang bersifat deskriptif analisis dan menggunakan jenis penelitian yuridis empiris yaitu penggabungan atau pendekatan yuridis normatif dengan unsur-unsur empiris yang diambil data primer dengan melakukan wawancara dan data sekunder dengan mengolah data dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier, dan juga penelitian ini mengelola data yang ada dengan menggunakan analisis kualitatif.

Berdasarkan hasil penelitian dipahami bahwa modus pembajakan *software* antara lain: *Hardisk Loading* yaitu pembajakan ini terjadi ketika seorang konsumen membeli *software* asli kemudian untuk kepentingan pribadi konsumen biasanya menginstal *software* tersebut ke lebih dari satu komputer melebihi Lisensi atau izin yang diperbolehkan. Kemudian *Counterfeiting* (Pemalsuan) yaitu jenis pembajakan *software* dengan modus ini dilakukan dengan cara memalsukan *software* sehingga menyerupai *software* asli yang dikemas persis sama dengan *software* asli. Kemudian *Internet Piracy*. Upaya Pencegahan Terhadap Pembajakan *Software*, melalui upaya penal yaitu untuk mencapai kesejahteraan masyarakat pada umumnya, maka kebijakan penegakan hukum termasuk dalam bidang kebijakan sosial, yaitu segala usaha rasional untuk mencapai kesejahteraan masyarakat dan non penal yaitu tindakan pencegahan sebelum terjadinya kejahatan. Serta kendala Dalam Pencegahan Terhadap Pembajakan *Software*, yaitu: Kurangnya Pemahaman Masyarakat Tentang Hak Cipta, Lemahnya Sistem Pengawasan dan Pemantauan Pemakaian *Software*, Adanya Oknum Tertentu Yang Terlibat Dalam Pembajakan *Software*, Harga *Software* Asli (*Original*) diluar Jangkauan Kebanyakan Pengguna (*User*) Di Indonesia.

Kata kunci: Pencegahan, Pembajakan, *Software*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berbicara mengenai sistem hukum, walaupun secara singkat, hendaknya harus diketahui terlebih dahulu arti dari sistem itu. Dalam suatu sistem terdapat ciri-ciri tertentu, yaitu terdiri dari komponen-komponen yang satu sama lain berhubungan ketergantungan dan dalam keutuhan organisasi yang teratur serta terintegrasi.¹

Masyarakat modern senantiasa berhadapan dengan Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Bahkan dalam setiap sendi kehidupan, masyarakat modern selalu bergantung pada benda-benda atau barang-barang yang dilekati oleh hak kekayaan intelektual. Pola hidup dan *life style* masyarakat modern menyebabkan masyarakat modern diwajibkan untuk senantiasa bergantung pada teknologi dan ilmu pengetahuan.

Masyarakat modern memang sangat diuntungkan dengan adanya teknologi mutakhir dan ilmu pengetahuan. Namun masyarakat modern bukan berarti dapat melakukan apapun tanpa batasan untuk memenuhi kebutuhannya dengan menggunakan bantuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Keberadaan teknologi memang dirasa sangat bermanfaat baik itu bagi masyarakat pada umumnya maupun bagi masyarakat modern pada khususnya. Keberadaan teknologi juga telah mengubah pola hidup masyarakat menjadi sangat konsumtif, bukan hanya

¹ R. Abdoel Djamal. 2001. *Pengantar Hukum Indonesia*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, halaman 65.

terhadap teknologi itu sendiri namun juga kepada hal-hal lain yang sifatnya untuk memenuhi kebutuhan masyarakat pada umumnya dan individu pada khususnya. Pada kenyataannya, hampir setiap kebutuhan masyarakat baik masyarakat modern maupun masyarakat tradisional selalu berhubungan dengan hak kekayaan intelektual.²

Hak kekayaan Intelektual (HKI) merupakan hak atas suatu karya cipta, baik seni, teknologi, atau buah pikiran. Karya-karya yang dapat diciptakan oleh seorang pencipta atau beberapa pencipta, jenis-jenis ciptaan yang dilindungi dan yang dimaksud dengan pencipta merupakan permasalahan yang perlu memperoleh pengaturan tersendiri. Karya seseorang harus dilindungi karena akan bermanfaat bukan hanya bagi dirinya, tetapi kemungkinan juga akan berguna bagi seluruh umat manusia. Semakin derasnya arus perdagangan bebas yang menuntut makin tingginya kualitas produk yang dihasilkan, terbukti semakin memicu perkembangan teknologi yang mendukung kebutuhan tersebut.

Seiring dengan hal ini, pentingnya peranan hak kekayaan intelektual dalam mendukung perkembangan teknologi kiranya telah semakin disadari keberadaannya. Perlindungan atas hak kekayaan intelektual digunakan untuk mendorong apresiasi dan membangun sikap masyarakat untuk menghargai hak seseorang atas ciptaan yang dihasilkannya. Sikap apresiasi memang lebih menyetuh dimensi moral, sedangkan sikap menghargai lebih bermuara pada aspek ekonomi. Kedua aspek tersebut merupakan satu hal yang saling berkaitan antara satu sama lain, karena bila dimensi moral saja yang ditekankan maka aspek

² “pembajakan software” melalui, <http://repository.unhas.ac.id/bitstream/handle/123456789/5994/ADI%20SKRIPSI.pdf;sequence=1>, diakses pada tanggal 6 Juni 2017.

ekonomi yang juga merupakan unsur esensial tidak akan terpenuhi, demikian juga sebaliknya.³

Perlindungan terhadap hak kekayaan intelektual merupakan perlindungan terhadap hak eksklusif, yaitu hak untuk menikmati manfaat ekonomi pada invensi yang ditemukan oleh inventor karena secara ekonomis, hak eksklusif yang terkandung di dalam hak kekayaan intelektual berfungsi untuk melegalkan pemiliknya untuk memonopoli penggunaannya atau untuk menikmati hasil yang diberikan oleh kekayaan intelektual tersebut.

Hukum melindungi dan mencegah orang lain untuk mengambil manfaat dari ciptaan inventor secara tidak adil. Salah satu alasan pemberian hak eksklusif yang diberikan Negara kepada pemilik HKI adalah sebagai penghargaan atas hasil karya dan agar orang lain terpacu untuk dapat lebih lanjut mengembangkannya lagi. Jadi tujuan utama diaturnya hak kekayaan intelektual dalam hukum adalah untuk memberikan pengakuan dan perlindungan hukum bagi si pemegang hak berupa hak eksklusif atas kepemilikan hasil ciptaannya dan mengatur penggunaan hasil ciptaannya untuk jangka waktu tertentu.

Permasalahan baru dalam hak kekayaan intelektual nampaknya semakin hari terus berkembang. Hal ini seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, artinya semakin tingginya ilmu pengetahuan maka secara langsung disadari atau tidak akan berdampak pada permasalahan hak kekayaan intelektual itu sendiri. Konsekuensi ini tentunya menuntut agar ketentuan hak cipta sebagai instrumen

³ *Ibid.*,

yuridis dalam upaya memberikan perlindungan hak cipta akan senantiasa disesuaikan dengan perkembangan tersebut.

Tantangan atas perlindungan hukum terhadap konsep HKI sebagai suatu konsep mengenai hak kebendaan adalah belum sepenuhnya HKI dapat diterima oleh masyarakat pada umumnya sebagai suatu hak kebendaan yang dilindungi secara hukum. Tantangan terhadap perlindungan hukum atas HKI sering diperhadapkan pada aspek ekonomis untuk mengeksploitasi hak kekayaan intelektual secara eksklusif dan menjurus pada perbuatan monopoli. Para pengguna atau *user* terutama di negara-negara yang sedang berkembang banyak menentang sifat eksklusivitas dari pemilik HKI. Pertentangan terhadap hak eksklusivitas tersebut berangkat dari penolakan terhadap segala bentuk monopoli atau eksploitasi pribadi atas HKI itu sendiri dan beranggapan bahwa HKI harusnya diberikan atau dibagikan kepada semua orang untuk kepentingan semua orang.

Pertentangan terhadap HKI muncul karena adanya benturan kepentingan antara negara produsen yang merupakan negara maju dan pengguna yang adalah berasal dari Negara berkembang atau Negara terbelakang. Di satu sisi pemegang hak ingin memonopoli hak eksklusif yang dimilikinya untuk mendapatkan keuntungan ekonomi atau insentif sebesar- besarnya atas invensinya sebagai imbalan atas jerih payah dan biaya yang dikeluarkan untuk menciptakan suatu invensi. Namun di sisi lain pengguna yang kebanyakan berasal dari negara berkembang ingin memenuhi kebutuhannya dalam berbagai hal dengan mudah dan tentunya dengan biaya murah.

Manfaat dari pemberian hak eksklusif yang diterima pemegang HKI hanya membawa keuntungan dari segi ekonomis dengan memonopoli hak eksklusif yang secara langsung berarti memberikan manfaat ekonomis bagi negara maju sebagai produsen, sedangkan bagi negara berkembang perlindungan HKI berarti memperkaya negara maju yang merupakan produsen HKI yang pada dasarnya adalah negara yang telah makmur dengan terus meraup keuntungan dari negara berkembang sehingga menimbulkan biaya sosial yang tinggi bagi negara yang sedang berkembang.

Keadaan seperti ini tentunya akan menimbulkan paradigma yang negatif terhadap perlindungan HKI yang cenderung mendukung negara maju atau produsen untuk menjadi semakin kaya dengan mengeksploitasi hak eksklusif dari HKI. Paradigma seperti itu memang tidak dapat dipungkiri karena keadaannya. HKI di satu sisi berfungsi melindungi suatu ciptaan atau hasil dari buah jerih payah dari tindakan-tindakan yang dapat merugikan produsen dan di sisi lain HKI dapat memberikan keuntungan ekonomis dengan adanya hak eksklusif yang melekat pada penemuan tersebut.

Kehendak dari negara berkembang sebagai pangsa pasar yang sangat potensial dari HKI untuk mengharmonisasikan sifat individualistik HKI dengan kebutuhan konsumen, menyebabkan adanya tarik menarik antara kepentingan konsumen dan produsen hingga saat ini.

Perkembangan teknologi sebagai akar dari pelanggaran HKI khususnya pelanggaran terhadap hak cipta *software* merupakan salah satu masalah yang telah menyentuh seluruh kalangan masyarakat. Kebutuhan akan program komputer

maupun alat komunikasi tidak dapat lagi dipisahkan dari gaya hidup modern masa kini. Hal ini disebabkan oleh fungsi yang sangat penting dari *software* yaitu untuk menjalankan fungsi *hardware* yang terdapat pada komputer dan berbagai alat komunikasi atau *gadget*. Niat dari masyarakat atau pengguna komputer, *handphone*, *gadget* untuk memiliki *software* mutakhir yang berfungsi untuk memaksimalkan daya kerja dari perangkat *hardware* yang dimilikinya dan tentunya yang akan *user* gunakan untuk membantu dalam melaksanakan tugas dan memudahkan dalam menunjang kehidupannya sehari-hari.

Kebutuhan konsumen akan *software* mendorong produsen *software* untuk menciptakan jenis *software* baru yang mutakhir dan laris dipasaran sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tuntutan tersebut merupakan suatu keuntungan tersendiri bagi produsen *software* di seluruh dunia. Di sisi lain kebutuhan konsumen akan *software* yang berfungsi untuk memaksimalkan kerja dari *hardware* mendorong konsumen untuk giat mencari dan menemukan jenis-jenis *software* yang mutakhir dan sesuai dengan kemampuan ekonomi dari pengguna itu sendiri. Merupakan peluang bisnis tersendiri bagi pencipta *software*.

Kebutuhan akan *software* dan kemampuan ekonomi dari pengguna menimbulkan suatu permasalahan yang menjadi kendala dalam memperoleh *software* legal yang mumpuni dan mutakhir, karena secara umum tentunya harga *software* dipengaruhi oleh kegunaan dan kecanggihan *software* itu sendiri. Semakin canggih suatu *software* tentunya akan semakin tinggi pula harga jualnya dipasaran. Keadaan tersebut menyebabkan konsumen harus mencari alternatif

untuk mempermudah konsumen memperoleh *software* yang tidak hanya sesuai dengan kebutuhan namun juga sesuai dengan kemampuan ekonominya.

Solusi untuk memperoleh *software* murah dan canggih dapat dilakukan dengan membeli *software* bajakan yang banyak dijual dipasaran dan tidak membutuhkan waktu lama serta biaya yang tinggi untuk mendapatkan *software* yang diinginkan. Pembajakan *software* merupakan fenomena yang banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari, pembajakan secara yuridis adalah perbuatan melawan hukum karena bertentangan dengan perlindungan hak eksklusif. Namun dalam kenyataan sehari-hari banyak sekali ditemui kegiatan pembajakan *software*.

Pembajakan software di Indonesia menjadi sebuah rahasia umum pemilik komputer di rumah. Alasan penggunaan software bajakan adalah karena biayanya yang lebih hemat namun memiliki manfaat yang hampir sama dengan *software* asli. Meskipun di Indonesia telah mempunyai perangkat hukum yang mengatur bidang hak cipta, namun penegakan terhadap tindak pidana hak cipta masih kurang memadai. Dengan adanya aturan saja belum dapat menjamin berkurangnya tindak pidana pelanggaran hak cipta.

Hasil penelitian dari *International Data Corporation* (IDC), Indonesia tercatat sebagai negara dengan tingkat pembajakan *software* yang cukup tinggi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada Tahun 2009 pembajakan *software* di Indonesia mencapai 86%, artinya dari 100 perangkat yang diinstal, 86 unit diantaranya menggunakan program bajakan. Hasil penelitian ini menunjukkan jumlah kerugian yang ditaksir mencapai 888 juta dollar Amerika Serikat (AS). Sementara pada Tahun 2010 tingkat pembajakan di Indonesia

mencapai 87% mengalami kenaikan 1% dari Tahun 2009 dengan kerugian yang hampir sama pada Tahun 2009. Kemudian pada Tahun 2011 dan 2012 hasil penelitian IDC tetap menunjukkan persentase yang cukup tinggi yaitu 86%.⁴ Menurut hasil penelitian kasus pembajakan Software di Polda Sumut dimana dalam dua tahun terakhir yaitu Tahun 2016 dan Tahun 2017 terdapat 12 kasus dan 14 kasus. Ini berarti terjadi lonjakan kasus dari tahun sebelumnya.

Maraknya praktek pembajakan *software* secara umum di Indonesia dan secara khusus di kota Makassar merupakan suatu masalah serius. Indonesia yang menjadi salah satu negara dengan tingkat pembajakan *software* yang

Berdasarkan uraian di atas maka disusun skripsi ini dengan judul:
Pencegahan Pembajakan *Software* Di Kota Medan (Studi di Kepolisian Daerah Sumatera Utara)

1. Rumusan Masalah

Masalah yang dirumuskan berdasarkan uraian diatas dapat ditarik permasalahan yang akan menjadi batasan pembahasan dari penelitian, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini antara lain:

- a. Bagaimana modus pembajakan *software* di Kota Medan?
- b. Bagaimana upaya pencegahan terhadap pembajakan *software*?
- c. Apa kendala dalam pencegahan terhadap pembajakan *software*?

⁴ “program bajakan” melalui, www.detik.net, diakses pada tanggal 2 Juni 2017.

2. Faedah Penelitian

Faedah dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, manfaat yang diperoleh dari penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Secara Teoritis yaitu untuk menambah wawasan dan khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang hukum pidana khususnya Pencegahan Pembajakan *Software* Di Kota Medan.
- b. Secara Praktis sebagai sumbangan pemikiran bagi kepentingan Negara, Bangsa, dan Pembangunan, khususnya terhadap masyarakat agar mengetahui pencegahan pembajakan *software* di Kota Medan.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui modus pembajakan *software* di Kota Medan.
2. Untuk mengetahui upaya pencegahan terhadap pembajakan *software*.
3. Untuk mengetahui kendala dalam pencegahan terhadap pembajakan *software*.

C. Metode Penelitian

Penelitian merupakan suatu proses, yaitu suatu rangkaian langkah yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk memperoleh pemecahan masalah atau jawaban terhadap pertanyaan tertentu. Penelitian pada dasarnya merupakan suatu upaya pencarian dan bukannya sekedar mengamati dengan teliti terhadap

suatu obyek yang mudah terpegang di tangan.⁵ Hal ini disebabkan oleh karena penelitian bertujuan untuk mengungkapkan kebenaran secara sistematis, metodologis, dan konsisten. Melalui proses penelitian tersebut diadakan analisa dan kontruksi terhadap data yang telah dikumpulkan dan diolah.⁶ Agar mendapatkan hasil yang maksimal, maka metode yang dipergunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Sifat penelitian

Sifat penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitis. Yang menggunakan jenis penelitian yuridis empiris yaitu adalah jenis penelitian hukum sosiologis dan dapat disebut pula dengan penelitian lapangan, yaitu mengkaji ketentuan hukum yang berlaku serta apa yang terjadi dalam kenyataannya di masyarakat.⁷

2. Sumber data

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari data primer dan data sekunder yang terdiri dari:

- a. Sumber Data Primer adalah sumber data atau keterangan yang merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber pertama berdasarkan penelitian lapangan. Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui keterangan dan informasi yang didapat dari pihak Kepolisian Daerah Sumatera Utara.

⁵ Bambang Sunggono. 2010. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Rajawali Pers, halaman 27.

⁶ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji. 2011. *Penelitian Hukum Normatif*. Jakarta: Raja Grafindo, halaman 1.

⁷ “metode penelitian” melalui, <http://etheses.uin-malang.ac.id/281/7/11220001%20Bab%203.pdf>, diakses pada tanggal 25 Maret 2018, pukul 18.25 wib.

b. Sumber Data Sekunder adalah data yang diperoleh melalui bahan kepustakaan, seperti peraturan perundang-undangan, dokumen, laporan, buku ilmiah dan hasil penelitian terdahulu, yang terdiri dari:

- 1) Bahan hukum primer, dalam penelitian ini adalah Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Undang-Undang No. 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.
- 2) Bahan hukum sekunder, yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer yang berupa karya-karya ilmiah, buku-buku dan lain yang berhubungan dengan permasalahan yang diajukan yang sesuai dengan judul skripsi.
- 3) Bahan hukum tersier yaitu berupa bahan-bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder seperti kamus hukum, internet, dan sebagainya yang ada hubungannya dengan permasalahan yang sesuai dengan judul ini..

3. Alat pengumpul data

Alat atau teknik pengumpul data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan dan wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada Bapak Yopie, selaku Penyidik Disreskrimsus Polda Sumut, tanggal 18 Januari 2018 di Polda Sumut, dalam pengajuan pertanyaan-pertanyaan yang dipersiapkan agar didapatkan jawaban-jawaban yang relevan.

4. Analisis data

Data yang terkumpul dapat dijadikan acuan pokok dalam melakukan analisis dan pemecahan masalah. Untuk mengelolah data yang ada, penelitian ini menggunakan analisis kualitatif.

D. Definisi operasional

Definisi operasional atau kerangka konsep adalah kerangka yang menggambarkan hubungan antara definisi-definisi/konsep-konsep khusus yang akan diteliti.⁸ Sesuai dengan judul penelitian yang diajukan yaitu “Pencegahan Pembajakan *Software* Di Kota Medan (Studi di Kepolisian Daerah Sumatera Utara)”, maka dapat diterangkan definisi operasional penelitian, yaitu:

1. Pencegahan adalah tindakan pihak yang berwenang dalam usaha menghalangi, menghentikan atau mengurangi dampak atau akibat terjadinya risiko-risiko yang dijamin.⁹
2. Pembajakan adalah kegiatan merampas barang atau hak orang lain.¹⁰
3. *Software* adalah kumpulan instruksi yang berfungsi untuk menjalankan suatu perintah, seperti memberikan informasi tentang *hardware*, menentukan fungsi *hardware*, dan menjalankan system.¹¹

⁸ Fakultas Hukum. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Medan: Fakultas Hukum, halaman 5.

⁹ “Pencegahan” melalui, www.mag.co.id/publication/view/3545/, diakses pada tanggal 28 Maret 2018, pukul 18.00 wib.

¹⁰ “Pembajakan” melalui, <https://www.scribd.com/.../Pembajakan-Adalah-Kegiatan-Merampas-Barang-Atau-Hak>, diakses pada tanggal 28 Maret 2018, pukul 18.30 wib.

¹¹ “Software” melalui, <https://softwaredetail.wordpress.com/software/>, diakses pada tanggal 28 Maret 2018, pukul 19.00 wib.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pencegahan

Dalam penelitian ini ditekankan upaya yang akan diteliti berupa upaya pencegahan atau upaya preventif. Upaya preventif biasanya dilakukan kepada pihak yang belum atau rentan terhadap suatu masalah, menurut Yunita dalam L.Abate definisi dari pencegahan adalah Prevention atau pencegahan terdiri dari berbagai pendekatan, prosedur dan metode yang dibuat untuk meningkatkan kompetensi interpersonal seseorang dan fungsinya sebagai individu, pasangan, dan sebagai orang tua. Menurut Yunita dalam L'Abate, sebagian besar program preventif yang efektif memiliki karakteristik sebagai berikut:¹²

1. Fokus terhadap pemahaman mengenai resiko dan masalah dari perilaku yang ingin dicegah dalam kelompok sasaran.
2. Desain untuk merubah "*life trajectory*" dari kelompok sasaran, dengan menyediakan pilihan dan kesempatan dalam jangka panjang yang sebelumnya tidak tersedia.
3. Kesempatan untuk mempelajari keterampilan hidup baru yang dapat membantu partisipan untuk menghadapi stress dengan lebih efektif dengan dukungan sosial yang ada.
4. Fokus dalam menguatkan dukungan dasar dari keluarga, komunitas atau lingkungan sekolah.

¹² "pencegahan" melalui, <http://digilib.unila.ac.id/10033/14/BAB%20II.pdf>, diakses pada tanggal 22 Desember 2017.

5. Koleksi dari penelitian yang memiliki kualitas yang baik menjadi bukti dalam keefektivitasan dokumen.

Upaya preventif adalah sebuah usaha yang dilakukan individu dalam mencegah terjadinya sesuatu yang tidak diinginkan. Preventif secara etimologi berasal dari bahasa latin *pravenire* yang artinya datang sebelum/antisipasi/mencegah untuk tidak terjadi sesuatu. Dalam pengertian yang luas preventif diartikan sebagai upaya secara sengaja dilakukan untuk mencegah terjadinya gangguan, kerusakan, atau kerugian bagi seseorang. Dengan demikian upaya preventif adalah tindakan yang dilakukan sebelum sesuatu terjadi. Hal tersebut dilakukan karena sesuatu tersebut merupakan hal yang dapat merusak ataupun merugikan.¹³

B. Tindak Pidana Pembajakan

1. Pengertian Pembajakan *Software*

Pembajakan *Software* adalah setiap bentuk perbanyakan atau pemakaian software tanpa izin atau di luar dari apa yang telah diatur oleh Undang-Undang Hak Cipta dan perjanjian lisensi. Dalam situs resmi BSA (*Business Software Alliance*), Pembajakan piranti lunak adalah¹⁴ penyalinan atau penyebaran secara tidak sah atas piranti lunak yang dilindungi undang-undang. Hal ini dapat dilakukan dengan penyalinan, pengunduhan, sharing, penjualan, atau penginstalan beberapa salinan ke komputer personal atau kerja. Apa yang tidak disadari atau dipikirkan oleh banyak orang adalah

¹³ *Ibid.*

¹⁴ “Apa Pembajakan Piranti Lunak Itu?” melalui, <http://www.bsa.org/country/Anti-Piracy/What-is-Software-Piracy.aspx>, diakses pada tanggal 23 Desember 2017.

bahwa ketika membeli piranti lunak, sebenarnya membeli lisensi untuk menggunakannya, bukan piranti lunak sebenarnya. Dalam lisensi disebutkan seberapa banyak piranti lunak yang dapat diinstal, sehingga lisensi tersebut harus dibaca terlebih dahulu. Apabila piranti lunak tersebut disalin (dicopy) melebihi izin lisensi, hal tersebut sudah dikatakan melakukan pembajakan. Secara sederhana, membuat atau men-*download* salinan tidak resmi dari piranti lunak adalah tindakan melanggar hukum, tidak peduli berapa banyak salinan atau berapa orang yang terlibat.

Baik secara kebetulan membuat beberapa salinan, menyewakan *disc*, mendistribusikan atau men-*download* piranti lunak bajakan dari internet, maupun membeli satu program piranti lunak dan kemudian menginstalnya pada beberapa komputer, (termasuk komputer pribadi), hal tersebut sudah merupakan pelanggaran hak cipta yang juga dikenal sebagai pembajakan, tidak peduli apakah dilakukan untuk menghasilkan uang atau tidak. Jika suatu perusahaan tertangkap menyalin piranti lunak, perusahaan tersebut dapat dituntut secara perdata dan pidana. Denda perdata dapat mencapai Rp.500.000.000,- per program piranti lunak yang dibajak. Di samping itu, memperkenalkan piranti lunak bajakan di lingkungan komputer pribadi dapat beresiko kerusakan pada jaringan karena piranti lunak yang cacat atau kode yang mencurigakan.

2. Bentuk-bentuk Pembajakan Software

Pada Pasal 1 butir (7) Undang-Undang No. 12 Tahun 1997 tentang Perubahan atas Undang-Undang No. 7 Tahun 1987 tentang Perubahan atas

Undang-Undang No. 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta (UUHC) menyatakan bahwa program komputer adalah program yang diciptakan secara khusus sehingga memungkinkan komputer melakukan fungsi tertentu. Pengertian yang lebih jelas mengenai *software* ini dapat dilihat di Australian Copyright Act, dimana dijelaskan bahwa *software* ini sesungguhnya meliputi *source code* dan *object code* yang merupakan suatu set instruksi yang terdiri atas huruf-huruf, bahasa, kode-kode atau notasi-notasi yang disusun atau ditulis sedemikian rupa sehingga membuat suatu alat yang mempunyai kemampuan memproses informasi digital dan dapat melakukan fungsi kerja tertentu.

Adapun bentuk-bentuk pelanggaran atas suatu *software* dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu:¹⁵

a. Pemuatan ke dalam *hard disk*.

Perbuatan ini biasanya dilakukan jika kita membeli komputer dari toko-toko komputer, di mana penjual biasanya meng-install sistem operasi beserta *software-software* lainnya sebagai bonus kepada pembeli komputer.

b. *Softlifting*

Softlifting, yaitu dimana sebuah lisensi menggunakan sebuah *software* dipakai melebihi kapasitas penggunaannya. Misalnya membeli satu *software* secara resmi tapi kemudian menginstalnya di sejumlah komputer melebihi jumlah lisensi untuk menginstal yang diberikan.

¹⁵ Penegakan Hukum Atas Pembajakan Software Komputer melalui, http://www.lkht.net/index.php?option=com_content&view=article&id=77:penegakan-hukumatas-pembajakan-software-komputer&catid=1:hki-telematika&Itemid=37, diakses pada tanggal 23 Desember 2017.

c. Pemalsuan

Yaitu memproduksi serta menjual software-software bajakan biasanya dalam bentuk *CD Room*, yang banyak dijumpai di toko buku atau pusat-pusat perbelanjaan, penyewaan *software*, *illegal downloading*, yakni dengan men-*download software* dari internet secara ilegal.

Menurut Pasal 2 ayat (1) UUHC, Hak Cipta adalah hak khusus bagi pencipta maupun penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya maupun memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Selanjutnya dalam Pasal 1 butir (4) dan (5) disebutkan bahwa yang dimaksud dengan tindakan “mengumumkan” adalah penyebaran suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun dan dengan cara sedemikian rupa sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar atau dilihat oleh orang lain, sedangkan yang dimaksud dengan “memperbanyak” adalah tindakan menambah suatu ciptaan, dengan pembuatan yang sama, termasuk mengalihwujudkan suatu ciptaan.

Ketentuan di atas dapat terlihat bahwa tindakan-tindakan pembajakan *software* tersebut termasuk dalam kategori melanggar Hak Cipta. Atas pelanggaran Hak Cipta, maka pelaku pembajakan software ini dapat diancam dengan hukuman penjara selama 7 tahun atau denda maksimum 100 juta rupiah. Selain itu pencipta maupun pemegang hak cipta juga dapat melakukan upaya hukum secara perdata untuk menuntut ganti rugi, karena tindakan

pembajakan software dapat dikategorikan sebagai perbuatan melawan hukum sebagaimana yang diatur dalam Pasal 1365 KUH Perdata.

Berikut ini adalah jenis-jenis pembajakan *software* yang sering dilakukan, antara lain:

a. *Hardisk Loading*

Jenis pembajakan software yang tergolong pada *Hardisk Loading* adalah pembajakan software yang biasanya dilakukan oleh para penjual komputer yang tidak memiliki lisensi untuk komputer yang dijualnya, tetapi software-software tersebut dipasang (*install*) pada komputer yang dibeli oleh pelangganya sebagai “bonus”. Hal ini banyak terjadi pada perangkat komputer yang dijual secara terpisah dengan software (terutama untuk sistem operasinya). Pada umumnya ini dilakukan oleh para penjual komputer rakitan (*Clone Computer*).

b. *Under Licensing*

Jenis pembajakan software yang tergolong pada *Under Licensing* adalah pembajakan software yang biasanya dilakukan oleh perusahaan yang mendaftarkan lisensi untuk sejumlah tertentu, tetapi pada kenyataannya software tersebut dipasang (*install*) untuk jumlah yang berbeda dengan lisensi yang dimilikinya (biasanya dipasang lebih banyak dari jumlah lisensi yang dimiliki perusahaan tersebut. Misalnya, suatu perusahaan perminyakan dengan nama “PT. Perusahaan Perminyakan” membeli lisensi produk *AutoCAD* dari perusahaan *Autodesk*.

Perusahaan tersebut membeli lisensi produk *AutoCAD* untuk 25 unit komputer diperusahaannya yang mempergunakan *software AutoCAD* sebagai aplikasi yang digunakan untuk menangani kebutuhan pekerjaan pada bidang perminyakan. Pada kenyataannya, “PT. Perusahaan Perminyakan” tersebut memiliki lebih dari 25 unit komputer yang menggunakan *software AutoCAD*, misalnya ada 40 unit komputer. “PT. Perusahaan Perminyakan” tersebut telah melakukan pelanggaran Hak Cipta (Pembajakan *software*) dengan kategori *Under Licensing* untuk 15 unit komputer yang digunakan, yaitu dengan menggunakan *software AutoCAD* tanpa lisensi yang asli dari AutoDesk.

c. *Conterfeiting*

Jenis pembajakan *software* yang tergolong pada *Conterfeiting* adalah pembajakan *software* yang biasanya dilakukan oleh perusahaan pembuat *software-software* bajakan dengan cara memalsukan kemasan produk (*Packaging*) yang dibuat sedemikian rupa mirip sekali dengan produk aslinya. Seperti : *CD Installer, Manual Book, Dus (Packaging)*, dll.

d. *Mischanneling*

Jenis pembajakan *software* yang tergolong pada *Mischanneling* adalah pembajakan *software* yang biasanya dilakukan oleh suatu institusi yang menjualnya produknya ke institusi lain dengan harga yang relatif lebih murah, dengan harapan institusi tersebut mendapatkan keuntungan lebih (*revenue*) dari hasil penjualan *software* tersebut. Sebagai contoh

misalnya suatu perguruan tinggi, bekerjasama dengan pihak *Microsoft* Indonesia untuk membeli lisensi produk *Microsoft* (Misalnya : *Microsoft Windows Server 2003* = 10 Lisensi, *Microsoft Windows XP Profesional* = 100 Lisensi dan *Microsoft Office 2003 Enterprise Editions* = 100 Lisensi). Karena perguruan tinggi tersebut merupakan salah satu instruksi pendidikan (kampus), maka pihak perguruan tinggi tersebut mendapatkan harga khusus dari *Microsoft* Indonesia untuk pembelian lisensi (*Academic License*) atau bisa disebut *Microsoft Volume License* (MVL).

Katakanlah untuk pembelian lisensi produk *Microsoft Windows XP Profesional*, perguruan tinggi tersebut hanya membayar sebesar \$ 2 / Lisensi. Kemudian untuk mendapatkan untung, melalui koperasi mahasiswa atau koperasi karyawannya, pihak perguruan tinggi tersebut menjual ke suatu perusahaan *software Windows XP Profesional* berikut dengan lisensinya ke perusahaan lain. Sebut saja perusahaan itu adalah "PT. Perusahaan Lain". Pihak perguruan tinggi tersebut menjual software tersebut dengan harga \$ 5 / Lisensi. Padahal secara resmi kalau pihak "PT. Perusahaan Lain" untuk membeli satu lisensi produk *software Microsoft Windows XP Profesional* harus membayar \$ 8 / Lisensi.

e. *End User Copying*

Jenis pembajakan *software* yang tergolong pada *End user copying* adalah pembajakan *software* yang biasanya dilakukan oleh seseorang

atau institusi yang memiliki 1 (satu) buah lisensi suatu produk *software*, tetapi *software* tersebut dipasang (*install*) pada sejumlah komputer.

f. *Internet*

Jenis pembajakan *software* banyak dilakukan dengan menggunakan media internet untuk menjual atau menyebarkan produk yang tidak resmi (bajakan), seperti : *software*, lagu (musik), film (video), buku, dll dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan (bisnis).

3. Pengaturan Tindak Pidana Pembajakan Perangkat Lunak (*Software*) Komputer Dalam Hukum Positif Indonesia

Dalam hukum positif Indonesia, terdapat beberapa peraturan yang mengatur tentang pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer. Adapun pengaturan tindak pidana pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer dalam hukum positif Indonesia adalah sebagai berikut:

a. Pengaturan di dalam Undang-Undang Hak Cipta (Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997 dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002)

Pada Undang-undang Hak Cipta (Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002) terdapat beberapa pasal yang berkaitan dengan ketentuan spesifik dengan *software*, antara lain: Pasal 2 Ayat (2): Pencipta atau Pemegang Hak Cipta atas karya sinematografi dan program komputer memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial.

Pembajakan *software* merupakan pelanggaran yang dilakukan terhadap hak cipta yang disebut juga dengan Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Adapun definisi dari hak cipta itu sendiri menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta (Undang-undang Hak Cipta) Bab I Pasal 1 adalah merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Yang dimaksud dengan hak eksklusif adalah hak yang semata-mata diperuntukkan bagi pemegangnya sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pemegangnya.

Pengertian “mengu mumkan” atau “memperbanyak” sebagaimana yang diatur pada Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, meliputi kegiatan menerjemahkan, mengadaptasi, mengaransemen, mengalihwujudkan, menjual, menyewakan, meminjamkan, mengimpor, memamerkan, mempertunjukkan kepada publik, menyiarkan, merekam, dan mengkomunikasikan kepada publik melalui sarana apa pun.

Pasal 15 ayat (g): pembuatan salinan cadangan suatu Program Komputer oleh pemilik Program Komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri. Pasal 15 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 merupakan pengecualian terhadap beberapa hal dengan syarat

bahwa sumbernya harus disebutkan atau dicantumkan. Bagi seorang pemilik yang bukan merupakan pemegang hak cipta suatu program komputer, diperbolehkan untuk membuat salinan atas program komputer yang dimiliki untuk dijadikan cadangan dan tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta apabila semata-mata untuk digunakan sendiri dan tidak untuk tujuan komersial.

Pasal 30 ayat (1), tentang hak cipta atas ciptaan program komputer berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan. Pasal 30: (1) Hak Cipta atas Ciptaan: Program Komputer, sinematografi, fotografi, database; dan karya hasil pengalihwujudan, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan. Dalam Pasal 30 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 dengan jelas disebutkan bahwa masa berlaku suatu hak cipta atas ciptaan yang berbentuk program komputer, sinematografi, fotografi, database, dan karya hasil pengalihwujudan berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak hak cipta atas ciptaan tersebut pertama kali diterbitkan.

Pasal 45-46, tentang lisensi piranti lunak (*software*).

Pasal 45

- (1) Pemegang Hak Cipta berhak memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian Lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2.
- (2) Kecuali diperjanjikan lain, lingkup Lisensi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi semua perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 berlangsung selama jangka waktu Lisensi diberikan dan berlaku untuk seluruh wilayah Negara Republik Indonesia.
- (3) Kecuali diperjanjikan lain, pelaksanaan perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) disertai dengan

kewajiban pemberian royalti kepada Pemegang Hak Cipta oleh penerima Lisensi.

(4) Jumlah royalti yang wajib dibayarkan kepada Pemegang Hak Cipta oleh penerima Lisensi adalah berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak dengan berpedoman kepada kesepakatan organisasi profesi. Pasal 46 Kecuali diperjanjikan lain, Pemegang Hak Cipta tetap boleh melaksanakan sendiri atau memberikan Lisensi kepada pihak ketiga untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2.

Dalam Pasal 45-46 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 disebutkan dengan jelas tentang ketentuan-ketentuan untuk memberikan suatu lisensi dari satu pihak kepada pihak lain sesuai dengan peraturan maupun ketentuan yang berlaku di Indonesia. Pada Pasal 46 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, pemegang hak cipta diberikan kebebasan untuk memjalankan sendiri atau memberikan lisensi kepada pihak ketiga untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud pada Pasal 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta. Pada Pasal 45 dan Pasal 46 juga dimungkinkan adanya perjanjian lain diluar ketentuan yang ditetapkan sepanjang kedua belah pihak sepakat terhadap adanya perjanjian tersebut.

Pasal 56

(1) Pemegang Hak Cipta berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran Hak Ciptanya dan meminta penyitaan terhadap benda yang diumumkan atau hasil Perbanyakan Ciptaan itu.

(2) Pemegang Hak Cipta juga berhak memohon kepada Pengadilan Niaga agar memerintahkan penyerahan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari penyelenggaraan ceramah, pertemuan ilmiah, pertunjukan atau pameran karya, yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta.

(3) Sebelum menjatuhkan putusan akhir dan untuk mencegah kerugian yang lebih besar pada pihak yang haknya dilanggar, hakim dapat memerintahkan pelanggar untuk menghentikan

kegiatan Pengumuman dan/atau Perbanyak Ciptaan atau barang yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta.

Pada Pasal 56 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta diatur secara jelas tentang hak pemegang hak cipta untuk mengajukan gugatan ganti rugi. Gugatan ganti rugi tersebut diajukan kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran yang terjadi terhadap hak cipta yang dimiliki yang mengakibatkan kerugian bagi pemegang hak cipta akibat pengumuman atau perbanyak hak cipta yang melanggar ketentuan yang berlaku yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta.

Pasal 72, yaitu tentang sanksi pidana,

ayat (1) : Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).

ayat (2) : Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

ayat (3): Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu Program Komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Pada Pasal 72 ayat (3) yang dimaksud dengan memperbanyak penggunaan adalah menggandakan atau menyalin program komputer dalam bentuk kode sumber (*source code*) atau program aplikasinya.

Yang dimaksud dengan kode sumber (*source code*) adalah sebuah arsip (*file*) program yang berisi pernyataan-pernyataan (*statements*) pemrograman, kode-kode instruksi/perintah, fungsi, prosedur dan objek yang dibuat oleh seorang *programmer*. Pada pasal 72 Ayat (3) terlihat jelas bagi pelanggaran terhadap Pasal tersebut lebih ditujukan kepada para pengguna *software* bajakan (*Individual end User*) dan institusi bisnis atau komersial (*Corporate end User*) yang memperbanyak *software* secara ilegal dan untuk kepentingan komersial akan dipidana dengan pidana penjara maksimal 5 tahun dan/atau denda maksimal Rp. 500.000.000,- (Lima Ratus Juta Rupiah).

b. Pengaturan di dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008)

Dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, tidak diatur secara terperinci tentang pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer. Tetapi dalam undang-undang ini terdapat beberapa pasal yang terkait dengan tindak pidana pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer yang diatur dalam Bab VII tentang perbuatan yang dilarang dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yaitu :

1) Tentang perbuatan yang dilarang yaitu:

Pasal 34 :

(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki: a. perangkat keras atau perangkat lunak komputer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33;

b. sandi lewat Komputer, Kode Akses, atau hal yang sejenis dengan itu yang ditujukan agar Sistem Elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33.

(2) Tindakan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bukan tindak pidana jika ditujukan untuk melakukan kegiatan penelitian, pengujian Sistem Elektronik, untuk perlindungan Sistem Elektronik itu sendiri secara sah dan tidak melawan hukum.

Pasal 27

(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.

(2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

(3) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.

(4) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman.

Pasal 28

(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.

(2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA).

Pasal 29

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi.

Pasal 30

(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain dengan cara apa pun.

(2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik.

(3) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan.

Pasal 31

(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atau penyadapan atas Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik Orang lain.

(2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atas transmisi Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang tidak bersifat publik dari, ke, dan di dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik Orang lain, baik yang tidak menyebabkan perubahan apa pun maupun yang menyebabkan adanya perubahan, penghilangan, dan/atau penghentian Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang sedang ditransmisikan.

(3) Kecuali intersepsi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2), intersepsi yang dilakukan dalam rangka penegakan hukum atas permintaan kepolisian, kejaksaan, dan/atau institusi penegak hukum lainnya yang ditetapkan berdasarkan undang-undang.

(4) Ketentuan lebih lanjut mengenai tata cara intersepsi sebagaimana dimaksud pada ayat (3) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Pasal 32

(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain atau milik publik.

(2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun memindahkan atau mentransfer

Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik Orang lain yang tidak berhak.

(3) Terhadap perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang mengakibatkan terbukanya suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang bersifat rahasia menjadi dapat diakses oleh publik dengan keutuhan data yang tidak sebagaimana mestinya.

Pasal 33

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apa pun yang berakibat terganggunya Sistem Elektronik dan/atau mengakibatkan Sistem Elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.

2) Tentang sanksi pidana, yaitu:

Pasal 52 Ayat (2), (3), dan (4) :

(2) Dalam hal perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 sampai dengan Pasal 37 ditujukan terhadap Komputer dan/atau Sistem Elektronik serta Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Pemerintah dan/atau yang digunakan untuk layanan publik dipidana dengan pidana pokok ditambah sepertiga.

(3) Dalam hal perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 sampai dengan Pasal 37 ditujukan terhadap Komputer dan/atau Sistem Elektronik serta Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Pemerintah dan/atau badan strategis termasuk dan tidak terbatas pada lembaga pertahanan, bank sentral, perbankan, keuangan, lembaga internasional, otoritas penerbangan diancam dengan pidana maksimal ancaman pidana pokok masing-masing Pasal ditambah dua pertiga.

(4) Dalam hal tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 37 dilakukan oleh korporasi dipidana dengan pidana pokok ditambah dua pertiga.

c. Pengaturan Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia

Nomor 29 Tahun 2004 Tentang Sarana Produksi Berteknologi

Tinggi Untuk Cakram Optik (*Optical Disc*)

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 29 Tahun 2004 Tentang Sarana Produksi Berteknologi Tinggi Untuk Cakram Optik (*Optical Disc*), terdapat beberapa Pasal yang dapat dikaitkan dengan Pembajakan Perangkat Lunak (Software) komputer terutama mengenai masalah produksi cakram optik (*optical disc*), diatur pada Bab III (Pasal 4 s/d Pasal 8) tentang Kode Produksi, dan pada Bab VI (Pasal 18) tentang sanksi administrasi

C. Software

Software adalah kumpulan instruksi yang berfungsi untuk menjalankan suatu perintah, seperti memberikan informasi tentang hardware, menentukan fungsi hardware, dan menjalankan sistem.¹⁶

Agar komputer dapat membaca, mengingat, membuat keputusan (membandingkan), menghitung, menyortir, dan menghasilkan keluaran berupa informasi dalam monitor atau cetakan, komputer harus dapat membaca dan memasukkan program ke dalam memori utamanya. Program adalah instruksi dalam bahasa mesin atau yang dapat dibaca oleh komputer yang dirancang untuk tujuan tertentu sehingga kalau operator menjalankan komputer dan memijat tombol tertentu (misalnya untuk memproses data akuntansi) disebut dengan program aplikasi (*aplication program*). Pengertian perangkat lunak menunjuk pada program dan alat bantu lain yang bersifat menambah kemampuan komputer sebagai alat untuk melaksanakan tugas atau operasi tertentu. Program

¹⁶ “software” melalui, <https://softwaredetail.wordpress.com/software/>, diakses pada tanggal 24 Desember 2017.

aplikasi dapat dibuat secara khusus untuk memenuhi kebutuhan khusus pula (*tailor-made*) atau berupa paket yang mempunyai aplikasi umum.¹⁷

Disebut juga dengan perangkat lunak, merupakan kumpulan beberapa perintah yang dieksekusi oleh mesin komputer dalam menjalankan pekerjaannya. perangkat lunak ini merupakan catatan bagi mesin komputer untuk menyimpan perintah, maupun dokumen serta arsip lainnya. Merupakan data elektronik yang disimpan sedemikian rupa oleh komputer itu sendiri, data yang disimpan ini dapat berupa program atau instruksi yang akan dijalankan oleh perintah, maupun catatan-catatan yang diperlukan oleh komputer untuk menjalankan perintah yang dijalankannya.

Untuk mencapai keinginannya tersebut dirancanglah suatu susunan logika, logika yang disusun ini diolah melalui perangkat lunak, yang disebut juga dengan program beserta data-data yang diolahnya. Pengelohan pada software ini melibatkan beberapa hal, diantaranya adalah sistem operasi, program, dan data. Software ini mengatur sedemikian rupa sehingga logika yang ada dapat dimengerti oleh mesin komputer.

¹⁷ *Ibid.*

BAB III

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Modus Pembajakan *Software* Di Kota Medan

Kehadiran hukum dalam masyarakat di antaranya adalah untuk mengintegrasikan dan mengkoordinasikan kepentingan-kepentingan yang bisa bertubrukan satu sama lain itu oleh hukum diintegrasikan sedemikian rupa sehingga tubrukan-tubrukan itu bisa ditekan sekecil-kecilnya. Pengorganisasian kepentingan-kepentingan itu dilakukan dengan membatasi dan melindungi kepentingan-kepentingan tersebut. Memang, dalam suatu lalu lintas kepentingan, perlindungan terhadap kepentingan-kepentingan tertentu hanya dapat dilakukan dengan cara membatasi kepentingan dilain pihak.¹⁸

Hak Cipta merupakan salah satu objek HKI yang paling rentan terhadap pelanggaran. Modus pelanggaran hak cipta juga semakin canggih dan dilakukan sejalan dengan tingginya tingkat perkembangan teknologi. Saat ini pelanggaran hak cipta paling banyak dilakukan melalui media internet sebagai konsekuensi logis dari adanya invansi dibidang teknologi perekaman dan penyimpanan (*storing*), seperti *memory card* atau *flash disk*. Kemajuan teknologi penyimpanan telah mempermudah pengguna untuk merekam atau mengkopi suatu ciptaan dalam jumlah yang besar yang tampil di media internet dengan mudah dan biaya murah.

¹⁸ Satjipto Rahardjo. 2006. *Ilmu Hukum*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti, halaman 53.

Beberapa terobosan di bidang hukum informasi dan teknologi telah dilakukan untuk mengantisipasi makin meluasnya tindak pidana pelanggaran hak cipta yang dilakukan melalui media internet. Di luar Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, ada Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan dan Transaksi Elektronik yang disebut sebagai *cyber law* Indonesia yang pertama.

Usaha pencegahan melalui perangkat perundang-undangan tersebut hingga kini tidak menunjukkan hasil yang signifikan dalam mengurangi intensitas pelanggaran hak cipta ataupun dalam mencegah meluasnya tindak pidana pelanggaran hak cipta yang dilakukan dengan menggunakan media internet.

Perlindungan yang diberikan oleh hak cipta adalah ekspresi idea yang tertuang dalam suatu bentuk materiil (*fixed material form*) yang dapat dilihat, dibaca atau didengar. Oleh karena itu, setiap pelanggaran hak cipta senantiasa dikaitkan secara langsung dengan peniruan bentuk materiil atau ekspresi ide dari sebuah ciptaan yang telah ada.

Pelaku kejahatan adalah seorang yang *apologetic failure*, yaitu orang-orang yang gagal meminta maaf atas perbuatannya, kemudian terbawa ke dalam suatu gaya hidup yang menyimpang dari norma.¹⁹

Software merupakan objek yang dilindungi oleh Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Fungsinya yang sangat sentral dalam mengoperasikan komputer menyebabkan kebutuhan akan *software* semakin meningkat. Pengguna dapat melakukan apapun untuk mendapatkan *software*

¹⁹ Widodo. 2017. *Perspektif Hukum Pidana dan Kebijakan Pemidanaan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, halaman 106.

mutakhir yang sesuai dengan kebutuhan. Undang-undangan Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta telah mengatur jenis sanksi yang dapat diberikan kepada pelaku pembajakan atau pelanggar yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan melanggar hak eksklusif terhadap *software*. Berikut ini adalah bentuk modus operandi pembajakan *software* dan sanksi pidana yang diatur dalam Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta:²⁰

1. *Hardisk Loading*

Pembajakan ini terjadi ketika seorang konsumen membeli *software* asli kemudian untuk kepentingan pribadi konsumen biasanya menginstal *software* tersebut ke lebih dari satu komputer melebihi Lisensi atau izin yang diperbolehkan. Lisensi pada *software* tersebut merupakan informasi manajemen hak pencipta yang melekat secara elektronik pada *software* yang menerangkan tentang fungsi *software*, pencipta, *software* dan informasi tentang persyaratan penggunaan *software* yang sah. Tindakan ini melanggar ketentuan Pasal 72 ayat (7) Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Yaitu perbuatan dengan sengaja dan tanpa hak mengubah informasi elektronik tentang hak cipta. Unsur kesalahan dalam modus ini yaitu, dengan sengaja menginstal *software* lebih dari jumlah yang diizinkan dengan cara mengubah atau memodifikasi lisensi pada *software*, Sedangkan unsur melawan hukum dalam perbuatan ini yaitu perbuatan tersebut melanggar hak eksklusif karena dilakukan tanpa memperoleh izin dari pemegang hak cipta. Sanksi atas tindakan tersebut adalah pidana penjara

²⁰ Hasil wawancara dengan Bapak Yopie, selaku Penyidik Disreskrimsus Polda Sumut, tanggal 18 Januari 2018 di Polda Sumut.

maksimal 2 tahun dan/atau denda maksimal Rp 150.000.000,00.(Seratus Lima Puluh Juta Rupiah).

2. *Counterfeiting* (Pemalsuan)

Jenis pembajakan *software* dengan modus ini dilakukan dengan cara memalsukan *software* sehingga menyerupai *software* asli yang dikemas persis sama dengan *software* asli sehingga konsumen tertipu dengan kemasan *software* yang menyerupai asli tersebut. Tindakan ini melanggar ketentuan Pasal 72 ayat (2) Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, yaitu tindakan dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan hasil pelanggaran hak cipta. Unsur kesalahan hukum dalam perbuatan ini yaitu tindakan dengan sengaja memalsukan *software* serta menjual *software* hasil pelanggaran hak cipta tersebut lalu mendapatkan keuntungan ekonomi. Sedangkan unsur melawan hukum dalam perbuatan ini yaitu perbuatan tersebut melanggar hak eksklusif karena dilakukan tanpa memperoleh izin dari pemegang hak cipta. Sanksi atas tindakan tersebut adalah pidana penjara paling lama 5 tahun dan/atau denda maksimal Rp 500.000.000,00.(Lima Ratus Juta Rupiah).

3. *Internet Piracy*

Modus pembajakan *software* yang dilakukan melalui media internet yang menghubungkan pelaku lintas batas wilayah setiap saat. Modus ini adalah yang paling banyak dilakukan pelaku disebabkan karena kemudahan untuk mengakses internet serta kemudahan lain seperti mengedarkan *software* bajakan lebih mudah dilakukan.

Modus ini tergolong sulit untuk ditekan karena sifatnya yang terus berkembang dan media internet saat ini sudah sangat mendunia sehingga sangat mudah diakses oleh siapapun dan kapanpun. Tindakan ini melanggar ketentuan pada Pasal 72 ayat (2) Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, yaitu tindakan dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan hasil pelanggaran hak cipta.

Unsur kesalahan dalam perbuatan ini yaitu tindakan yang dilakukan dengan sengaja memamerkan dan mengedarkan *software*. Sedangkan unsur melawan hukum dalam perbuatan ini yaitu perbuatan tersebut melanggar hak eksklusif karena dilakukan tanpa memperoleh izin dari pemegang hak cipta. Sanksi atas tindakan tersebut adalah pidana penjara paling lama 5 tahun dan/atau denda maksimal Rp 500.000.000,00.(Lima Ratus Juta Rupiah).

4. *Retail Piracy*

Modus pelanggaran hak cipta ini dilakukan dengan cara menjual *software* bajakan dalam bentuk eceran yang dilakukan untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari hasil penjualan tersebut. tindakan ini melanggar ketentuan Pasal 72 ayat (2) Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta yaitu tindakan dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan hasil pelanggaran hak cipta.

Unsur kesalahan dalam tindakan ini yaitu, perbuatan dengan sengaja memperbanyak *software* untuk kepentingan komersial dengan menjual

software tersebut. Sedangkan unsur melawan hukum dalam perbuatan ini yaitu perbuatan tersebut melanggar hak eksklusif karena dilakukan tanpa memperoleh izin dari pemegang hak cipta. Sanksi atas tindakan tersebut adalah pidana penjara maksimal 5 tahun dan/atau denda maksimal Rp 500.000.000,00. (Lima Ratus Juta Rupiah).

5. *Corporate End User Piracy*

Modus ini biasanya dilakukan oleh perusahaan yang memiliki aktifitas komersial. *Software* yang seharusnya diinstal sesuai dengan lisensi yang diberikan, pada kenyataannya diinstal pada komputer dengan jumlah lebih banyak guna memperlancar kegiatan usaha korporasi. Tindakan ini hampir sama seperti pada modus *hardisk loading* hanya saja pada modus *hardisk loading* subjeknya adalah individu dengan maksud hanya untuk digunakan untuk kepentingan non komersil.

Tindakan ini melanggar ketentuan Pasal 72 ayat (3) Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, yaitu perbuatan dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak suatu program komputer untuk kepentingan komersial. Unsur kesalahan dalam tindakan ini yaitu, tindakan dengan sengaja memperbanyak *software* untuk kepentingan komersil. Sedangkan unsur melawan hukum dalam perbuatan ini yaitu perbuatan tersebut melanggar hak eksklusif karena dilakukan tanpa memperoleh izin dari pemegang hak cipta. sanksi atas tindakan tersebut adalah pidana penjara maksimal 5 tahun dan/atau denda Rp 500.000.000,00.(Lima Ratus Juta).

Modus pembajakan software yang terjadi di Kota Medan adalah modus yang menjual *software* tersebut di penjual CD bajakan, dan ada yang mendapatkan *software* tersebut dari internet dengan cara *men-download*. Dan diketahui dari dua modus tersebut, modus yang paling banyak digunakan adalah modus dengan cara *men-download* dari internet kemudian dipasarkan.

B. Upaya Pencegahan Terhadap Pembajakan *Software*

Kejahatan atau tindakan kriminal merupakan salah satu bentuk dari perilaku menyimpang yang selalu ada dan melekat pada tiap bentuk masyarakat. Menurut Saparinah Sadli, perilaku menyimpang itu merupakan suatu ancaman yang nyata atau ancaman terhadap norma-norma sosial yang mendasari kehidupan dan keteraturan sosial; dapat menimbulkan ketegangan individual maupun ketegangan-ketegangan sosial; dan merupakan ancaman riil atau potensiil bagi berlangsungnya ketertiban sosial. Dengan demikian kejahatan di samping merupakan masalah kemanusiaan juga merupakan masalah sosial.

Menurut J.E. Sahetapy berpendapat:²¹

“Berbicara mengenai kejahatan dan penjahat, saya berkesimpulan bahwa kejahatan mengandung konotasi tertentu, merupakan suatu pengertian dan penanaman yang relatif mengandung variabilitas dan dinamik serta bertalian dengan perbuatan atau tingkah laku (baik aktif maupun pasif) yang dinilai oleh sebagian mayoritas atau minoritas masyarakat sebagai suatu perbuatan anti sosial, suatu perkosaan terhadap nilai sosial dan atau perasaan hukum yang hidup dalam masyarakat sesuai ruang dan waktu.”

Persoalan perlindungan Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) seringkali mendapat perhatian yang utama apabila sedang membicarakan tentang

²¹ Abdul Wahid dan Muhammad Irfan. 2001. *Perlindungan Terhadap Korban Kekerasan Seksual*. Bandung: Refika Aditama, halaman 2.

pemanfaatan teknologi informasi. Hal ini tidak terlepas dari karakteristik teknologi informasi itu sendiri yang sangat cepat dan mudah melahirkan inovasi-inovasi baru serta sama sekali berbeda dengan produk yang sifatnya konvensional.

Contoh kasus perusahaan Napster yang memberikan pelayanan untuk mempermudah pengguna internet dalam tukar menukar file MP3 (lagu). Dalam hal ini Napster sendiri tidak menyediakan koleksi lagu dalam format MP3 akan tetapi hanya memfasilitasi pertukaran MP3. Namun Napster mendapat tuntutan dari perusahaan rekaman.

Penegakkan hukum tidak dapat dilepaskan dengan peranan atau fungsi peradilan, karenanya peradilan yang baik dan teratur serta mencukupi kebutuhan adalah suatu kehausan di dalam susunan negara hukum.²²

Adapun upaya yang dapat dilakukan untuk melakukan pencegahan terhadap tindak pidana pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer adalah sebagai berikut:

1. Upaya Penanggulangan Melalui Jalur Penal

Penggunaan upaya hukum, termasuk hukum pidana, sebagai salah satu upaya mengatasi masalah sosial termasuk mengatasi masalah sosial dalam bidang kebijakan penegakan hukum. Di samping itu karena tujuannya adalah untuk mencapai kesejahteraan masyarakat pada umumnya, maka kebijakan penegakan hukum termasuk dalam bidang kebijakan sosial, yaitu segala usaha rasional untuk mencapai kesejahteraan masyarakat.

²² Danrivanto Budhijanto. 2017. *Revolusi Cyberlaw Indonesia*. Bandung: Refika Aditama, halaman 38.

Muladi menyampaikan bahwa dalam usaha penanggulangan kejahatan, politik kriminal membagi dalam berbagai bentuk. Bentuk yang pertama adalah bersifat represif yang menggunakan sarana penal, yang sering disebut sebagai sistem peradilan pidana (*criminal justice system*). Dalam hal ini secara luas sebenarnya mencakup pula proses kriminalisasi. Yang kedua berupa usaha-usaha *prevention without punishment* (tanpa menggunakan sarana penal) dan yang ketiga adalah mendayagunakan usaha-usaha pembentukan opini masyarakat tentang kejahatan dan sosialisasi hukum melalui media massa secara luas. Menurut G.P. Hoefnagels upaya penanggulangan kejahatan dapat ditempuh dengan:²³

- a. Penerapan hukum pidana (*criminal law application*)
- b. Pencegahan tanpa pidana (*prevention without punishment*) dan
- c. Memenuhi pandangan masyarakat mengenai kejahatan dan pemidanaan lewat media massa (*influencing views of society on crime and punishment/mass media*).

Upaya penanggulangan kejahatan tersebut secara garis besar dapat dibagi dua, yaitu lewat jalur “*penal*” (hukum pidana) dan jalur “*non penal*” (bukan/di luar hukum pidana). Dalam pembagian G.P. Hoefnagels di atas, upaya-upaya yang disebut dalam butir (b) dan (c) dapat dimasukkan dalam kelompok upaya “*non penal*”.²⁴

Penanggulangan kejahatan melalui jalur penal adalah melalui kebijakan hukum pidana (*penal policy*). Istilah “kebijakan” berasal dari bahasa Inggris

²³ “Upaya Penanggulangan Kejahatan” melalui, www.repository.usu.ac.id, diakses pada tanggal 25 Januari 2018, pukul 13.20 wib..

²⁴ *Ibid.*,

“*policy*” atau bahasa Belanda “*politiek*”. Istilah ini dalam bahasa Indonesia sering diterjemahkan dengan kata “politik”, oleh karena itu kebijakan hukum pidana biasa disebut juga politik hukum pidana. Berbicara mengenai politik hukum pidana, maka tidak terlepas dari pembicaraan mengenai politik hukum secara keseluruhan karena hukum pidana adalah salah satu bagian dari ilmu hukum. Oleh karena itu sangat penting untuk dibicarakan tentang politik hukum.

Menurut Soedarto, politik hukum adalah usaha untuk mewujudkan peraturan-peraturan yang baik dengan situasi dan kondisi tertentu. Secara mendalam dikemukakan juga bahwa politik hukum merupakan kebijakan negara melalui alat-alat perlengkapannya yang berwenang untuk menetapkan peraturan-peraturan yang dikehendaki dan diperkirakan dapat digunakan untuk mengekspresikan apa yang terkandung dalam masyarakat dalam rangka mencapai apa yang dicita-citakan.

Senada dengan pernyataan di atas, Solly Lubis juga menyatakan bahwa politik hukum adalah kebijaksanaan politik yang menentukan peraturan hukum apa yang seharusnya berlaku mengatur sebagai hal kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Mahfud M.D., juga memberikan defenisi politik hukum sebagai kebijakan mengenai hukum yang akan atau telah dilaksanakan secara nasional oleh pemerintah.

Hal ini juga mencakup pula pengertian tentang bagaimana politik mempengaruhi hukum dengan cara melihat konfigurasi kekuatan yang ada dibelakang pembuatan dan penegakan hukum itu. Dalam konteks ini hukum tidak bisa hanya dipandang sebagai pasal-pasal yang bersifat imperatif, melainkan harus

dipandang sebagai subsistem yang dalam kenyataannya bukan tidak mungkin sangat ditentukan oleh politik, baik dalam perumusan materinya (pasal-pasal), maupun dalam penegakannya.

Berdasarkan pengertian tentang politik hukum sebagaimana dikemukakan diatas, maka secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa politik hukum pidana merupakan upaya menentukan ke arah mana pemberlakuan hukum pidana Indonesia masa yang akan datang dengan melihat penegakannya saat ini. Hal ini juga berkaitan dengan konseptualisasi hukum pidana yang paling baik untuk diterapkan.

A. Mulder mengemukakan secara rinci tentang ruang lingkup politik hukum pidana yang menurutnya bahwa politik hukum pidana adalah garis kebijakan untuk menentukan : seberapa jauh ketentuan-ketentuan pidana yang berlaku perlu dilakukan perubahan atau diperbaharui; apa yang dapat diperbuat untuk mencegah terjadinya kejahatan; cara bagaimana penyidikan, penuntutan, peradilan, dan pelaksanaan pidana harus dilaksanakan.

Sampai saat ini belum ada peraturan yang mengatur secara khusus mengenai pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer. Pengaturan mengenai pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer tersebut seperti yang telah dikemukakan pada Bab II terdapat dalam beberapa peraturan perundang-undangan. Peraturan-peraturan tersebut yaitu: Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 29 Tahun 2004 tentang Sarana Produksi Berteknologi Tinggi

Untuk Cakram Optik (*Optical Disc*).²⁵ Peraturan perundang-undangan tersebut mengatur hal yang berbeda satu dengan yang lainnya, namun dalam beberapa pasal terdapat pengaturan mengenai pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer. Dari ketiga peraturan tersebut, pengaturan mengenai pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer lebih spesifik diatur pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik merupakan undang-undang pertama di Indonesia yang secara khusus mengatur tindak pidana siber. Undang-undang ini memiliki sejarah tersendiri dalam pembentukan dan pengundungannya.²⁶

Pengaturan hak cipta di Indonesia telah ada sejak tahun 1912, yaitu dengan berlakunya *Auteurswet* 1912, *staatblad* Nomor 600 Tahun 1912 pada tanggal 23 September 1912. Undang-Undang Hak Cipta sebagai salah satu bagian hukum yang diperkenalkan dan diberlakukan pertama kali oleh Pemerintah Belanda di Indonesia, sudah tentu tidak terlepas dari tata hukum nasional masa lampau sebelum dan sesudah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia. Pada Tahun 1913 pemerintah Belanda menandatangani *Berne Convention* (Konvensi Bern), sesuai dengan asas konkordansi, di Indonesia juga diberlakukan ketentuan-ketentuan Konvensi Bern.

Setelah Indonesia merdeka, undang-undang yang pertama kali berlaku adalah Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta yang

²⁵ Hasil wawancara dengan Bapak Yopie, selaku Penyidik Disreskrimsus Polda Sumut, tanggal 18 Januari 2018 di Polda Sumut.

²⁶ Josua Sitompul. 2012. *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw*. Jakarta: Tata Nusa, halaman 135.

diperbaharui dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987. Kemudian disempurnakan lagi dengan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997 yang diundangkan pada tanggal 17 Mei 1997. Terakhir adalah Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 yang berlaku pada tanggal 29 Juli 2003 yang mencabut berlakunya Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997. Adapun pasal-pasal yang terdapat pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 yang mengatur tentang pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer yaitu:

- a. Pasal 2 Ayat (2) tentang hak pencipta atau pemegang hak cipta untuk memberikan izin atau melarang orang lain menyewakan ciptaannya untuk tujuan komersial.
- b. Pasal 15 Ayat (g) tentang pembuatan salinan suatu program komputer untuk digunakan sendiri.
- c. Pasal 30 Ayat (1) tentang masa berlaku hak cipta atas ciptaan program komputer.
- d. Pasal 45-46 tentang lisensi piranti lunak (*software*).
- e. Pasal 56 tentang gugatan ganti rugi.
- f. Pasal 72 tentang sanksi pidana.

Undang-Undang Hak Cipta diberlakukan tidak terlepas dari ide dasar sistem hukum hak cipta, yaitu untuk melindungi wujud hasil karya yang lahir karena kemampuan intelektual manusia yang merupakan endapan perasaannya. Dari ide dasar tersebut maka hak cipta dapat didefinisikan sebagai hak alam dan menurut prinsip ini bersifat absolut, dan dilindungi haknya selama si pencipta hidup dan beberapa tahun setelahnya. Sebagai hak absolut maka hak itu pada

dasarnya dapat dipertahankan terhadap siapapun, yang mempunyai segi balik (segi pasif), bahwa bagi setiap orang terdapat kewajiban untuk menghormati hak tersebut.

Berlakunya Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta tentunya telah membawa suatu harapan yang positif bagi proses perlindungan hak cipta kedepan, hal ini mengingat Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta merupakan penyempurnaan dari Undang-Undang Hak Cipta sebelumnya. Namun demikian, dalam tataran praksis Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta seringkali tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya. Hal ini tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Berjalan tidaknya suatu aturan hukum dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut:

- a. Undang-undang,
- b. Penegak Hukum,
- c. Faktor Sarana atau Fasilitas,
- d. Faktor Kebudayaan.

Dalam hal ini, suatu sikap tindak atau perilaku hukum dianggap efektif apabila sikap tindak atau perilaku pihak lain menuju pada tujuan yang dikehendaki, artinya apabila pihak lain tersebut mematuhi hukum.

2. Upaya Penanggulangan Melalui Jalur Non-Penal

Kebijakan penanggulangan kejahatan lewat jalur "*non penal*" lebih bersifat tindakan pencegahan sebelum terjadinya kejahatan. Oleh karena itu, sasaran utamanya adalah menangani faktor-faktor kondusif penyebab terjadinya kejahatan yang berpusat pada masalah-masalah atau kondisi-kondisi sosial yang secara

langsung atau tidak langsung dapat menimbulkan atau menumbuhsururkan kejahatan.

Demikian dilihat dari kebijakan penanggulangan kejahatan, maka usaha-usaha non penal ini mempunyai kedudukan yang strategis dan memegang peranan kunci yang harus diintensifkan dan diefektifkan. Mengingat upaya penanggulangan kejahatan lewat jalur non penal lebih bersifat tindakan pencegahan sebelum terjadinya kejahatan, maka sasaran utamanya adalah menangani faktor-faktor kondusif penyebab terjadinya tindak pidana pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer. Faktor-faktor kondusif penyebab terjadinya tindak pidana pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer diantaranya:²⁷

- a. Kurang sempurnanya peraturan perundang-undangan yang mengatur tindak pidana pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer.
- b. Lemahnya sistem pengawasan dan pemantauan pemakaian perangkat lunak (*software*) komputer.
- c. Rendahnya budaya hukum (*legal culture*) masyarakat Indonesia yang berimplikasi terhadap penegakan hukum.
- d. Harga *software* asli (*original*) diluar jangkauan masyarakat Indonesia.

Dengan demikian, dalam upaya merumuskan kebijakan hukum pidana untuk menanggulangi terjadinya tindak pidana pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer secara konseptual dapat dilakukan secara preventif dan represif. Penegakan hukum secara preventif yang merupakan kebijakan awal dan mendasar untuk menanggulangi terjadinya tindak pidana pembajakan perangkat

²⁷ Hasil wawancara dengan Bapak Yopie, selaku Penyidik Disreskrimsus Polda Sumut, tanggal 18 Januari 2018 di Polda Sumut.

lunak (*software*) komputer adalah dengan sarana non-penal (*prevention without punishment*).

Penegakan hukum secara preventif ini dapat dilakukan dengan sistem kontrol, supervisi, memberi kemudahan dan penghargaan (*reward*) bagi mereka yang menjalankan dan menaati hukum. Penegakan hukum secara preventif ini mengandung makna menegakkan hukum dari kemungkinan terjadinya pelanggaran hukum atau perbuatan melawan hukum. Itulah sebabnya dalam pengertian penegakan hukum dimasukkan juga pengertian kemungkinan melanggar atau melawan hukum.

Upaya non-penal ini digunakan karena hukum pidana memiliki keterbatasan kemampuan dalam menanggulangi kejahatan, meskipun hukum pidana digunakan sebagai *ultimum remedium* atau alat terakhir apabila bidang hukum lain tidak dapat mengatasinya. Keterbatasan-keterbatasan tersebut sebagaimana dikemukakan oleh Barda Nawawi Arief adalah sebagai berikut:

- a. Sebab-sebab kejahatan yang demikian kompleks berada di luar jangkauan hukum pidana;
- b. Hukum pidana hanya merupakan bagian kecil (subsistem) dari sarana kontrol sosial yang tidak mungkin mengatasi masalah kejahatan sebagai masalah kemanusiaan dan kemasyarakatan yang sangat kompleks (sebagai masalah sosio-psikologis, sosio-politik, sosio-ekonomi, sosio-kultural, dan sebagainya);

- c. Penggunaan hukum pidana dalam menanggulangi kejahatan hanya merupakan “*kurieren am symptom*”, oleh karena itu hukum pidana hanya merupakan “pengobatan simtomatik” dan bukan “pengobatan kausatif”;
- d. Sanksi hukum pidana merupakan “*remedium*” yang mengandung sifat kontradiktif/paradoksal dan mengandung unsure-unsur serta efek sampingan yang negatif;
- e. Sistem pidanaaan bersifat fragmentair dan individual/personal, tidak bersifat structural/fungsional;
- f. Keterbatasan jenis sanksi pidana dan sistem perumusan sanksi pidana yang bersifat kaku dan imperatif;
- g. Bekerjanya/berfungsinya hukum pidana memerlukan sarana pendukung yang lebih bervariasi dan lebih menuntut “biaya tinggi”.

Beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk menanggulangi tindak pidana pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer yang dilakukan melalui cara non-penal adalah sebagai berikut:²⁸

- a. Peran BSA (*Bussiness Software Alliance*) Indonesia terhadap pembajakan software

Peran *Bussiness Software Alliance* (BSA) Indonesia terhadap tindak pidana pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer dapat dilihat dalam pemaparan berikut:²⁹

- 1) Tentang *Business Software Alliance* (BSA)

²⁸ Hasil wawancara dengan Bapak Yopie, selaku Penyidik Disreskrimsus Polda Sumut, tanggal 18 Januari 2018 di Polda Sumut.

²⁹ “BSA” melalui, <http://www.bsa.org/country/BSA%20and%20Members.aspx>, diakses pada tanggal 5 Januari 2018.

Business Software Alliance (BSA) adalah asosiasi perdagangan nirlaba yang didirikan untuk memajukan sasaran industri piranti lunak dan mitra peranti kerasnya. Organisasi ini adalah organisasi terkemuka yang didedikasikan untuk mendukung dunia digital yang legal dan aman. Dengan berkantor pusat di Washington, DC, BSA aktif di 80 negara lebih, dengan staf yang berdedikasi di 11 kantor di seluruh dunia: Brussels, London, Munich, Beijing, Delhi, Jakarta, Kuala Lumpur, Taipei, Tokyo, Singapura, dan Sao Paulo.

Misi global BSA adalah untuk mempromosikan lingkungan legislatif dan legal jangka panjang di mana industri perangkat lunak bisa maju dan memberikan suara bulat untuk para anggotanya di seluruh dunia. Program - program BSA mencanangkan pengembangan inovasi, pertumbuhan, dan pasar yang kompetitif untuk piranti lunak komersial dan teknologi yang terkait. Anggota BSA optimis akan masa depan industri, namun percaya bahwa masa depan tidak terungkap begitu saja. Dan BSA berpendapat bahwa saat ini adalah masa yang kritis bagi perusahaan untuk menangani permasalahan-permasalahan utama yang mempengaruhi inovasi.

2) Kebijakan Publik

Teknologi informasi adalah penggerak proses ekonomi dan sosial di seluruh dunia. Melalui kebijakan publik yang visioner dan seimbang, pemerintah dapat memperlancar keuntungan yang dapat diberikan di dalam negeri dan di seluruh perekonomian global oleh sektor teknologi

yang tumbuh subur. Program kebijakan BSA dirancang untuk menciptakan pasar internasional yang dinamis di mana industri piranti lunak dapat terus berinovasi, tumbuh, dan berhasil. Dengan bekerja bersama pemerintah dan organisasi multilateral di seluruh dunia, BSA mengadvokasi inovasi piranti lunak, hak kekayaan intelektual yang kuat, perlindungan paten, keamanan dunia maya, pengurangan penghalang perdagangan dan isu kebijakan teknologi yang berkembang lainnya.

3) Inisiatif Kebijakan Publik

Kebijakan publik BSA memiliki satu tujuan sederhana: untuk menciptakan pasar internasional yang dinamis, terbuka, dan bebas hambatan, di mana industri piranti lunak dan piranti keras dapat terus berkembang dan sukses. Upaya BSA untuk membuka pasar dan menjaga keberadaannya yang pada akhirnya akan memberi dampak yang nyata dan dapat dihitung bagi perusahaan.

Upaya advokasi BSA mencerminkan prioritas industri ini untuk memastikan kelangsungan pertumbuhan dan inovasi ekonomi, baik dengan menghapus hambatan non-tarif untuk memasuki pasar, mencegah pembebanan pajak internet yang menyimpang, atau menegakkan hukum yang menekan pembajakan piranti lunak secara global.

4) Prioritas kebijakan BSA termasuk:³⁰

- a) Perlindungan kekayaan intelektual (hak cipta, paten, mandat teknologi);

³⁰ *Ibid.*,

- b) Pembukaan pasar untuk perdagangan yang bebas penghalang;
- c) Keamanan data;
- d) Peningkatan kesempatan di Brasil, Cina, India, Rusia, dan pasar berkembang lainnya;
- e) Inovasi dan pilihan peranti lunak;
- f) Pemerintahan elektronik (E-government); dan
- g) Tenaga kerja dan pendidikan.

BSA memprioritaskan kegiatan dan sumber dayanya pada isu-isu yang memiliki dampak yang nyata dan signifikan terhadap kemampuan industri piranti lunak dan piranti keras untuk berhasil di pasar. BSA mendukung isu-isu dan program ini melalui penelitian, pembelajaran, pencapaian lebih terhadap media, dan kegiatan publik yang dirancang untuk menarik perhatian prioritas industri dan mendorong adanya dialog mendalam mengenai masa depan dan inovasi.

5) Program Anti-Pembajakan dan Kepatuhan

Pembajakan piranti lunak berpengaruh negatif pada penerbit piranti lunak, menciptakan persaingan yang tidak adil untuk perusahaan yang sah, merusak merek melalui distribusi produk di bawah standar, dan menghadapkan pelanggan pada berbagai risiko TI termasuk pembobolan keamanan dan kehilangan data. BSA bertindak untuk melindungi hak kekayaan intelektual penyedia piranti lunak, menegakkan undang-undang hak cipta piranti lunak, dan mendorong kepatuhan.

BSA menerima ribuan laporan dari pengguna akhir, pengecer, penegak hukum, anggota, dan asosiasi yang berafiliasi mengenai detail penggunaan piranti lunak yang tak berlisensi dan ilegal. BSA mengatasi pelanggaran hak cipta pengguna akhir di tempat kerja yang telah dipasang piranti lunak, namun belum membeli lisensi yang dibutuhkan.

BSA juga menggunakan teknologi terbaru untuk melacak pengunduhan piranti lunak ilegal dan distribusi piranti lunak bajakan di internet melalui situs lelang *online*. BSA menyadari bahwa salah satu jalan keluar terpenting untuk meningkatkan kepatuhan terhadap lisensi piranti lunak adalah meningkatkan kesadaran mengenai dampak negatif secara finansial dan operasional yang dihadapi oleh perusahaan yang menggunakan piranti lunak tak berlisensi. Program kepatuhan lisensi BSA yang mendunia dirancang untuk menjangkau organisasi pengguna akhir dan kesatuan lain untuk mendidik mereka mengenai pentingnya manajemen aset piranti lunak dan nilai piranti lunak legal.

Selain itu, BSA Asia juga menawarkan strategi utama menekan pembajakan, yakni education atau pendidikan. Program ini difokuskan pada apresiasi terhadap Hak atas Kekayaan Intelektual atau Intellectual Property, serta pemahaman bagaimana *software* bekerja membantu atau memudahkan pekerja terutama bagi perusahaan.

Hal penting lainnya adalah upaya penegakan hukum terhadap tindakan pembajakan. Ini semacam insentif bagi industri *software* sehingga mereka akan terus berusaha mengembangkan produk-produk

baru dan inovatif ke pasar. Secara tidak langsung hal ini menambah lapangan kerja dan pajak bagi pemerintah.

b. Pemasangan alat (*tool*) anti pembajakan pada software yang berlisensi

Suatu komputer terdiri dari 2 unsur utama, yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Perkembangan keduanya selalu beriringan. Setiap pembuat *hardware* akan mengeluarkan produk barunya, maka pembuat *software* telah siap dengan program aplikasi ataupun sistem operasi yang mendukungnya. Misalnya seperti ketika Intel mengeluarkan produk *processor* Pentium, Microsoft juga mengeluarkan produk Windows 95. Demikian perkembangan tersebut berlangsung hingga saat ini seperti misalnya ketika Intel mengeluarkan produk *processor* Core 2 duo, Microsoft juga mengeluarkan produk Windows XP dan yang terakhir adalah Windows Vista. Di rumah-rumah, komputer di gunakan sebagai sarana hiburan, pendidikan, anak-anak menggunakannya untuk bermain game, belajar bahasa, dan sebagainya. Bahkan komputer sudah merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi pada kantor-kantor. Untuk itu diperlukan perangkat lunak (*software*) yang mampu memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut.

Mengacu pada hak atas kekayaan intelektual, maka *software* memang sebuah karya intelektual yang penggunaannya harus sesuai dengan izin pembuatnya dan bersifat komersial. Di Indonesia, pembajakan *software* telah berlangsung sejak lama. Pembajakan *software* sangat marak di lakukan. *Software-software* bajakan sangat banyak beredar dan mudah didapatkan di tempat-tempat penjualan *software*. Hal ini tentu sangat merugikan bagi

perusahaan-perusahaan pembuat *software*. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer tersebut adalah dengan cara pemasangan alat (*tool*) anti pembajakan pada *software* resmi yang memiliki lisensi.

Hal ini mulai dilakukan oleh salah satu produsen besar *software* yaitu Microsoft Corporation. Microsoft akan mulai menerapkan sistem anti pembajakan yang diklaim akan menurunkan tingkat pembajakan *software* berlisensinya. *Software* bajakan yang tidak didaftarkan melalui internet setelah diaktifkan berangsur-angsur akan berkurang fungsinya sampai hanya tersisa layar hitam dan program Internet Explorer. Microsoft akan mulai menerapkan *Software Protection Platform* pada Windows Vista meski sebenarnya kemampuan ini sudah dilengkapi (*built in*) sejak Windows Vista diluncurkan. *Microsoft Software Protection Platform* merupakan sistem yang difokuskan untuk mendeteksi Windows bajakan. Sistem tersebut akan membuat *software* yang tidak resmi diubah ke dalam mode *limited-functionality*.

Artinya, fungsi *software* akan dibatasi jika sistem operasi diketahui palsu. Lewat sistem ini pula, pengguna akan dihimbau untuk memakai salinan *software* Microsoft yang asli. Dipaparkan Microsoft, konsumen yang memakai salinan Windows Vista yang tidak berlisensi atau bajakan, nantinya tidak akan bisa mengakses fitur tertentu, termasuk *interface* terbaru yang dijuluki “*Windows Aero*”, dan *software* untuk memerangi iklan *pop-up*, “*Windows Defender*”. Pengguna Windows bajakan juga akan mendapat pesan

peringatan di pojok layar monitor mereka, “*this copy of Windows is not genuine*”, Demikian pesan yang akan muncul jika pengguna memakai *software* bajakan.³¹

Pihak Microsoft menjelaskan bahwa pengguna Windows Vista akan diberi peringatan untuk melakukan aktivasi ke situs Microsoft dalam waktu 30 hari sejak *software* di-*install*. Jika dalam 30 hari hal tersebut tidak dilakukan, sistem akan melakukan hitung mundur selama 30 hari berikutnya. Setelah batas waktu tersebut terlampaui dan pengguna tetap gagal melakukan aktivasi, di komputer pengguna akan tertera peringatan bahwa *software* tersebut bajakan. Dalam waktu 30 hari, fungsi- fungsi di Windows Vista akan berangsur-angsur berkurang sampai hanya tinggal Internet explorer dan layar hitam.

Langkah tersebut merupakan salah satu pendekatan dari sisi teknik (*engineering*) yang dilakukan Microsoft untuk menangkal pembajakan *software* yang diperkirakan BSA mencapai 35 persen di seluruh dunia.³²

c. Sweeping terhadap pengguna (*user*) yang menggunakan *software* bajakan

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menanggulangi tindak pidana pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer adalah dengan cara melakukan sweeping atau razia terhadap pengguna (*user*) yang menggunakan *software* bajakan. Sejak diberlakukannya Undang-undang Hak atas Kekayaan Intelektual (HAKI) Nomor 19 tahun 2002 , pihak aparat kepolisian mulai gencar mengadakan razia. Bukan hanya razia VCD bajakan, namun peranti

³¹ “Vista Akan Dilengkapi Sistem Anti Pembajakan” melalui, <http://www.indoforum.org/showthread.php?t=7344>, diakses pada tanggal 7 Januari 2018.

³² *Ibid.*,

lunak program komputer tidak luput dari incaran. Hasilnya, sejak Maret kemarin ratusan warnet yang terbukti menggunakan peranti lunak tanpa lisensi dijaring petugas. Bukan pemiliknya yang ditangkap, melainkan penahanan semua peranti keras komputer yang ada. Penyitaan tersebut dilakukan dengan dalih sebagai barang bukti. Semua peranti keras tersebut terbukti tidak memiliki apa yang disebut dengan *End User License Agreement* (EULA).

EULA ini adalah izin yang berasal dari pihak pemilik lisensi dalam hal ini Microsoft bagi pengguna peranti lunak untuk memakai dan menyewakannya. Dalam Undang-Undang Hak Cipta sendiri disebutkan apa yang dinamakan pelanggaran terhadap pengguna akhir (*end user piracy*) yaitu terdapat dalam Pasal 72 ayat (2), yaitu : barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum barang hasil pelanggaran hak cipta, maka akan dipidana penjara maksimal lima tahun dan denda maksimal Rp 500.000.000.

Adapun prosedur yang perlu diketahui jika terjadi sweeping atau razia mengenai perangkat lunak (*software*) bajakan seperti misalnya Windows adalah sebagai berikut: Pihak POLRI tidak berhak Untuk mengambil komputer dari TKP kecuali terbukti terlibat dalam tindakan kriminal (praduga tak bersalah). Misalnya dipergunakan untuk membuat CD/DVD bajakan itu sendiri, menjual software bajakan, mempublikasikan secara umum (bersifat komersial) seperti isi lagu/ringtone MP3, toko menjual barang ilegal (*hardware curian*), *credit card fraud*, dan lain-lain.

Proses pembuktian keterlibatan seseorang dalam tindakan kriminal yang menggunakan komputer membutuhkan waktu yang lama, termasuk melakukan pengintaian. Jadi, apabila ada Polisi yang berani masuk ke dalam warnet dan menyatakan harus menyita semua komputer yang ada berarti mereka adalah oknum yang tidak bertanggungjawab. Semua ada proses/prosedurnya.

Mengenai pemakaian windows original, pernyataan di bawah ini diperoleh langsung dari pihak *Microsoft* Indonesia dan juga melalui perwakilannya, yaitu *Magenta* Sebagai tempat pendaftaran.³³

1. Akan ada perwakilan dari pihak yang merasa berkepentingan (misalnya *Microsoft*) yang lebih dikenal dengan sebutan *Surveyor* datang melakukan survey, bukan razia atau penyitaan. Mereka wajib menunjukkan Surat Perintah Kerja (SPK) yang berisikan detail apa saja yang harus mereka kerjakan. *User* berhak melakukan konfirmasi dengan cara menghubungi via telepon pihak *microsoft* Indonesia atau *Magenta* tentang keberadaan *surveyor* di lapangan tersebut.
2. Apabila *surveyor* mendapatkan penggunaan *software* bajakan, maka *surveyor* tersebut berhak meminta surat pernyataan dari user yang wajib diisi data sesuai dengan keadaan dilapangan oleh *user*.
3. Pihak *Microsoft/Magenta* akan mengirim surat penawaran untuk menyelesaikan tindakan pelanggaran oleh *user*. Setelah *user* mengkonfirmasi tindakan yang telah diambil apakah memutuskan untuk menggunakan

³³ “Prosedur Sweeping Windows Bajakan” melalui, <http://www.ur-hardware.com/articles/other-articles/prosedur-sweeping-windows-bajakan.html>, diakses pada tanggal 8 Januari 2018.

Windows original atau beralih ke solusi *freeware* seperti LINUX, pihak Microsoft/Magenta akan mengirimkan kembali seorang *surveyor* memastikan kebenaran di lapangan.

4. Apabila *user* tidak merespon penawaran dan atau setelah *surveyor* mendatangi kembali masih mendapatkan pelanggaran, maka pihak *Microsoft/Magenta* akan mengirimkan surat peringatan.
5. Apabila *user* tidak merespon surat peringatan, maka pihak *Microsoft/Magenta* akan memperkarakan secara hukum dan menyerahkannya ke pihak POLRI. Selanjutnya seperti proses hukum yang berlaku, POLRI akan mengirimkan surat panggilan pertama, kedua, ketiga dan apabila tidak direspon baru akan dilakukan penyitaan dan penyegelan tempat usaha.

C. Kendala Dalam Pencegahan Terhadap Pembajakan *Software*

Kejahatan merupakan identitas yang selalu dekat dengan perkembangan peradaban umat manusia. Kejahatan yang oleh sapariah sadli disebut sebagai perilaku menyimpang, selalu ada dan melekat pada bentuk masyarakat, tidak ada masyarakat sepi dari kejahatan. Oleh karenanya upaya penanggulangan kejahatan sesungguhnya merupakan upaya yang terus-menerus dan berkesinambungan. Upaya penanggulangan kejahatan tidak dapat menjanjikan dengan pasti bahwa kejahatan itu tidak akan terulang atau tidak akan memunculkan kejahatan baru. Namun, upaya itu tetap harus dilakukan untuk lebih menjamin perlindungan dan kesejahteraan masyarakat.

Semakin majunya peradaban manusia sebagai implikasi dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, muncul berbagai jenis kejahatan

baru, yang termasuk di dalamnya *cyber crime*. Dalam perspektif hukum upaya ini direalisasikan dengan hukum pidana, hukum pidana diharapkan mampu memenuhi cita ketertiban masyarakat. Dalam menghadapi perkembangan masyarakat, hukum pidana tidak selamanya mampu menjawab terhadap dampak negatif yang timbul, yang biasa disebut dengan kejahatan. Teknologi yang membawa perubahan dalam masyarakat berkembang begitu pesat, sementara hukum pidana merupakan produk sejarah yang sudah lama barang tentu berjalan dalam pemikiran sejarah yang menaunginya, walaupun dalam batas tertentu mempunyai prediksi atas perkembangan masyarakat. Hukum pidana tidak lepas dari kejahatan itu sendiri yang sesungguhnya sangat relatif.³⁴

Adanya kecanggihan teknologi komputer di zaman modern ini, memang Sangat bermanfaat bagi manusia. Keunggulan komputer berupa kecepatan dan ketelitiannya dalam menyelesaikan pekerjaan sehingga dapat menekan jumlah tenaga kerja, biaya, serta memperkecil kemungkinan melakukan kesalahan. Hal ini yang menyebabkan masyarakat semakin mengalami ketergantungan kepada komputer. Namun dampak negatif dapat timbul apabila terjadi kesalahan peralatan komputer yang dapat mengakibatkan kerugian besar bagi pemakai (*user*) atau pihak-pihak yang berkepentingan. Kesalahan yang disengaja mengarah kepada penyalahgunaan komputer.

Usaha mewujudkan cita-cita hukum (*rechtsidee*) untuk mensejahterakan masyarakat melalui kebijakan hukum pidana tidak merupakan satu-satunya cara yang memiliki peran paling strategis. Dikatakan demikian karena hukum pidana

³⁴ Abdul Wahid dan Mohammad Labib. 2005. *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. Bandung: PT Refika Aditama, halaman 52.

hanya sebagai salah satu dari sarana kontrol masyarakat (sosial). Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global. Di samping itu, perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas dan menyebabkan perubahan sosial yang secara signifikan berlangsung demikian cepat. Dalam upaya pencegahan atas tindak pidana pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer, terdapat beberapa kendala antara lain sebagai berikut.³⁵

1. Kurangnya Pemahaman Masyarakat Tentang Hak Cipta

Teknologi informasi saat ini selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus menjadi media yang efektif terhadap perbuatan melawan hukum. Masalah hak cipta muncul berkaitan dengan masalah liberalisasi ekonomi di satu sisi dan masalah kondisi sosial budaya masyarakat Indonesia di sisi lain. Kondisi sosial budaya masyarakat Indonesia masih dalam masa transisi industrial yang belum semuanya mengerti dan memahami masalah hak cipta yang sebelumnya tidak dikenal. Masyarakat transisi industrial dapat digambarkan sebagai masyarakat yang sedang mengalami perubahan dari masyarakat agraris yang bercorak komunal-tradisional menjadi masyarakat yang bercorak individual modern. Perubahan ini berkaitan dengan struktur hubungan masyarakat yang belum tuntas ke corak yang lebih rasional dan komersial sebagai akibat dari proses pembangunan yang dilakukan.

³⁵ Hasil wawancara dengan Bapak Yopie, selaku Penyidik Disreskrimsus Polda Sumut, tanggal 18 Januari 2018 di Polda Sumut.

Law enforcement hak cipta di Indonesia sangat memprihatinkan. Pengetahuan hukum dan kesadaran hukum masyarakat di bidang hak cipta dapat dikatakan masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari masih sedikitnya masyarakat pencipta yang mendaftarkan haknya ke kantor hak cipta untuk mendapatkan perlindungan hukum terhadap pelanggaran hak cipta. Disamping itu juga masih banyak didapati pelanggaran hak cipta. Mereka bukan tidak tahu atau tidak paham bahwa memperjual belikan barang bajakan adalah melanggar hukum. Sebagian besar masyarakat kita juga masih tergiur barang murah meriah tanpa memperdulikan bahwa suatu barang itu bajakan atau bukan.

Banyak masyarakat masih beranggapan bahwa pelanggaran hak cipta adalah urusan pejabat penegak hukum semata-mata. Anggapan seperti ini perlu diubah supaya budaya enggan untuk melapor dapat menjadi budaya berperan aktif, untuk mengurangi sekecil mungkin ruang gerak pelaku tindak pidana hak cipta.

Etika profesi dari kalangan masyarakat ilmunan yang merupakan faktor yang berpengaruh terhadap penegakan hukum. melenturnya etika mengakibatkan dengan mudahnya orang untuk meniru hasil karya cipta orang lain tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta. Juga mengenai bajak membajak hasil karya cipta orang lain dilakukan tanpa beban, hanya untuk mendapatkan materi yang banyak tanpa mau bersusah payah mengeluarkan tenaga dan waktu. Pada pasal 41 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, ada sedikit disinggung

mengenai peran masyarakat mengenai teknologi informasi yaitu sebagai berikut:

Pasal 41:

- 1) Masyarakat dapat berperan meningkatkan pemanfaatan Teknologi Informasi melalui penggunaan dan Penyelenggaraan Sistem Elektronik dan Transaksi Elektronik sesuai dengan ketentuan undang-undang ini.
- 2) Peran masyarakat sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat diselenggarakan melalui lembaga yang dibentuk oleh masyarakat.
- 3) Lembaga sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dapat memiliki fungsi konsultasi dan mediasi.

Pada pasal 41 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik disebutkan bahwa masyarakat dapat berperan meningkatkan pemanfaatan teknologi informasi melalui penggunaan dan penyelenggaraan sistem elektronik dan transaksi elektronik menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku, dalam hal ini adalah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Yang dimaksud dengan “lembaga yang dibentuk oleh masyarakat” merupakan lembaga yang bergerak di bidang teknologi informasi dan transaksi elektronik.

2. Lemahnya Sistem Pengawasan dan Pemantauan Pemakaian *Software*

Proses penegakan hukum pada dasarnya adalah upaya untuk mewujudkan keadilan dan ketertiban didalam kehidupan bermasyarakat melalui sistem peradilan pidana dan sistem pemidanaan. Pada dasarnya hak-hak warga negara yang terganggu akibat perbuatan melawan hukum seseorang akan diseimbangkan kembali.

Faktor penegak hukum sering menjadi penyebab maraknya kejahatan siber yang menggunakan teknologi komputer. Hal ini dilatarbelakangi masih sedikitnya aparat penegak hukum yang memahami seluk beluk teknologi informasi (internet), sehingga pada saat pelaku tindak pidana ditangkap, aparat penegak hukum mengalami kesulitan untuk menemukan alat bukti yang dapat dipakai menjerat pelaku, terlebih apabila kejahatan yang dilakukan memiliki sistem pengoperasian yang sangat rumit.³⁶

Disamping itu, aparat penegak hukum di daerah pun belum siap dalam mengantisipasi maraknya kejahatan ini karena masih banyak institusi kepolisian di daerah baik Polres maupun Polsek, belum dilengkapi dengan jaringan internet. Perlu diketahui, dengan teknologinya yang sedemikian canggih, memungkinkan kejahatan dilakukan disatu daerah namun akibat yang ditimbulkan dapat terjadi di daerah lain, bahkan hingga ke luar negeri. Jangankan menyelidiki dan menyidik kasus *cyber crime* mengenal internet pun belum tentu aparat penegak hukum mengetahuinya (khususnya untuk penegak hukum di daerah).³⁷

Selain itu, dengan kemajuan teknologi dan kemudahan untuk mendapatkan peralatan-peralatan canggih untuk melakukan pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer, secara mekanis praktek pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer dapat berlangsung dengan biaya yang murah dan dalam waktu yang singkat dan dapat dilakukan dimana saja.

³⁶ Dikdik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom. 2005. *Ciber Law: Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung: Refika Aditama, halaman 91-92.

³⁷ *Ibid.*,

Dalam memperbanyak atau membajak perangkat lunak (*software*) komputer dengan hasil yang baik dalam waktu yang singkat, hampir tidak diperlukan keahlian yang sangat khusus sehingga setiap orang dapat melakukan pembajakan. Dengan kata lain, salah satu faktor penyebab terjadinya tindak pidana hak cipta adalah karena peluangnya lebih banyak dan memberikan keuntungan yang tidak sedikit, serta masih lemahnya sistem pengawasan dan pemantauan. Tindak pidana hak cipta juga disebabkan kurangnya sarana dan prasarana serta kurangnya aparat penegak hukum dalam hal melakukan pengawasan terhadap tindak pidana hak cipta.

3. Adanya Oknum Tertentu Yang Terlibat Dalam Pembajakan *Software*

Tidak dapat dipungkiri bahwa negara Indonesia termasuk dalam salah satu negara pembajak *software* terbesar di dunia seperti telah disebutkan sebelumnya Indonesia berada pada urutan ke-12 negara pembajak *software* terbesar di dunia pada tahun 2007. Dahulu sebelum diterbitkannya Undang-Undang yang mengatur mengenai Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia, banyak barang-barang bajakan yang beredar secara bebas di pasaran seperti film-film bajakan, program-program bajakan, lagu-lagu bajakan, atau apapun yang bisa dibajak dimana mata rantainya berada pada oknum-oknum pengedar barang-barang bajakan tersebut.

Adapun dari sisi pemerintah, dukungan terhadap penghargaan atas hasil karya seseorang dituangkan dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Dalam Undang-Undang ini, telah dijelaskan poin-poin mengenai apa yang dimaksud dengan Hak Cipta, siapa-siapa saja yang

termasuk sebagai pencipta, pengedar yang sah, dan pengguna hasil karya tersebut, serta hal-hal apa yang termasuk dalam pelanggaran atas Hak Cipta tersebut. Dengan adanya Undang-Undang ini, pemerintah saat ini dapat mengambil tindakan tegas jika ditemukan oknum-oknum yang menggandakan dan mengedarkan hasil karya orang lain tersebut tanpa seizin dari penciptanya dengan tujuan untuk memperkaya diri sendiri dan sifatnya merugikan bagi si pencipta karya tersebut.

Setelah Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta disahkan, pihak kepolisian langsung meresponnya dengan mengadakan razia besar-besaran di berbagai daerah di Indonesia. Sebagai langkah awal, kawasan Ibukota menjadi daerah percontohan dengan kantor-kantor maupun instansi-instansi pemerintahan menjadi target utama dalam pelaksanaan razia ini. Banyak diantara oknum-oknum yang pada akhirnya harus berhadapan dengan pihak berwajib dikarenakan tertangkap menggunakan ataupun mengedarkan perangkat lunak (*software*) bajakan tersebut.

Disaat razia dilakukan besar-besaran terhadap kantor-kantor maupun instansi-instansi pemerintahan yang ada, ternyata program-program bajakan ini terus beredar. Peredaran perangkat lunak (*software*) bajakan ini masih beredar melalui suatu media di internet yang bersifat maya yaitu *blog*.³⁸

Blog adalah kependekan dari *we blog*, istilah yang pertama kali digunakan oleh Jorn Barger pada bulan Desember 1997. Jorn Barger menggunakan istilah *Weblog* untuk menyebut kelompok *website* pribadi yang

³⁸ “Fungsi Blog Sebagai Mata Rantai Pembajakan” melalui, <http://hakimteja.com/blogger/fungsi-blog-sebagai-mata-rantai-pembajakan>, diakses pada tanggal 10 Januari 2018.

selalu *diupdate* secara kontiniu dan berisi *link-link* ke *website* lain yang mereka anggap menarik disertai dengan komentar-komentar mereka sendiri.

Dari sumber lain, blog adalah kependekan dari *web log*, sebuah jurnal yang tersedia di web. Kegiatan memperbaharui blog disebut *blogging*, dan orang yang mengelola blog disebut *blogger*. Secara garis besar, *Weblog* dapat dirangkum sebagai kumpulan *website* pribadi yang memungkinkan para pembuatnya menampilkan berbagai jenis isi pada web dengan mudah, seperti karya tulis, kumpulan link internet, dokumen-dokumen (file-file Word, PDF, dan lain-lain), gambar, ataupun multimedia. Para pembuat blog dinamakan *blogger*. Melalui blognya, kepribadian *blogger* menjadi mudah dikenali berdasarkan topik apa yang disukai, apa tanggapan terhadap *link-link* yang di pilih dan isu-isu didalamnya. Oleh karena itu blog bersifat sangat personal.

Perkembangan lain dari blog yaitu ketika blog memuat tulisan tentang apa yang seorang blogger pikirkan, rasakan, hingga apa yang dia lakukan sehari-hari. Blog kemudian juga menjadi *diary online* yang berada di Internet. Satu-satunya hal yang membedakan blog dari *diary* atau jurnal yang biasa kita miliki adalah bahwa blog dibuat untuk dibaca orang lain. Perkembangan blog yang melanda Indonesia belakangan ini memberi celah bagi oknum-oknum tertentu untuk terus melakukan kegiatan ilegal tersebut. Jika kita mencari suatu *software* dengan menggunakan *search engine* seperti *Google*, akan banyak ditemukan blog-blog yang menyediakan content berupa *link-link* untuk mendownload program-program ataupun *software* tersebut.

Jika dilihat sekilas, memang tidak keuntungan materi yang diperoleh disini karena *file-file* tersebut bisa didownload secara gratis tanpa dikenakan biaya. Tapi, bentuk keuntungan yang diperoleh oleh pemilik blog tersebut adalah tingkat pengunjungnya akan meningkat karena orang-orang dari belahan dunia manapun akan datang berkunjung untuk mendownload *file-file* tersebut. Oleh karena itu, blog sebagai suatu media pada internet dapat menjadi salah satu media untuk melakukan pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer.

4. Harga *Software Asli (Original)* Diluar Jangkauan Kebanyakan Pengguna (*User*) Di Indonesia

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang demikian pesat telah menyebabkan perubahan kegiatan masyarakat dalam berbagai bidang yang juga akan berpeluang besar memancing terjadinya tindak kejahatan dengan memanfaatkan teknologi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, selain telah memberikan sumbangan bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban hidup manusia, juga menjadi sarana yang lebih efektif bagi sebagian orang atau kelompok orang dalam memanfaatkannya untuk melawan hukum atau melakukan kejahatan. Dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang dengan pesat, kejahatan akan memiliki dimensi khusus yang juga akan beraneka ragam bentuknya.

Dunia kejahatan akan memasuki suatu kecenderungan atau arus besar, baik secara kualitas maupun kuantitasnya. Kejahatan yang selama ini tidak

pernah ada, akan lahir seiring dengan perkembangan dalam teknologi informasi dan komunikasi. Hal tersebut terindikasi seiring dengan terjadinya perubahan besar yang berdampak pada bentuk-bentuk kejahatan yang akan semakin sulit untuk dilacak.

Masalah pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer sudah menjadi isu global yang banyak dibicarakan orang saat ini. Hal ini dapat dikarenakan oleh dilema akan mahalnya harga sebuah *software* dan keinginan para pembuat perangkat lunak (*software*) komputer untuk membuat produknya laku di pasaran. Di satu sisi memang para pembuat *software* mempunyai hak untuk menjual softwarena dengan harga yang mereka tentukan sendiri. Namun di sisi lain, konsumen seolah-olah menjadi korban karena disaat semua orang di dunia dituntut untuk menguasai perkembangan teknologi khususnya komputer, sebagian besar dari masyarakat Indonesia juga masih terbentur dengan permasalahan ekonomi yang pada akhirnya membatasi keinginan untuk mengikuti perkembangan teknologi termasuk membeli perangkat lunak (*software*) komputer yang harganya relatif mahal.

Suatu hal yang memprihatinkan bila kita mendengar kenyataan akan mahalnya harga sebuah *software*. Tetapi juga tidak menyenangkan ketika kita sudah memiliki satu unit komputer, namun perangkat lunak (*software*) yang digunakan adalah *software* bajakan karena perangkat lunak (*software*) yang asli terlalu mahal untuk dijangkau. Kenyataan inilah yang membuat orang terdorong untuk memakai produk bajakan karena harganya memang sangat terjangkau.

Dari data beberapa harga perangkat lunak (*software*) resmi, dapat dilihat bahwa harga perangkat lunak (*software*) resmi yang dijual pada salah satu dealer resmi penjualan perangkat lunak (*software*) komputer, pada umumnya tidak terjangkau oleh daya beli masyarakat Indonesia yang kebanyakan golongan menengah kebawah. Sehingga hal ini menjadi salah satu alasan banyaknya terjadi tindak pidana pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer dimana harga *software* bajakan yang beredar di pasaran jauh lebih murah dan dapat dikatakan sangat murah jika dibandingkan dengan harga *software* resmi yang dijual pada dealer resmi penjualan perangkat lunak (*software*) komputer, dimana harga *software* bajakan yang beredar di pasaran hanya berkisar antara 10.000 sampai dengan 20.000 rupiah untuk pembelian satu buah perangkat lunak (*software*) komputer bajakan.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Modus pembajakan *software* antara lain: *Hardisk Loading* yaitu pembajakan ini terjadi ketika seorang konsumen membeli *software* asli kemudian untuk kepentingan pribadi konsumen biasanya menginstal *software* tersebut ke lebih dari satu komputer melebihi Lisensi atau izin yang diperbolehkan. Kemudian *Counterfeiting* (Pemalsuan) yaitu jenis pembajakan *software* dengan modus ini dilakukan dengan cara memalsukan *software* sehingga menyerupai *software* asli yang dikemas persis sama dengan *software* asli. Kemudian *Internet Piracy* yaitu modus pembajakan *software* yang dilakukan melalui media internet yang menghubungkan pelaku lintas batas wilayah setiap saat. Kemudian *Retail Piracy* yaitu modus pelanggaran hak cipta ini dilakukan dengan cara menjual *software* bajakan dalam bentuk eceran yang dilakukan untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari hasil penjualan tersebut.
2. Upaya Pencegahan Terhadap Pembajakan *Software*, melalui upaya penal yaitu untuk mencapai kesejahteraan masyarakat pada umumnya, maka kebijakan penegakan hukum termasuk dalam bidang kebijakan sosial, yaitu segala usaha rasional untuk mencapai kesejahteraan masyarakat dan non penal yaitu tindakan pencegahan sebelum terjadinya kejahatan.

3. Kendala Dalam Pencegahan Terhadap Pembajakan *Software*, yaitu: Kurangnya Pemahaman Masyarakat Tentang Hak Cipta, Lemahnya Sistem Pengawasan dan Pemantauan Pemakaian *Software*, Adanya Oknum Tertentu Yang Terlibat Dalam Pembajakan *Software*, Harga *Software* Asli (*Original*) diluar Jangkauan Kebanyakan Pengguna (*User*) Di Indonesia.

B. Saran

1. Sebaiknya perlu dibuat suatu peraturan yang mengatur tentang tindak pidana pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer. Pengaturan tentang tindak pidana pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer harus dibuat dalam suatu undang-undang tersendiri. Hal ini diperlukan sebagai suatu langkah progresif dalam proses penegakan hukum di tanah air. Adapun pertimbangan utama adalah karena selama ini menjadi suatu kendala bagi aparat penegak hukum dalam menangani tindak pidana pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer karena belum adanya suatu peraturan yang khusus mengatur tentang tindak pidana pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer karena pengaturan mengenai pembajakan perangkat lunak tersebut masih diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta (Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997 yang diperbaharui oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002).
2. Aparat penegak hukum diharapkan meningkatkan profesionalisme dan segera melakukan reformasi birokrasi secara internal. Khususnya

lembaga peradilan, sangat sensitif terhadap protes dan reaksi atas kinerjanya terutama dalam menangani kasus-kasus yang penting.

3. Kesadaran masyarakat akan pentingnya hukum perlu ditingkatkan. Peningkatan kesadaran hukum masyarakat merupakan aspek penting dalam proses penegakan hukum (*law enforcement*). Tanpa adanya budaya hukum yang baik dari masyarakat (*legal culture*), perundang-undangan yang baik (*legal substance*) dan aparat penegak hukum yang profesional (*legal structure*) tidak dapat berfungsi dengan baik. Peningkatan kesadaran masyarakat merupakan salah satu bentuk upaya pencegahan terhadap terjadinya tindakan pelecehan terhadap peradilan.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

Abdul Wahid dan Muhammad Irfan. 2001. *Perlindungan Terhadap Korban Kekerasan Seksual*. Bandung: Refika Aditama

Abdul Wahid dan Mohammad Labib. 2005. *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. Bandung: PT Refika Aditama

Bambang Sunggono. 2010. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Rajawali Pers

Danrivanto Budhijanto. 2017. *Revolusi Cyberlaw Indonesia*. Bandung: Refika Aditama

Dikdik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom. 2005. *Ciber Law : Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung: Refika Aditama

Fakultas Hukum. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Medan: Fakultas Hukum

Josua Sitompul. 2012. *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw*. Jakarta: Tata Nusa

R. Abdoel Djamal. 2001. *Pengantar Hukum Indonesia*. Jakarta: RajaGrafindo Persada

Satjipto Rahardjo. 2006. *Ilmu Hukum*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti

Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji. 2011. *Penelitian Hukum Normatif*. Jakarta: Raja Grafindo

Widodo. 2017. *Perspektif Hukum Pidana dan Kebijakan Pemidanaan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo

B. Peraturan-Perundang-Undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana

Undang-Undang No. 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

C. Internet

“pembajakan software” melalui, <http://repository.unhas.ac.id/bitstream/handle/123456789/5994/ADI%20SKRIPSI.pdf;sequence=1>, diakses pada tanggal 6 Juni 2017

“program bajakan” melalui, www.detik.net, diakses pada tanggal 2 Juni 2017

“metode penelitian” melalui, <http://etheses.uin-malang.ac.id/281/7/11220001%20Bab%203.pdf>, diakses pada tanggal 25 Maret 2018, pukul 18.25 wib

“Pencegahan” melalui, www.mag.co.id/publication/view/3545/, diakses pada tanggal 28 Maret 2018, pukul 18.00 wib

“Pembajakan” melalui, <https://www.scribd.com/.../Pembajakan-Adalah-Kegiatan-Merampas-Barang-Atau-Hak>, diakses pada tanggal 28 Maret 2018, pukul 18.30 wib

“Software” melalui, <https://softwaredetail.wordpress.com/software/>, diakses pada tanggal 28 Maret 2018, pukul 19.00 wib

“pencegahan” melalui, <http://digilib.unila.ac.id/10033/14/BAB%20II.pdf>, diakses pada tanggal 22 Desember 2017

“Apa Pembajakan Piranti Lunak Itu?” melalui, <http://www.bsa.org/country/Anti-Piracy/What-is-Software-Piracy.aspx>, diakses pada tanggal 23 Desember 2017

Penegakan Hukum Atas Pembajakan Software Komputer melalui, http://www.lkht.net/index.php?option=com_content&view=article&id=77:penegakan-hukum-atas-pembajakan-software-komputer&catid=1:hki-telematika&Itemid=37, diakses pada tanggal 23 Desember 2017.

“software” melalui, <https://softwaredetail.wordpress.com/software/>, diakses pada tanggal 24 Desember 2017

“Upaya Penanggulangan Kejahatan” melalui, www.repository.usu.ac.id, diakses pada tanggal 25 Januari 2018, pukul 13.20 wib

“BSA” melalui, <http://www.bsa.org/country/BSA%20and%20Members.aspx>, diakses pada tanggal 5 Januari 2018

“Vista Akan Dilengkapi Sistem Anti Pembajakan” melalui, <http://www.indoforum.org/showthread.php?t=7344>, diakses pada tanggal 7 Januari 2018

“Prosedur Sweeping Windows Bajakan” melalui, <http://www.ur-hardware.com/articles/other-articles/prosedur-sweeping-windows-bajakan.html>, diakses pada tanggal 8 Januari 2018

“Fungsi Blog Sebagai Mata Rantai Pembajakan” melalui, <http://hakimteja.com/blogger/fungsi-blog-sebagai-mata-rantai-pembajakan>, diakses pada tanggal 10 Januari 2018.