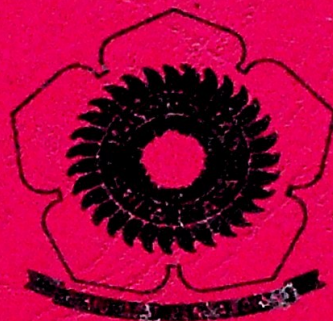


**PENERAPAN PASAL 72 AYAT 3 UNDANG-UNDANG NOMOR
19 TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA TERHADAP
PENYALAHGUNAAN SOFTWARE OLEH WARNET**



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Hukum**

Oleh :

HAPIS MUSLIM

02033100132

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS HUKUM
INDERALAYA**

2008

346.048 207
Mus
P
e-oyog11
2008



**PENERAPAN PASAL 72 AYAT 3 UNDANG-UNDANG NOMOR
19 TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA TERHADAP
PENYALAHGUNAAN SOFTWARE OLEH WARNET**

- 19629
- 19572-



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Hukum**

Oleh :

HAPIS MUSLIM

02033100132

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS HUKUM
INDERALAYA
2008**

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

FAKULTAS HUKUM

TANDA PERSETUJUAN MENGIKUTI KOMPREHENSIF

Nama : Hapis Muslim

NIM : 02033100132

Fakultas : Hukum

Program Kekhususan : Studi Ilmu Hukum dan Sistem Peradilan Pidana

Judul Skripsi : PENERAPAN PASAL 72 AYAT 3 UNDANG-UNDANG
NOMOR 19 TAHUN 2002 MENGENAI HAK CIPTA
TERHADAP PENYALAHGUNAAN SOFTWARE OLEH
WARNET

Inderalaya, 17 Februari 2009

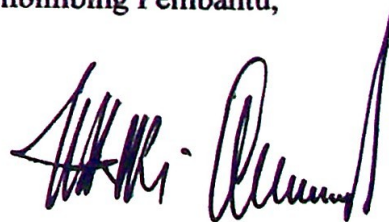
Disetujui Oleh,

Pembimbing Utama,



Nashriana S.H., M.Hum
NIP.131 943 659

Pembimbing Pembantu,



Malkian Elvani S.H., M.Hum
NIP.131 470 620

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Telah mengikuti Ujian Skripsi pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 4 Maret 2009

Nama : Hapis Muslim

Nim : 02033100132

Prog. Kekhususan : Studi Ilmu Hukum dan Sistem Peradilan Pidana

TIM PENGUJI

1. Ketua : H. Ahmad Romsan SH, MH, LL.M



2. Sekretaris : Abdullah Gofar SH, M.Hum



3. Anggota : Ahmaturrahman SH



4. Anggota : Nashriana SH, M.Hum



Inderalaya, 4 Maret 2009

Mengetahui,

Dekan Fakultas Hukum UNSRI

H. M. Rasvid Ariman, S.H, M.H.

NIP. 130 604 256



Motto :

“Sukses tidak diukur dari posisi yang dicapai seseorang dalam hidup, tapi dari kesulitan-kesulitan yang berhasil diatasi ketika berusaha mencapai sukses”

(Booker T Washington)

Kupersembahkan kepada :

- *Ayah dan Ibu yang Ku cintai,
(Mansyurdin dan Agustina)*
- *Kakak dan Adik yang Ku cintai,
(Nurhayati, Suci dan Aidil)*
- *Kakek dan Almarhumah Nenek yang
Ku cintai,*
- *Mbak Sri Hartati dan Keluarga di
Lampung*
- *Mereka yang sangat Ku Sayangi, dan*
- *Almamaterku.*

kesempatan ini perkenankanlah juga penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Bapak H. M. Rasyid Ariman, S.H, M.H, selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya.
2. Ibu Sri Turatmiyah, S.H, M.Hum, selaku Pembantu Dekan I Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Arfiana Novera, S.H, M.Hum, selaku Pembantu Dekan II Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Ahmaturrahman, S.H, selaku Pembantu Dekan III Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya.
5. Ibu Sri turatmiyah, S.H, M.Hum, selaku Pembimbing Akademik.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya yang tidak dapat dituliskan satu per satu, terima kasih atas bekal ilmu pengetahuan yang sangat berguna bagi penulis.
7. Pimpinan dan Staf Administrasi Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya, khususnya “Ayuk Las” yang telah memberikan banyak sekali bantuan kepada penulis selama menjalani perkuliahan di Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya.
8. Pimpinan dan Staf Perpustakaan Universitas Sriwijaya dan Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmaanirrohim.

Assalamualikum Wr. Wb.

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga skripsi yang berjudul **“Penegakan Hukum Pidana Terhadap Pembajakan *Software* Di Indonesia”** ini dapat penulis selesaikan.

Adapun maksud dan tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh ujian Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan baik dalam penyusunan kalimat, penyajian materi maupun dalam pembahasannya, dikarenakan terbatasnya kemampuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun bagi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini setidaknya dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya dan bagi rekan-rekan mahasiswa Fakultas Hukum pada khususnya.

Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dorongan berbagai pihak yang sangat besar artinya. Dengan hormat dan tulus, penulis berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada **Ibu Nashriana, S.H, M.Hum** selaku Pembimbing Utama dan **Bapak Malkian Elvani S.H, M.Hum** selaku Pembimbing Pembantu. Dan pada

9. Orang tua tercinta, Mansyurdin dan Agustina, yang telah mendo'akan penulis serta memberikan dukungan moril maupun materil kepada penulis selama ini.
10. Kakek Ku, Sidi Ahmad dan Keluarga Besar, terima kasih atas do'a, bantuan dan dukungannya selama ini.
11. Kakak Ku, Nurhayati A.Md, terima kasih atas dukungan dan bantuan-bantuannya kepada penulis.
12. Adik-adik Ku, Suci Surti Rahmawati dan Aidil Muslim, jadilah anak yang berbakti bagi orang tua.
13. Kakak angkat Ku Oktady Malik, terima kasih atas semua dukungannya selama ini.
14. Mbak angkat Ku Sri Hartati dan Suami, maafkan semua kesalahan karena sifat buruk adek mu ini, kalau ada kesempatan nanti aku mampir ke Lampung, jangan bosan untuk marahin aku yah..!!
15. Keluarga Virtual.Net dan Keluarga Khas.Net, libur tahun baru kumpul-kumpul lagi yah.
16. Keponakan Ku Fitria Haryani dan Ikhsan, semoga menjadi anak yang berbakti kepada orang tua, taat beribadah, berguna bagi Bangsa dan Negara.
17. Kepada teman ku yang paling berjasa dalam proses penyelesaian skripsi ini yaitu Maradona EP & Keluarga, terima kasih atas bantuannya dan takkan kulupakan budi baik kalian.
18. Sahabat Ku...!! "Kau" adalah sahabat terbaik yang pernah aq kenal.

19. Kepada Bapak dan Ibu Guru, TK Aisyah, SDN 42, SMPN 13, dan SMU Bina Warga 2, terima kasih atas ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama ini kepada penulis. Kalian adalah pahlawan tanpa tanda jasa.
20. Istiani Indah (Iit), dan Debby Paramitha, nanti kita jalan-jalan lagi tiap ada waktu seperti biasa ^^.
21. Teman-teman Gank Sembilan (G9), pada kemana nih? Dah gak ada kabar lagi apa? Sombong bener sekarang.
22. Adek Ku Qhorie', semangat mencari berita buat Sumatera Express demi kota Palembang BARI.
23. Kepada teman-teman seperjuanganku angkatan 2003 terima kasih untuk semua yang telah kalian berikan selama penulis menuntut ilmu di Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya ini.

Mudah mudahan jasa dan amal baik tersebut, mendapat imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT, semoga ilmu pengetahuan yang penulis dapatkan selama ini akan bermanfaat bagi agama, serta bagi bangsa dan Negara.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca, serta sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan dengan tujuan untuk perkembangan dimasa-masa yang akan datang.

Wassalamualikum Wr. Wb.

Inderalaya, Maret 2009

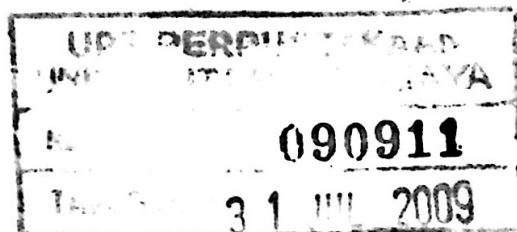
Hapis Muslim

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN KOMPREHENSIF	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	10
C. Ruang Lingkup	10
D. Tujuan Penulisan	10
E. Manfaat Penulisan	11
F. Metode Penelitian	11



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta	15
1. Sejarah Pengaturan	15
2. Pengertian Hak Cipta	24
3. Prinsip-prinsip Dasar Hak Cipta	27
4. Pembatasan Hak Cipta	31
5. Bentuk – Bentuk Ciptaan Yang Dilindungi Dalam Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2002 Yang Berhubungan Dengan Program Komputer.....	39
B. Tinjauan Tentang Komputer.....	40
1. Sejarah Komputer	40
2. Pengertian Komputer	41
3. Pembagian Komputer	42
C. Kebijakan Penerapan Sebagai Bagian Dari Kebijakan Pidana	51
1. Pengertian Dan Ruang Lingkup Kebijakan Hukum Pidana	52
2. Tahapan Dalam Penegakan Hukum	56

BAB III PEMBAHASAN

A. Penerapan Pasal 72 Ayat 3 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta Terhadap Penggunaan <i>Software</i> Bajakan Oleh Warnet.	59
B. Bentuk-bentuk Pelanggaran Yang Terkait Dengan Penyalahgunaan <i>Software</i> Oleh Warnet	84

BAB IV PENUTUP

Kesimpulan	95
Saran	98

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berganti abad, perkembangan ilmu pengetahuan di dunia sangat pesat. Hal ini menyebabkan manusia sebagai penemu, pencipta dan pengguna hasil karya dari ilmu pengetahuan, harus menyesuaikan pola kehidupan mereka dengan kemajuan teknologi itu sendiri. Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman seni dan budaya yang sangat kaya. Hal tersebut sejalan dengan keanekaragaman etnik, suku bangsa dan agama yang secara keseluruhan merupakan potensi nasional yang perlu dilindungi. Kekayaan seni, budaya dan teknologi itu merupakan salah satu sumber dari karya intelektual yang dapat dan perlu dilindungi oleh undang – undang. Kekayaan itu tidak hanya diperuntukkan bagi seni, budaya dan teknologi saja, tetapi juga dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan di bidang perdagangan dan industri yang melibatkan para Penciptanya. Sehingga dengan demikian, kekayaan seni, budaya dan teknologi yang dilindungi itu dapat meningkatkan kesejahteraan tidak hanya bagi para penciptanya tetapi juga bagi bangsa dan Negara.¹

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan manusia. Apabila dahulu manusia hanya mengenal mesin

¹ Lihat Penjelasan Atas Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta.

ketik sebagai alat untuk menulis, maka cara seperti itu dipandang tidak efisien lagi setelah ditemukannya komputer.

Sesuai dengan perkembangan zaman, komputer digunakan manusia untuk memproses pemecahan masalah. Dengan demikian, komputer bukan alat bantu untuk memecahkan masalah, melainkan hanya sebagai alat untuk memproses saja. Komputer dari sejak awal dibuatnya hingga kini banyak mengalami perubahan dan penyempurnaan bentuk dan fungsinya. Sistem komputer adalah elemen-elemen yang terkait untuk menjalankan suatu aktivitas dengan menggunakan komputer. Elemen dari sistem komputer terdiri dari manusianya (*brainware*), perangkat lunak (*software*), set instruksi (*instruction set*), dan perangkat keras (*hardware*). Dengan demikian komponen tersebut merupakan elemen yang terlibat dalam suatu sistem komputer. Tentu saja *hardware* tidak berarti apa-apa jika tidak ada salah satu dari dua lainnya.²

Program sebagai suatu karya cipta, karena itu program komputer dilindungi oleh hukum. Hal ini berkaitan dengan penghargaan terhadap suatu hasil ciptaan. Perlindungan yang diberikan tujuannya adalah untuk menstimulir atau merangsang aktivitas pencipta agar terus mencipta dan lebih kreatif.³ Kreatifitas manusia yang unggul di bidang program komputer terutama kegiatan pembuatan suatu program Komputer akan mengalami kemunduran apabila tidak disertai dengan penghargaan dan perlindungan. Perlindungan hukum yang diberikan juga berfungsi untuk menjaga

² Jack Febrian, *Kamus Komputer dan Informatika*, Informatika, Bandung, 2004.

³ OK. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2002, hlm. 112.

hak – hak pencipta terhadap suatu hasil ciptaannya. Perlindungan hukum terhadap Hak Cipta di Indonesia adalah dengan diberlakukannya Undang – undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Tahun 2002 Nomor 85) dimana di dalamnya ditempatkan sanksi pidana terhadap setiap bentuk pelanggaran Hak Cipta. Program Komputer merupakan bagian dari jenis ciptaan yang dilindungi dalam Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.⁴

Dalam Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta menyebutkan bahwa hak cipta adalah suatu hak yang bersifat eksklusif bagi penciptanya atau pemegang hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang – undangan yang berlaku.⁵

Kenyataannya, perlindungan hukum terhadap hak atas kekayaan intelektual seperti *Software* masih rendah. Hal ini merupakan salah satu penyebab tidak berkembangnya industri *Software* lokal di Indonesia. Menurut data Timnas Penanggulangan Pelanggaran HaKI tahun 2006 telah menangani 142 kasus pelanggaran HaKI dari Polri dan 25 kasus dari Penyidik PNS. Angka ini menurun dari tahun 2005, mungkin karena kesadaran para pelaku dan peringatan di mall atau plaza yang sudah melarang barang-barang bajakan.⁶

⁴ Lihat, Pasal 12 Ayat (1), Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta.

⁵ Lihat, Pasal 2 Ayat (1), Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta.

⁶ <http://www.google.co.id/search?hl=id&q=kasus+pembajakansoftware+di+indonesia&btnq=telusuri+dengan+google&meta=>, akses tanggal 21 November 2008.

Berdasarkan data Asosiasi Rekaman Indonesia, musik dan lagu menempati peringkat pertama yang paling banyak dibajak. Peringkat kedua ditempati pembajakan film, dan peringkat ketiga diduduki pembajakan *Software*.⁷

Menurut data aliansi *Business Software Alliance (BSA)*, posisi Indonesia menempati peringkat ke 8 dalam pembajakan piranti lunak (*Software*) di dunia. Tingkat pembajakan *Software* di Indonesia pada akhir 2006 adalah 85%. Angka itu turun 2% dari tahun sebelumnya (akhir 2005) yaitu 87%. Dengan demikian, posisi Indonesia turun dari posisi 3 ke posisi 8 dalam tingkat pembajakan piranti lunak di dunia. Berikut ini tabel negara pembajak terbesar versi BSA.

Tabel 1 : Negara Pembajak Tertinggi Pada Tahun 2007

PERINGKAT	NEGARA	PERSENTASE (%)
1	Armenia	95%
2	Moldova	94%
3	Azerbaijan	94%
4	Zimbabwe	91%
5	Vietnam	88%
6	Venezuela	86%
7	Pakistan	86%
8	Indonesia	85%
9	Ukraina	84%
10	Kamerun	84%

Sumber : <http://detiknet.com/index.read/tahun/2007/bulan/11/tanggal/19/time/144935/idnews/854478/idkanal/399>
Akses tgl 21 november 2008

⁷<http://detiknet.com/index.read/tahun/2007/bulan/11/tanggal/19/time/144935/idnews/854478/idkanal/399>.akses tanggal 21 November 2008

Sementara negara dengan tingkat pembajak terendah versi BSA dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 : Negara Pembajakan Terendah Pada Tahun 2007

PERINGKAT	NEGARA	PERSENTASE (%)
1	Amerika Serikat	21%
2	Selandia	22%
3	Jepang	25%
4	Denmark	25%
5	Austria	26%
6	Swiss	26%
7	Swedia	26%
8	Finlandia	27%
9	Inggris	27%
10	Jerman	28%

Sumber : <http://detiknet.com/index.read/tahun/2007/bulan/11/tanggal/19/time/144935/idnews/854478/idkanal/399>
Akses tgl 21 november 2008

Masalah yang terjadi dalam masyarakat saat ini adalah banyaknya penggunaan program – program komputer bajakan. Hal ini disebabkan masyarakat pada umumnya tidak menyadari bahwa program komputer yang mereka gunakan selama ini adalah program komputer bajakan, karena program – program tersebut merupakan satu kesatuan dari paket komputer yang mereka beli. Program Komputer yang dikategorikan sebagai *Software* bajakan yang dijual dalam bentuk Compact Disc atau cakram optic dijual dengan harga yang jauh lebih murah yaitu sekitar Rp.7000,- (tujuh ribu rupiah) hingga Rp.50.000,- (lima puluh ribu rupiah). Sedangkan harga untuk program komputer seperti *Windows XP Profesional* dan yang terbaru *Windows Vista* yang asli dikeluarkan oleh *Microsoft* seharga Rp.1.000.000,- (satu juta rupiah)

hingga Rp.5.000.000,- (lima juta rupiah). Perbandingan harga yang sangat jauh berbeda inilah yang membuat masyarakat lebih memilih program komputer bajakan.⁸

*“Microsoft belum juga meluncurkan Windows Vista secara resmi di Indonesia, namun produk bajakannya sudah banyak terjual di sejumlah toko Software dan pusat pertokoan. Dari pengamatan yang dilakukan di salah satu pusat penjualan software di Indonesia, ternyata sebagian besar toko sudah menjual sistem operasi teranyar Microsoft ini. Petugas ataupun penjual pada toko tersebut mengklaim Vista yang dijualnya tersebut merupakan edisi full version dan sudah bisa dijalankan tanpa harus melakukan registrasi di situs resmi Microsoft. “Di dalam cd ini sudah disediakan crack untuk di-copy ke dalam Vista yang sudah diinstal untuk proses aktivasi, ternyata untuk Vista ‘aspal’ (asli tapi palsu) yang saat ini lebih banyak diproduksi dalam versi keping DVD tersebut, dijual dengan harga Rp.50.000,- per kepingnya, untuk seluruh jenis. Padahal harga resmi Vista di pasar Indonesia berkisar antara Rp.1.000.000,- hingga Rp.5.000.000,- dan ini tergantung pada jenisnya”.*⁹

Mengacu fakta ini, maka harus ada suatu upaya yang dapat dilakukan untuk meredam maraknya pembajakan *Software*, yaitu dengan penegakan HaKI. Menurut data BSA, bahwa 97% piranti lunak di Indonesia adalah bajakan, berarti cuma 3% piranti lunak asli yang dikeluarkan oleh *Microsoft* digunakan di Indonesia. Bahwa salah satu faktor utama dari maraknya pembajakan *Software* yaitu karena persepsi yang salah (terlepas dari niat awal memang membajak). Intinya, publik (yang murni tidak tahu) beranggapan bahwa kalau beli *Software* itu menjadi miliknya. Padahal membeli *Software* itu adalah membeli lisensi hak untuk menggunakan. Jadi, harus dibedakan antara membeli lisensi dengan membeli produk yang langsung bisa

⁸ Data dari penjual Program Komputer (*software*) bajakan di Palembang Square, tanggal 21 Desember 2008.

⁹ <http://detiknet.com/index.read/tahun/2007/bulan/11/tanggal/19/time/145935/idnews/854488/idkanal/440>.

dikonotasikan sebagai milik hak pribadi. Oleh karena itu, terkait dengan ketidaktahuan masyarakat untuk dapat menghargai HaKI, maka pemerintah berkompeten untuk memacu pembentukan suatu badan yang bertugas menangani penanggulangan kasus-kasus HaKI. Selanjutnya sejak 1995 dibentuk Badan Penanggulangan Pelanggaran Hak Cipta (BPPHC). Bahkan, sejak tahun 1974, Indonesia telah menjadi anggota *World Intellectual Property Organization* (WIPO).¹⁰

Dengan selesainya perundingan multilateral GATT (*The General Agreement on Tariffs and Trade*) Desember 1993, telah lahir organisasi untuk mengurus aturan perdagangan Internasional, yaitu WTO (*World Trade Organization*). Selain terbentuknya WTO, terdapat juga kesepakatan lainnya (yang diresmikan di Marakesh tahun 1994) adalah persetujuan tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan perdagangan dan hak kekayaan intelektual atau *Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPs).¹¹

Sampai saat ini, Program Komputer (*Software*) bajakan menjadi suatu keperluan yang dianggap wajar. Pengguna Program Komputer (*Software*) bajakan tidak hanya dalam kalangan pribadi, tetapi pengguna Program Komputer (*Software*) adalah pengguna untuk kepentingan komersial. Perusahaan, perkantoran, termasuk warung internet kerap menggunakan Program Komputer (*Software*) bajakan. Padahal

¹⁰ <http://www.hukumonline.com/klinik.detail.jsp?id=75>, Kasus Pembajakan Software, akses tanggal 21 November 2008.

¹¹ <http://detiknet.com/index.read/idnews/372826/idkanal/321>, Perlindungan Hak Cipta, akses tanggal 21 November 2008.

fungsi penggunaan Program Komputer (*Software*) bukan untuk keperluan pribadi, melainkan kepentingan untuk meraup keuntungan. Hal ini yang sangat merugikan para pencipta program komputer (*Software*).

Rendahnya tingkat ekonomi masyarakat di Indonesia menyebabkan semakin meningkatnya pengguna Program Komputer (*Software*) bajakan. Ditambah lagi kurangnya pemahaman terhadap Program Komputer (*Software*) *Open source*, sehingga masyarakat cenderung tetap menggunakan program komputer (*Software*) bajakan.

“Razia tersebut membuat warnet pengguna software bajakan tak hanya gulung tikar, tetapi pengelolanya juga harus bertanggungjawab secara hukum. Hukuman itu bisa berupa denda yang nilainya mencapai ratusan juta rupiah yang hampir pasti dapat kebangkrutkan usaha warnet. Apalagi komputer dan server juga disita.

Razia berupa sweeping tergolong gencar setelah akhir bulan lalu BSA dikabarkan memberi iming-iming hadiah sampai Rp 50 juta bagi setiap pemberi laporan tentang penggunaan software bajakan. Ekseksnya, dari lapangan dilaporkan gencarnya aksi pemerasan oleh oknum polisi dengan dalih ‘denda damai’.

Ekses semacam itu merupakan persoalan moral di tubuh kepolisian kita yang selama ini tak pernah tuntas bisa diatasi. Yang pasti, bila razia software bajakan gencar dilakukan terhadap warnet, menristek Kusmayanto Kadiman memperkirakan belasan ribu orang bakal kehilangan pekerjaan. Hitungan itu berdasarkan data Asosiasi Warung Internet Indonesia (AWARI) yang memiliki 4000 anggota warnet. Belum terhitung usaha serupa yang tidak terdaftar.”¹²

¹² http://www.poskota.co.id/redaksi_baca.asp?id=139&ik=31, Selamatkan Warnet Dari Kebangkrutan, Jumat 10 Juni 2005, akses tanggal 28 November 2008.

Undang – Undang Nomor 19 tahun 2002 mencantumkan sanksi pidana sebagai tindakan pencegahan kepada pelaku tindak pidana Hak Cipta yaitu pada Pasal 72 ayat (3) yang berbunyi :

“barang siapa 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,- (lima ratus juta rupiah)”.

Berkaitan dengan masalah pembajakan ini, masalah penegakan hukum pidana menjadi hal yang sangat penting karena bila penegakan hukum dalam pembajakan *Software* ini tidak benar – benar dilaksanakan dengan sebagaimana mestinya, maka pembajakan *Software* akan terus menjadi permasalahan yang merugikan bagi para Pencipta Program Komputer (*software*) akibat dari tindak pidana pembajakan.

Oleh sebab itu, sejalan dengan perkembangan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini, sangat diperlukan pengaturan Hak Cipta yang memadai serta mampu memberikan perlindungan hukum bagi Pencipta atas hak – hak eksklusif yang dimilikinya agar memperoleh kepastian hukum dan dapat membangkitkan semangat dan minat yang lebih besar untuk melahirkan ciptaan – ciptaan baru di bidang Hak Cipta Program Komputer ini.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul “ **PENERAPAN PASAL 72 AYAT 3 UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2002 MENGENAI HAK CIPTA TERHADAP PENYALAHGUNAAN SOFTWARE OLEH WARNET** ”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian – uraian pada latar belakang, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah Pasal 72 ayat 3 Undang-undang nomor 19 tahun 2002 tentang hak cipta telah di terapkan terhadap penggunaan software bajakan oleh warnet?
2. Bentuk-bentuk pelanggaran apa yang terkait dengan penyalahgunaan program *software* yang dilakukan oleh warnet?

C. Ruang Lingkup Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan menyeluruh sesuai dengan judul skripsi ini, maka penulis memberikan batasan dan ruang lingkup penulisan, yaitu mengenai penyebab delik aduan menjadi delik biasa dalam tindak pidana Hak Cipta pembajakan *Software* menurut Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, serta penegakan hukum pidana terhadap penyalahgunaan *Software*.

D. Tujuan Penulisan

Dari permasalahan yang dikemukakan di atas, maka tujuan penulisan dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan ketentuan pidana Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta diterapkan terhadap penyalahgunaan program *software* oleh warnet, sekaligus mengidentifikasi kendala di dalam penerapan
2. Untuk mengetahui bentuk-bentuk pelanggaran penyalahgunaan *software* yang dilakukan oleh warung internet (warnet).

3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam penerapan ketentuan pidana Pasal 72 Undang-undang Nomor 19 tahun 2002 mengenai Hak Cipta terhadap penyalahgunaan program *software* oleh warnet.

E. Manfaat Penulisan

Adapun manfaat yang diharapkan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Secara Teoritis.

Hasil penulisan skripsi ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi dunia ilmiah dalam memperluas kepustakaan mengenai kajian dalam Studi Hukum dan Sistem Peradilan Pidana, khususnya kajian dibidang Hak Cipta dan Penegakan Hukum Pidana Terhadap Penggunaan *Software* bajakan.

2. Secara Praktis

Hasil penulisan skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat menjadi masukan dalam mengkaji, menyusun dan menyempurnakan peraturan - peraturan yang akan datang yang diperlukan untuk lebih menjamin keadilan dan kepastian hukum, sekaligus bermanfaat bagi aparat penegak hukum terkait penegakan hukum pidana terhadap tindak pidana pembajakan *software*.

F. Metode Penelitian

1. Tipe Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan tipe penelitian hukum normatif yaitu jenis penelitian yang dilakukan dengan dengan cara meneliti bahan pustaka (data sekunder), yang mencakup bahan hukum primer, sekunder dan tersier.

2. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis normatif, karena dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan data sekunder yang bermaksud menggali dan menemukan norma – norma hukum dalam peraturan hukum tentang Hak Cipta dan Penegakan Hukum Pidana Terhadap Pembajakan *Software*.

3. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Penelitian ini merupakan penelitian normatif, maka data yang digunakan adalah data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari bahan – bahan kepustakaan (studi kepustakaan).

b. Sumber Data

Sumber data untuk penelitian ini diperoleh dari data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari bahan – bahan kepustakaan (studi kepustakaan).

Data sekunder ini terdiri dari :

1) Bahan hukum primer

Bahan hukum primer yaitu bahan – bahan hukum yang mempunyai kekuatan mengikat, yakni :

- Kitab Undang – Undang Hukum Pidana (KUHP)
- Kitab Undang – Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP)
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

2) Bahan hukum sekunder

Bahan hukum sekunder yaitu bahan - bahan yang memberi penjelasan mengenai bahan hukum primer, seperti tulisan atau pendapat para ahli hukum yang berhubungan dengan tindak pidana hak cipta.

3) Bahan hukum tersier

Bahan hukum tersier yaitu bahan yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer dan sekunder, seperti kamus besar bahasa Indonesia, kamus hukum, majalah, jurnal, surat kabar, dan IT (Informasi dan Teknologi).

4. Metode Pengumpulan Data

Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dilakukan dengan meneliti bahan pustaka, seperti putusan – putusan, literatur, media cetak, media elektronik yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini.

5. Analisis Data

Data yang diperoleh dari studi pustaka itu dianalisis secara deskriptif kualitatif, yaitu dengan cara menginterpretasikan data menjadi suatu data yang tersusun secara ringkas dan sistematis sehingga didapatkan hasil analisis yang dapat menjawab permasalahan dalam skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku-Buku

- Achmad Zen Umar Purba, *Hak Kekayaan Intelektual Pasca TRIPs*, PT. Alumni, Bandung, 2005.
- Agung Setiawan, *Pengantar Sistem Komputer*, Penerbit Informatika, Bandung 2005.
- Aljefri, *Modul Teknisi Hardware dan Software*, IPI Lepindo Komputer, Pekanbaru, 2001.
- Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, PT. Alumni, Bandung, 2002.
- Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2004.
- J.C.T. Simorangkir, *Hak cipta*, Penerbit Jembatan, Jakarta, 1973.
- Lili Rasjidi, *Filsafat Hukum: Apakah Hukum Itu*, Penerbit Remadja Rosda Karya, 1991.
- O.K Saidin, *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2004.
- Rachmadi Usmani, *Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual: Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*, PT. Alumni, Bandung, 2003.
- Reda Manthovani, *Problematika & solusi penanganan kejahatan Cyber di Indonesia*, PT. Malibu, Jakarta, 2006.
- Tim Lindsey. et.al, *Hak Kekayaan Intelektual: Suatu Pengantar*, Kerjasama Asian Law Group Pty dan PT. Alumni, Bandung, 2005.

B. Peraturan Perundang-Undangan :

- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Lembaran Negara Tahun 2002 Nomor 85 tentang Hak Cipta.

C. Website Internet :

[http://www.google.co.id/search?hl=id&q=kasus+pembajakansoftware+di+Indonesia
&btnq=telusuri+dengan+google&meta=](http://www.google.co.id/search?hl=id&q=kasus+pembajakansoftware+di+Indonesia&btnq=telusuri+dengan+google&meta=), akses tanggal 27 November 2007.

<http://detiknet.com/index.read/tahun/2007/bulan/11/tanggal/19/time/144935/idnews/854478/idkanal/399>.

http://ip.itb.ac.id/asosiasi/hak_cipta/sesi_%231_new.html, Asosiasi Hak Cipta, akses tanggal 27 November 2007.

http://www.awari.or.id/index.php?option=com_content&task=view&id=48&Itemid=1 akses tanggal 02 Januari 2009.

<http://www.microsoft.com/atwork/default.mspx>. prosedur pemeriksaan software microsoft. akses tanggal 03 Januari 2009.