

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang sangat cepat telah mendorong terciptanya berbagai inovasi-inovasi baru yang tercipta di masyarakat. Inovasi yang berkembang seperti mulai dari ilmu pengetahuan, seni, sastra dan program-program yang dihasilkan dari perkembangan teknologi yang menstimulus perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia seperti program perangkat lunak komputer. Sebuah ciptaan haruslah mendapatkan perhatian yang khusus, karena dalam hal ini seorang pencipta dalam menciptakan suatu ciptaan tidaklah mudah, hal ini karena dalam suatu ciptaan sangat dibutuhkan hal-hal inovatif dan kerja keras seseorang untuk menghasilkan suatu ciptaan.

Perkembangan di bidang teknologi informasi yang sangat pesat juga telah membuat semua pihak berusaha untuk menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut karena kemajuan inilah yang membuat segalanya menjadi canggih, serba otomatis, dan lebih mudah. Kemajuan ini juga yang mendorong tingginya nilai pembajakan di Indonesia. Berdasarkan studi Masyarakat Indonesia Anti Pemalsuan (MIAP) bersama dengan Makara Mas Universitas Indonesia yang berjudul *Economic Impact of Counterfeiting in Indonesia*, perangkat lunak menduduki peringkat pertama yaitu sebesar 33.50% sebagai

produk yang paling sering dibajak¹. Hal inilah yang membuat Indonesia mengalami kerugian karena akan mempengaruhi setiap investor yang akan masuk dan menanamkan sahamnya di Indonesia karena perlindungan atas ciptaan di Indonesia masih lemah. Pembajakan di Indonesia juga bukanlah hal baru, pada tahun 1987 penyanyi asal Inggris yaitu Bob Geldof pernah menuding Indonesia adalah surga pembajak karena pada saat itu rekaman kaset untuk acara amal yang dibuatnya dibajak dan dijual dengan bebas di Indonesia dengan harga yang sangat murah². Peristiwa pelanggaran hak cipta itulah yang membuat bangsa kita direndahkan di dalam pergaulan internasional.

Pergaulan Internasional ini juga dikarenakan dengan fakta bahwa Indonesia merupakan anggota *Paris Convention for the Protection of Industrial Property* pada tahun 1888, serta menjadi anggota *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works* pada tahun 1914, kemudian untuk mengharmonisasikan secara global tentang aspek yang berkaitan dengan hak kekayaan intelektual, diadakanya *Trade Related Aspect Of Intellectual Property Rights/TRIPs* yang ditandatangani pada april 1994³. Masuknya Indonesia sebagai anggota perjanjian ini juga merupakan keharusan bagi perlindungan terhadap semua hak yang berhubungan dengan kekayaan intelektual. Faktanya tetap saja Indonesia tetap tidak mampu untuk melindungi hak para pencipta yang merasa dirugikan karena pembajakan yang ada.

¹ Dwi Murdaningsih, "Software di Indonesia Paling Banyak Dibajak", diakses dari <http://www.republika.co.id/berita/trendtek/internet/15/03/01/nkitub-emsoftware-emi-indonesia-paling-banyak-dibajak>, pada tanggal 16 Oktober 2015

² Sudikno Mertokusumo, Mengenal Hukum Suatu Pengantar (Yogyakarta : Liberty Yogyakarta,2005), hal 57

³ Cita Citrawinda Priapanti, Hak Kekayaan Intelektual Tantangan Masa Depan (Jakarta : CV Gitama Jaya, 2003), hal. 14

Pelanggaran yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia ini juga diakibatkan oleh karena masih kurang dipahaminya Undang-Undang hak cipta itu sendiri baik dalam kalangan masyarakat biasa dan di kalangan aparat penegak hukum. Hal ini juga diakibatkan karena setelah disahkan di lembaran Negara, pemerintah menganggap bahwa semua masyarakat mengetahui dan memahaminya, hal inilah yang menyebabkan ketidaktahuan akan hukum dan perlunya sosialisasi yang dilakukan secara sungguh. Sebenarnya Negara memiliki peran yang sangat besar di bidang perlindungan hak cipta karena Negara seharusnya menyeimbangkan antara kepentingan pencipta dengan kepentingan masyarakat dan juga kepentingan Negara itu sendiri.

Pencipta memiliki hak untuk mengontrol masyarakat dalam mengumumkan atau memperbanyak ciptaanya, sementara di pihak lain warga masyarakat juga dapat menggunakan ciptaan secara resmi dan terhindar dari *malware*, sedangkan Negara berkepentingan dapat menjaga kelancaran dan keamanan masyarakat di bidang ciptaan⁴. Negara dalam hal ini haruslah menjaga ciptaan yang ada baik dari luar negeri maupun dalam negeri, karena jika ciptaan nya dibajak dan dipalsukan maka akan mematikan kreativitas setiap orang sehingga akan berkurangnya semangat atau minat untuk mengembangkan ciptaan di Indonesia. Pembajakan yang terjadi juga mengakibatkan kompetensi Indonesia di bidang ilmu pengetahuan, seni, sastra dan perangkat lunak tidak dapat bersaing dengan Negara lain karena minimnya pengembang, hal ini dikarenakan anak

⁴ Gatot Suparmono, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya* (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hal. 3

bangsa enggan untuk terjun sebagai pencipta karena tingginya angka pembajakan yang ada dan dianggap tidak memiliki masa depan yang baik.

Perlindungan hak cipta di Indonesia dalam kenyataan sangat disayangkan karena masih sangat lemah yang dalam hal ini lebih ditekankan kedalam pembajakan perangkat lunak. Pembajakan terjadi dimana saja di Indonesia tidak hanya ada di daerah pelosok akan tetapi juga perusahaan swasta pun juga sekarang sudah banyak yang memakai perangkat lunak ilegal. Perusahaan yang menggunakan perangkat lunak ilegal pun bukan hanya perusahaan yang berasal dan berbasis di Indonesia, akan tetapi banyak juga perusahaan dari luar negeri yang juga menggunakan perangkat lunak ilegal untuk mencari keuntungan. Mungkin apabila bagi pelaku penggunaan perangkat lunak ilegal harga adalah masalah yang dijadikan alasan, tapi apakah perusahaan yang memiliki tujuan untuk mencari keuntungan itu lantas harus menerapkan keuntungan semaksimal mungkin dan mengorbankan hak karya orang lain yang dengan cara menggunakan perangkat lunak yang dibajak tersebut.

Perangkat lunak atau *Software* sendiri di Indonesia masuk kedalam hak cipta karena *software* adalah masuk kedalam ilmu pengetahuan. Pengertian Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata. Beberapa Negara melindungi perangkat lunak dengan paten contoh Negara yang menerapkan ini adalah Amerika Serikat.

Alasan lain mengapa perangkat lunak di Indonesia tidak masuk kedalam paten adalah karena dalam Undang-Undang No 14 tahun 2001 tentang Paten pada pasal 7C disebutkan bahwa Paten tidak diberikan untuk Invensi tentang teori dan metode di bidang Ilmu Pengetahuan dan matematika. Akan tetapi, dalam prakteknya terdapat satu kelemahan dalam perlindungan perangkat lunak apabila dilindungi dengan hak cipta yaitu adalah adanya *fair use* (penggunaan wajar). Doktrin ini adalah sebuah aspek hukum hak cipta Amerika Serikat yang mengizinkan penggunaan bahan-bahan yang telah dilindungi hak cipta dalam karya-karya lain dibawah syarat-syarat tertentu. Dalam kasus perangkat lunak pengguna program komputer diijinkan untuk menggandakan program komputer yang dibelinya untuk kepentingan pribadi tanpa perlu ada ijin dari pemegang hak cipta program computer tersebut . Tentu saja dengan hal ini pengguna dapat menyalahgunakan untuk menggandakan *software* tersebut kepada pihak lain⁵.

Doktrin penggunaan *fair use* itulah yang sebenarnya butuh diperjelas karena dengan muncul doktrin itu pencipta akan kesulitan dalam melindungi ciptaanya. Karena apabila seseorang membeli *software* asli maka bukan berarti si konsumen yang dalam hal ini pembeli *software* dapat mempergunakan dan memperbanyak akan tetapi konsumen hanya diberikan lisensi untuk menggunakan perangkat lunak yang dibelinya tersebut. Hak dari pencipta inilah yang seharusnya dilindungi oleh Negara akan tetapi kenyataanya berbanding terbalik perlindungan

⁵ Afifah Kusumadara, “Perlindungan Program Komputer Menurut Hukum Hak Kekayaan Intelektual”, diakses dari <https://karyatulishukum.files.wordpress.com/2008/07/lengkap-perlindungan-program.pdf>, pada tanggal 15 September 2015

terhadap hak itu karena kurangnya kesadaran masyarakat terhadap bahaya perangkat ilegal yang telah dimasuki oleh virus tersebut.

Perlindungan yang lemah ini juga disebabkan oleh lemahnya penerapan hukuman yang berasal dari undang-undang dan aparat penegak hukum yang menganggap bahwa pelanggaran di bidang hak kekayaan intelektual khususnya dalam hal ini dibidang hak cipta kurangnya penting. Oleh sebab itu maka banyak sekali pihak yang mengeksploitasi hak yang seharusnya dibayarkan kepada pencipta akan tetapi para pembajak ini menjual hasil bajakan dari karya aslinya kemudian digunakan untuk mencari keuntungan dengan cara menjual dengan harga yang sangat murah. Oleh karena itu perlindungan hak cipta dalam hal ini harus sangat ditegakan karena itulah maka penerapan hukuman terhadap pemakai barang terutama disini perangkat lunak ilegal sangat disayangkan apalagi jika yang memakai adalah perusahaan dari luar negeri yang mencari keuntungan di Indonesia. Contoh nyata adalah seperti PT. Hanjung Indonesia yang merupakan perusahaan yang berasal dari korea yang tertangkap menggunakan *software* bajakan.

Kasus yang akan saya bahas adalah kasus yang terjadi kepada PT Hanjung Indonesia. PT Hanjung Indonesia adalah perusahaan yang bergerak dibidang industri dan konstruksi yang mencakup bidang desain, teknik, manufaktur, dan konstruksi. PT Hanjung Indonesia diadukan oleh Tekla Corp yang merupakan perusahaan *software* yang berkedudukan di Espoo, Finlandia, dengan spesialisasi *software* dasar untuk keperluan bangunan, konstruksi dan manajemen sarana dan prasarana sedangkan pelapor kedua adalah Autodesk Inc yang merupakan

perusahaan *software* multinasional yang berkedudukan di San Rafael, California, Amerika Serikat, dengan andalan *software* untuk keperluan arsitektur dan mesin konstruksi industri media dan hiburan. Laporan ini dibuat pada tanggal 3 september 2014 setelah laporan ini kemudian Polda Lampung lalu melakukan penyelidikan terhadap laporan ini kepada PT Hanjung Indonesia dan menemukan 27 unit CPU (*central processing unit*) dan 23 laptop berbagai merek yang telah terinstalasi *software* dari Tekla Corp dan Autodesk Inc secara ilegal. Kepolisian kemudian menetapkan tersangka atas tindak pidana dan tidak menutup kemungkinan PT Hanjung Indonesia sebagai badan usaha dimintakan pertanggungjawaban pidana hal ini berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang hak cipta yang terdapat di pasal 72 ayat 1 dan atau ayat 3 yang berbunyi sebagai berikut

(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).

(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 tanggal 16 Oktober 2014 Undang – Undang Hak cipta mengalami perubahan dari Undang – Undang Nomor 19 tahun 2002 menjadi Undang – Undang Nomor 28 tahun 2014 yang dalam perubahan itu terjadinya perubahan yaitu perubahan dari Delik Biasa dalam Undang-Undang Nomor 19 tahun 2002

menjadi Delik Aduan dalam pasal 120 Undang - Undang Nomor 28 tahun 2014. Jika ditelaah dengan seksama maka peristiwa pidana yang terjadi dalam kasus ini berubah dari delik biasa menjadi delik aduan akan tetapi setelah beberapa orang ditetapkan sebagai tersangka, para pelapor yaitu Tekla Corp dan Autodesk Inc mencabut laporannya sehingga kemudian kepolisian mengeluarkan SP3 (Surat Perintah Penghentian Penyelidikan). Penjelasan mengenai SP3 adalah merupakan surat pemberitahuan dari penyidik pada penuntut umum bahwa perkara diberhentikan penyidikannya dan SP3 sendiri juga harus diberitahukan kepada penuntut umum, tersangka atau keluarganya⁶. SP3 sendiri menggunakan formulir yang telah ditentukan dalam keputusan Jaksa Agung No. 518/A/J.A/11/2001 tanggal 1 Nopember 2001 tentang Perubahan Keputusan Jaksa Agung Republik Indonesia No. 132/JA/11/1994 tentang Administrasi Perkara Tindak Pidana⁷. Keluarnya SP3 dalam hal ini menjadi kerancuan bagi banyak pihak karena yang menjadi dasar menjerat PT Hanjung Indonesia adalah Undang – Undang hak cipta yang lama dalam delik Undang –Undang 19 Tahun 2002 adalah delik biasa sedangkan dalam Undang – Undang hak cipta 28 Tahun 2014 adalah delik aduan. Pengertian Delik adalah Peristiwa Hukum. Pengertian Delik Biasa adalah terjadinya suatu perbuatan itu tidak perlu adanya pengaduan atau laporan karena hal itu merupakan kewajiban aparat penegak hukum untuk melakukan penanganan sedangkan Delik aduan adalah perbuatan itu perlu adanya laporan yang dibuat baru kemudian dapat dilakukan penyidikan dan penuntutan oleh penyidik.

⁶ Hari Sasangka, Penyidikan, Penahanan, Penuntutan, dan Praperadilan dalam Teori dan Praktek untuk Praktisi, Dosen, dan Mahasiswa (Bandung : CV.Mandar Maju, 2007), hal .220

⁷ Shanti Rachmadsyah, “SP3” diakses dari <http://www.hukumonline.com/klinik/detail/cl624/sp3>, pada tanggal 22 oktober 2015

Tempus yang dilakukan PT Hanjung Indonesia pun dilakukan pada saat berlakunya Undang - Undang hak cipta tahun 2002 yang dimana hal ini adalah delik biasa, yang dimana kita mengenal asas dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang berada di pasal 1 ayat 2 KUHP yang isinya adalah Bilamana ada perubahan dalam perundang-undangan sesudah perbuatan dilakukan, maka terhadap terdakwa diterapkan ketentuan yang paling menguntungkannya. Hal inilah yang akan saya bahas dalam penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan di atas maka pokok permasalahan adalah:

1. Bagaimana proses penyelesaian kasus pelanggaran hak cipta setelah keluarnya Undang-Undang 28 tahun 2014 ?
2. Bagaimana penyelesaian pelanggaran hak cipta yang dilakukan PT. Hanjung Indonesia setelah adanya pencabutan pengaduan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian ini adalah :

1. Menelusuri mengenai Tindak Pidana yang dilakukan saat masa perubahan Undang-Undang Hak Cipta.
2. Menelusuri mengenai bagaimana penerapan Pengehentian Penyidikan Perkara terhadap kasus yang dihadapi oleh PT Hanjung Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan bagi perkembangan ilmu hukum, khususnya kemahiran hukum yang mana sedang berkembang pesat di Indonesia, serta dapat menambah bahan bagi perpustakaan di bidang ilmu hukum, khususnya hukum tindak pidana pelanggaran hak cipta. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menunjang kelancaran pelaksanaan sanksi pidana terhadap pelanggaran hak cipta

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penguraian dan pembahasan secara sistematis terhadap materi yang disajikan, penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini, dijelaskan landasan teoritis dan landasan konseptual yang mendasari penelitian dalam skripsi ini. Terdapat pula uraian secara lebih mendalam mengenai konsep hak kekayaan intelektual, teori-teori hak cipta, serta proses penyidikan di kepolisian yang mendukung argumentasi hukum penulis dalam menjawab rumusan masalah yang ada. Selanjutnya dalam landasan

konseptual akan membahas mengenai definisi dan terminologi yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III: METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini, objek penelitian, bahan hukum, baik itu primer maupun sekunder, dan bahan nonhukum yang menunjang pembahasan isu hukum, sifat analisis, serta hambatan dan penanggulangan yang dialami selama penelitian akan diuraikan dalam bab ini.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Pada bab ini dipaparkan mengenai permasalahan penelitian beserta pemecahannya yang dilandaskan pada teori-teori hukum, prinsip-prinsip hukum, dan peraturan perundang-undangan.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan atas penelitian yang dilakukan dan rekomendasi hukum atas masalah dalam penelitian.