

PERLINDUNGAN HUKUM

Terhadap Program Ciptaan Programmer Ditinjau Dari Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta

Oleh : Mulyadi Tanzili, SH., MH.

Abstrak

Tumbuhnya konsepsi bahwa program komputer termasuk hak kekayaan intelektual, menimbulkan kebutuhan untuk melindungi program komputer tersebut. Perlindungan hak kekayaan intelektual dimaksudkan guna melindungi inovasi dalam program komputer akibat dari banyaknya

A. Pendahuluan

Perkembangan di bidang teknologi komputer yang kian pesat telah banyak memberikan kontribusi bagi kehidupan manusia dalam menunjang aktivitasnya. Saat ini, manusia tidak dapat lepas dari teknologi komputer. Dapat dilihat dari banyaknya peralatan yang umum digunakan berbasis komputer, seperti mobile phone (HP), Personal Data Assistant (PDA), laptop, dan sebagainya.

Komputer merupakan seperangkat alat elektronik yang terdiri atas peralatan input dan output yang memberikan informasi, serta dapat bekerja secara otomatis.¹ Dengan demikian teknologi komputer memungkinkan manusia dapat melaksanakan pekerjaannya dengan lebih mudah dan cepat.

Komputer memerlukan sistem yang saling mendukung satu sama lain dalam melakukan pengolahan data yang terdiri dari hardware, software, dan brainware. Hardware merupakan sekumpulan komponen perangkat keras di dalam komputer yang secara fisik dapat dilihat, diraba, dan dirasakan.²

Agar hardware dapat bekerja, maka dibutuhkan sebuah software (perangkat lunak) yang dioperasikan dan dikendalikan oleh brainware (pengguna). Software adalah program yang berisi instruksi/perintah sebagai perantara yang menghubungkan antara hardware dan brainware sehingga menghasilkan informasi yang sesuai dengan keinginan brainware. Brainware adalah perangkat yang mengoperasikan dan menjalankan software yang ada di dalam komputer, contohnya membuat program aplikasi perusahaan. Contoh program aplikasi perusahaan yang diciptakan oleh Programmer adalah sistem informasi pemasaran, simpan pinjam, dan lain-lain.

Hardware tanpa software hanya akan menjadi benda mati yang tidak memiliki nilai guna. Hardware dan software juga tidak dapat berfungsi jika tidak ada manusia yang mengoperasikannya. Software terbagi menjadi dua bagian, yaitu software sistem operasi, seperti Linux. Dan software aplikasi (program aplikasi), yaitu perangkat lunak yang ditambahkan ke dalam sistem operasi yang telah ada untuk melakukan pekerjaan tertentu sesuai dengan kebutuhan pengguna komputer. Selanjutnya dalam penulisan skripsi ini

software disebut program komputer.

Pencipta sebuah program komputer yang biasa disebut Programmer, merupakan orang yang mengimplementasikan rancangan sistem analisis, yaitu membuat program sesuai sistem yang dianalisa sebelumnya.⁴ Maka dapat dikatakan bahwa Programmer adalah orang yang membuat/menciptakan program komputer.

Dari beberapa negara yang di survei oleh Business Software Alliance (BSA merupakan sebuah kelompok produsen program komputer dan personal komputer internasional). Menempatkan Indonesia sebagai salah satu negara dengan tingkat pembajakan program komputer tertinggi.

Tahun 1997, Indonesia menempati peringkat ke empat terparah dalam pembajakan program komputer dari 65 negara yang disurvei dengan persentase angka mencapai 93 persen. Artinya hanya 7 persen program komputer berlisensi yang digunakan oleh pengguna komputer di Indonesia. Dibandingkan dengan persentase negara Amerika Serikat (27%), Inggris (32%), Singapura (56%), India (69%), Malaysia (70%), Cina (96%), dan Vietnam (98%). Tahun 2001, BSA kembali mengadakan survei dan hasilnya lebih parah, Indonesia menempati peringkat ke tiga tertinggi di dunia, di bawah Vietnam sebagai peringkat pertama dan Cina di peringkat ke dua.⁵

Hasil survei yang dilakukan oleh firma riset terkemuka untuk industri IT (Information Technology) yang dikeluarkan oleh International Data Corporation (IDC) dan diumumkan oleh BSA, mengungkapkan bahwa tingkat pembajakan software di Indonesia pada tahun 2010 naik satu poin menjadi 87% dari Hasil riset sebelumnya yang dilakukan pada tahun 2009 mencapai angka 86%. Padahal, tahun 2007 penggunaan program komputer illegal di Indonesia mengalami perbaikan dengan persentase angka mencapai 84 persen dibandingkan dengan tahun 2006 yang mencapai 85 persen.

Berikut ini adalah daftar urutan lengkap dari 11 negara pembajak program komputer tertinggi di dunia menurut data IDC (*International Data Corporation*) tahun 2010, yaitu sebagai berikut :⁶

Tabel 1

Daftar negara dengan tingkat pembajakan *software* tertinggi menurut IDC (*International Data Corporation*)

NO	Negara	Persentase
1.	Georgia	93%
2.	Zimbabwe	91%
3.	Yaman	90%
4.	Banglades	90%
5.	Moldova	90%
6.	Armenia	89%
7.	Venezuela	88%
8.	Belarusia	88%
9.	Azerbaijan	88%
10.	Libya	88%
11.	Indonesia	87%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tingkat pembajakan program komputer di Indonesia tergolong tinggi. Tingginya tingkat pembajakan program komputer di Indonesia secara perlahan akan mematikan kreatifitas masyarakat Indonesia dan merugikan Indonesia.

Kehadiran Undang-Undang Hak Cipta (selanjutnya dalam penulisan skripsi akan disebut UUHC) Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta diharapkan dapat menciptakan suatu perubahan yang kondusif bagi industri program komputer terutama bagi para Programmer (pembuat perangkat lunak) aplikasi lokal. UUHC Nomor 19 Tahun 2002 yang menggantikan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982, sebelumnya telah dua kali mengalami perubahan dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987 dan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997 Tentang Hak Cipta, menekankan beberapa poin perlindungan terhadap program komputer.

Program komputer yang diciptakan oleh Programmer berupa sekumpulan instruksi yang dapat melakukan fungsi-fungsi khusus untuk mencapai hasil tertentu, merupakan bagian dari objek yang dilindungi oleh hak cipta. Sesuai ketentuan yang terdapat dalam Pasal 12 (a) UUHC Nomor 19 Tahun 2002, mengatur tentang perlindungan terhadap program komputer termasuk ke dalam ciptaan yang dilindungi dalam bidang ilmu pengetahuan.

Programmer sebagai pencipta dari sebuah program komputer memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya mengumumkan atau memperbanyak program ciptaannya, ketentuan tersebut terdapat dalam Pasal 1 Ayat (1) UUHC Nomor 19 Tahun 2002.

Pasal 1 Ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Teknologi Elektronik menyatakan (selanjutnya disebut UU ITE) bahwa, Teknologi informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi. Sebagaimana yang diatur dalam UU ITE Pasal 3 Nomor 11 Tahun 2008, Pemanfaatan teknologi informasi dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, itikad baik, dan kebebasan memilih atau netral teknologi.

Programmer yang berkecimpung di bidang teknologi informasi, banyak menghasilkan program komputer yang digunakan sebagai alat yang dapat membantu kinerja manusia dalam melakukan aktivitasnya. Dilema yang terjadi adalah berkaitan dengan program ciptaan Programmer, yaitu Penulis menemukan banyak Programmer yang menjual programnya ke pengguna tanpa menggunakan suatu bentuk perjanjian/kontrak yang benar dan jelas antara kedua belah pihak. Ternyata seiring berjalannya waktu, penggunaan program tersebut memberikan keuntungan yang besar bagi penggunanya. Namun, Programmer yang membuat program tersebut tidak mendapatkan keuntungan yang lebih atas kontribusi yang didapat pengguna dari program ciptaan Programmer tersebut. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman Programmer tentang Undang-Undang hak cipta, sehingga para programmer dalam melindungi program ciptaannya hanya membuat perjanjian/kontrak kerja tanpa mengacu kepada UUHC yang berlaku, dan akhirnya Programmer tidak memiliki kekuatan hukum atas program yang diciptakannya. Sehingga apabila terjadi pelanggaran terhadap hak cipta yang dilakukan oleh pihak ketiga di kemudian hari, Programmer tidak dapat menuntut haknya dan dapat merugikan Programmer sebagai pencipta program komputer.

A. Permasalahan

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka dirumuskan permasalahan: Bagaimana Perlindungan Hukum Terhadap Program Ciptaan Programmer ditinjau dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta?

C. Pembahasan

Program komputer merupakan sebuah produk yang berharga saat ini. Mahalnya harga program komputer disebabkan karena program komputer merupakan hasil karya intelektual dari seorang Programmer yang membuat program tersebut. Dimana seorang Programmer berhak memperoleh manfaat ekonomi dari ciptaannya. Program komputer yang banyak memberikan manfaat dalam menunjang aktivitas manusia, memerlukan suatu bentuk perlindungan hukum bagi program komputer yang merupakan hasil ciptaan dari Programmer.

Tumbuhnya konsepsi bahwa program komputer termasuk hak kekayaan intelektual, menimbulkan kebutuhan untuk melindungi program komputer tersebut. Perlindungan hak kekayaan intelektual dimaksudkan guna melindungi inovasi dalam program komputer akibat dari banyaknya pembajakan perangkat lunak (software). Terlebih dahulu Penulis akan menjabarkan tentang program komputer, mulai dari pengertian program komputer, elemen-elemen yang terkandung di dalamnya, sampai dengan jenis-jenis lisensi yang melekat pada program komputer tersebut.

1. Pengertian Program Komputer/Software (Perangkat Lunak)

Berbicara mengenai program komputer, sebenarnya lebih pada membicarakan inti dari program komputer yang berupa keberadaan perintah atau instruksi yang berfokus pada suatu perangkat keras dapat berfungsi atas keinginan dari penggunanya.

Menurut Pasal 1 Ayat (8) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, program komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau pun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus termasuk persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut.

Program komputer sebagai hasil pemikiran intelektual dari Programmer diakui sebagai karya cipta, yaitu karya dari perwujudan cipta, karsa, rasa, dan karsanya. Hak inilah yang dilindungi oleh hukum. Objek perlindungan sebuah program komputer adalah serangkaian kode yang mengisi instruksi. Instruksi-instruksi dan bahasa yang ditulis dapat melakukan tugas-tugas sederhana yang dikehendaki secara bertahap serta untuk menghasilkan hasil yang diinginkan, dan didalam instruksi inilah terlihat ekspresi dari Programmer atau pencipta program komputer.

Terkait dengan program komputer sebagaimana yang telah diatur dalam Pasal 1 Ayat (8) UUHC Nomor 19 Tahun 2002 di atas, maka dikenal istilah kode sumber (source code). Dalam ilmu komputer source code adalah kumpulan pernyataan atau deklarasi bahasa pemrograman komputer yang ditulis dan dapat di baca Programmer untuk berkomunikasi dengan komputer menggunakan beberapa perintah yang telah terdefinisi.⁷

Dari definisi di atas Penulis menyimpulkan bahwa sebuah source code atau kode sumber program komputer merupakan kumpulan file-file yang diperlukan manusia agar dapat berkomunikasi dengan komputer.

Program komputer yang dibuat dengan menuliskan kode sumber dari program komputer berupa teks atau serangkaian perintah-perintah yang ditulis dan dapat dimengerti Programmer, sehingga program komputer dapat mengerjakan suatu tugas tertentu.

Fungsi-fungsi yang dilakukan program komputer adalah sebagai berikut:

- a. Membuat semua peralatan yang ada dalam seperangkat komputer dapat bekerja sesuai dengan fungsinya masing-masing.
- b. Sebagai sistem operasi untuk perangkat elektronik yang menggunakan basis komputer.
- c. Sebagai media penghubung antara komputer dan pengguna agar terjadi kerja sama yang menghasilkan output sesuai keinginan pengguna komputer.

Berdasarkan fungsi dan kinerjanya, program komputer terdiri atas program sistem operasi, program aplikasi, dan software programming:

a. Software Sistem Operasi

Pengertian sistem operasi secara umum adalah pengelola seluruh sumber daya yang terdapat pada sistem komputer dan menyediakan sekumpulan layanan ke pemakai sehingga memudahkan dan menyamakan penggunaan serta pemanfaatan sumber daya sistem komputer. sistem operasi berfungsi mengatur dan mengawasi penggunaan perangkat keras oleh berbagai program aplikasi dan para pengguna. Sistem operasi juga berfungsi sebagai program pengendali yang bertujuan menghindari kekeliruan (error) dan penggunaan komputer yang tidak perlu. Disimpulkan bahwa penggunaan sistem operasi yang mempunyai tujuan :

1. Kenyamanan : memberikan kenyamanan penggunaan komputer.
2. Efisien : penggunaan sumber daya komputer secara efisien.

b. Software Aplikasi (Program aplikasi)

Perangkat lunak yang khusus ditambahkan dalam sistem operasi yang ada untuk melakukan pekerjaan khusus sesuai dengan kebutuhan pengguna komputer disebut software aplikasi. Untuk menambahkan program aplikasi pada sistem operasi, harus dilakukan penginstalan sesuai dengan prosedur yang dijalankan pada program aplikasi tersebut.

c. Software Programming (Bahasa Pemrograman)

Efektif, kenyamanan, dan kemudahan dalam menggunakan aplikasi sesuai dengan kebutuhan, memotivasi para ahli pemrograman (Programmer) membuat aplikasi khusus yang digunakan untuk mengerjakan pekerjaan yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna komputer. Untuk membuat dan menghasilkan sebuah aplikasi, maka dibutuhkan aplikasi lain yang disebut "bahasa pemrograman". Hasilnya diterjemahkan menjadi kode mesin yang dapat dipahami oleh komputer, berikut ini yang termasuk dalam bahasa pemrograman:

a) Bahasa Mesin

Merupakan bahasa pemrograman generasi pertama dan tipe paling dasar bahasa pemrograman yang terdiri atas kumpulan angka yang fapat digunakan oleh hardware komputer. Untuk jenis hardware yang berbeda, bahasa pemrograman akan menggunakan kode mesin yang berbeda juga.

b) Bahasa Assembly

Merupakan bahasa pemrograman generasi kedua yang sedikit lebih mudah digunakan daripada bahasa mesin. Untuk membuat program aplikasi dengan bahasa assembly, Programmer membuat kode yang akan di terjemahkan oleh komputer yang disebut dengan assembler.

c) Bahasa Tingkat Tinggi

Bahasa pemrograman tingkat tinggi lebih powerful daripada bahasa assembly dan lebih mudah menulis kode programnya. Contohnya bahasa Pascal, Java, Visual Basic (VB), dan lain-lain.

2. Perlindungan Hak Paten Program Komputer

Pasal 1 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 Tentang Paten, menyatakan bahwa paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi, yang untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri invensinya tersebut atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakannya.

Sama halnya dengan hak cipta, hak paten juga memberikan perlindungan terhadap program komputer. Namun suatu program ciptaan Programmer lebih sulit mendapatkan hak paten dibandingkan hak cipta karena untuk memperoleh hak paten, suatu program komputer harus memenuhi syarat-syarat sebagaimana yang diatur dalam Pasal 2 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 Tentang Paten, yaitu program komputer yang diciptakan harus baru dan mengandung langkah inventif dan dapat diterapkan dalam industri.

Program komputer tersebut harus memiliki karakter teknis seperti metode/prosedur teknis yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah teknis, guna mendapatkan perlindungan hukum paten.

3. Lisensi Program Komputer

Berdasarkan Pasal 3 Ayat (2) UUHC Nomor 19 Tahun 2002 disebutkan bahwa : Hak cipta dapat dialihkan secara seluruhnya atau sebagian besar karena pewarisan, hibah, wasiat, perjanjian tertulis, atau sebab-sebab yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan.

Pengalihan atas hak cipta dilakukan, dengan maksud agar pihak lain selain pencipta dapat memanfaatkan hasil karya tersebut. Pengalihan hak cipta yang dimiliki oleh pencipta beralih kepada pihak lain, konsekuensinya, pencipta yang telah mengalihkan secara penuh hak ciptanya kepada pihak lain, akan kehilangan kepemilikan atas hak cipta tersebut.

Untuk menghindari hal tersebut, pencipta dapat memberikan lisensi kepada pihak lain untuk menggunakan hak yang dimilikinya selaku pencipta. Berbeda dengan pengalihan hak cipta, dengan lisensi kepemilikan atas hak cipta tidak beralih. Pencipta dapat memberikan sebagian dari hak ciptanya kepada pihak lain, sebagai contoh pihak lain dapat menikmati secara ekonomis dengan cara menggunakan, menyewakan atau menggandakan ciptaan tersebut.

Lisensi adalah pemberian izin tentang pemakaian sesuatu (dalam hal ini perangkat lunak komputer) yang diberikan oleh pemilik atau pemegang hak cipta atas ciptaannya.⁹ Latar belakang pemberian lisensi tergantung pada masing-masing pihak pemberi lisensi. Ada pihak yang memberikan lisensi tanpa pamrih, namun ada juga yang mengharuskan penerima lisensi untuk melaksanakan kewajiban tertentu, misalnya membayar sejumlah biaya tertentu.

Sesuai dengan konsep lisensi sebagai suatu pemberian izin, sangat wajar apabila si pemberi lisensi menggunakan ketentuan-ketentuan berupa batasan-batasan tertentu kepada penerima lisensi. Dalam dunia komputer, lisensi dapat digunakan untuk mengatur berbagai hak tentang persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi dalam lisensi tersebut. Persyaratan-persyaratan dalam lisensi, pada dasarnya diatur oleh para pihak sesuai dengan kesepakatan bersama, sebatas tidak melanggar ketentuan perundang-undangan yang berlaku atau mengakibatkan kerugian perekonomian Indonesia.

Lisensi merupakan perangkat hukum yang berbeda dengan pengalihan hak cipta yang telah dijelaskan di atas. Pihak yang mendapatkan lisensi program komputer bukan merupakan pemilik dari program komputer. Lisensi hanyalah merupakan sebuah izin yang diberikan oleh pemilik hak cipta kepada pihak lain untuk menggunakan beberapa hak yang dimiliki oleh pencipta dan sama sekali bukan merupakan pengalihan pemilikan atas hak cipta.

Pencipta tetap pemilik hak cipta sepanjang hak cipta tersebut belum dialihkan. Pencipta, sebagaimana yang telah diatur oleh Undang-Undang, tetap dapat menjalankan berbagai hak-hak yang dimilikinya. Hak tersebut dapat digunakan bila terjadinya pelanggaran atas hak cipta, maka pihak yang berhak melakukan penuntutan adalah pihak pencipta bukan pihak penerima lisensi.

Menurut Microsoft dalam "The Halloween Document", terdapat beberapa jenis lisensi yang dapat digunakan untuk program komputer, antara lain:

a. Lisensi *Commercial*

Jenis lisensi yang biasa ditemui pada perangkat lunak seperti Microsoft dengan Windows, Office dan sebagainya. Perangkat lunak yang diciptakan dengan lisensi dibuat untuk kepentingan komersial sehingga pemakai yang ingin menggunakannya harus membeli atau mendapatkan izin penggunaan dari pemegang hak cipta.

b. Lisensi *Trial Software*

Jenis lisensi yang biasa ditemui pada perangkat lunak untuk keperluan demo dari sebuah perangkat lunak sebelum diluncurkan ke masyarakat. Lisensi ini mengizinkan pengguna untuk menggunakan, menyalin atau menggandakan perangkat lunak tersebut secara bebas. Namun karena hanya bersifat demo, perangkat lunak dengan lisensi ini tidak memiliki fungsi dan fasilitas selengkap versi komersialnya. Perangkat

lunak jenis ini biasanya dibatasi oleh masa aktif tertentu, seperti program Adobe Photoshop CS Trial Version 30 for days.

c. Lisensi Non Commercial Use

Lisensi jenis ini biasanya diperuntukkan untuk kalangan pendidikan atau yayasan tertentu di bidang sosial. Sifatnya yang tidak komersial, biasanya gratis tetapi dengan batasan penggunaan tertentu.

d. Lisensi Shareware

Mengizinkan pemakainya untuk menggunakan, menyalin, atau menggandakan tanpa harus meminta izin pemegang hak cipta. Lisensi jenis ini biasanya ditemui pada perangkat lunak perusahaan kecil seperti WinZip, ACDsee dan lain sebagainya.

e. Lisensi Freeware

Lisensi jenis ini biasanya ditemui pada perangkat lunak yang bersifat mendukung atau memberikan fasilitas tambahan. Contohnya plug in yang biasanya menempel pada perangkat lunak induk seperti perangkat lunak Eye Candy yang menempel pada Adobe Photoshop.

f. Lisensi Royalty-Free Binaries

Lisensi jenis ini serupa dengan lisensi freeware, hanya saja program yang ditawarkan adalah library yang berfungsi melengkapi perangkat lunak yang sudah ada dan buikan merupakan suatu perangkat lunak yang berdiri sendiri.

g. Lisensi Open Source

Lisensi yang membebaskan penggunaannya untuk menjalankan, menggandakan, menyebarkan, mempelajari, mengubah, dan meningkatkan kinerja perangkat lunak. Berbagai jenis lisensi open source berkembang sesuai kebutuhan, misalnya lisensi GNU/GPL, The FreeBSD. Perangkat lunak yang menggunakan lisensi jenis contohnya Linux dan Apache. Sistem lisensi Open Source menjadi suatu alternatif perkembangan program komputer yang memiliki kekuatan hukum sendiri.¹⁰

Lisensi dapat mengatur hak dan kewajiban antara pemberi dan penerima lisensi. Dari beberapa jenis lisensi program komputer di atas, ada beberapa hal yang sebenarnya tidak termasuk dalam ruang lingkup hak cipta, namun masuk dalam lingkup hukum perjanjian.

Menurut Undang-Undang, lisensi pada umumnya termasuk juga lisensi atas program komputer wajib dicatatkan ke kantor hak cipta, dengan tujuan agar lisensi tersebut dapat berlaku terhadap pihak ketiga. Kewajiban pendaftaran dimaksudkan guna memberikan hak kebendaan atas lisensi tersebut. Hak kebendaan ini akan mengikat semua pihak tidak hanya pencipta dan penerima lisensi program komputer, namun pihak ketiga juga. Apabila lisensi ini tidak tidaftarkan maka hubungan antara pemberi lisensi (Licensor) dengan penerima lisensi (License) merupakan hak perorangan saja. Maksudnya, perjanjian tersebut hanya akan mengikat kedua belah pihak yang membuat perjanjian tersebut.

Dilihat dari beberapa jenis lisensi di atas, Penulis menyimpulkan terdapat dua kecenderungan dalam pemberian lisensi atas program komputer, yaitu sebagai berikut :

- a. Kecenderungan yang pertama adalah pemberian lisensi yang semata-mata untuk penggunaan binary code dari program komputer. Penerima lisensi dapat menggunakan program komputer namun tidak mempunyai hak untuk melihat atau menggunakan kode sumber dari program komputer tersebut. Contohnya adalah Microsoft Windows, Microsoft Office. Source Code tetap merupakan rahasia pemberi lisensi tersebut.
- b. Kecenderungan yang kedua adalah pemberi lisensi program dengan menyertakan kode sumber dari program komputer. penerima lisensi jenis ini dapat melihat dan menggunakan kode sumber tersebut. Contohnya adalah GNU/LINUX, MySQL.

4. Programmer

Programmer merupakan bidang pekerjaan untuk melakukan pemrograman komputer terhadap suatu sistem yang telah dirancang sebelumnya. Pada umumnya terdapat dua jenis *Programmer* :

- a. *Programmer* yang menjadi pegawai perusahaan.

Pasal 8 Ayat (1) UUHC Nomor 19 Tahun 2002, menyatakan bahwa jika suatu ciptaan dibuat dalam hubungan dinas dengan pihak lain dalam lingkungan pekerjaan, pemegang hak cipta adalah pihak yang untuk dan dalam dinasnya ciptaan itu dikerjakan, kecuali ada perjanjian lain antara kedua pihak dengan tidak mengurangi hak pencipta.

Dari penjelasan di atas, maka Penulis menyimpulkan bahwa hak cipta atas program komputer yang dibuat oleh Programmer sesuai dengan kontrak kerjanya. Secara hukum dianggap milik perusahaan/instansi yang mempekerjakannya, kecuali ada perjanjian lain antara kedua belah pihak

- b. *Programmer* independen (*free lance*) dan Konsultan.

Pasal 8 Ayat (3) UUHC Nomor 19 Tahun 2002, menyatakan bahwa jika suatu ciptaan dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan, pihak yang membuat karya cipta itu dianggap sebagai pencipta dan pemegang hak cipta, kecuali apabila diperjanjian lain antara kedua pihak.

Dari penjelasan pasal di atas Penulis menyimpulkan bahwa Programmer secara hukum dianggap sebagai pemilik hak cipta atas program komputer yang diciptakannya, kecuali kedua belah pihak membuat perjanjian lain.

Programmer dapat mengalihkan atau melisensikan hak ciptanya kepada pihak lain. Akan tetapi, yang dapat dialihkan hanyalah hak ekonomi dari program tersebut, sedangkan hak moralnya tetap melekat pada pencipta program komputer. Hak moral tidak dapat dialihkan ataupun dilisensikan dengan cara apapun, walaupun program komputer tersebut diciptakan oleh Programmer berdasarkan hubungan kerja atau pesanan.

D. Kesimpulan

Perlindungan terhadap hak cipta perlu untuk dilakukan, guna menghindari pelanggaran terhadap hak cipta atas program ciptaan Programmer baik sengaja maupun tidak sengaja. Karena suatu pelanggaran terhadap hak cipta atas program komputer dapat menimbulkan gugatan bernilai ratusan juta juta rupiah seperti yang terdapat dalam ketentuan pidana Pasal 72 UUHC Nomor 19 Tahun 2002.

Untuk menghindari hal tersebut, pencipta dapat memberikan lisensi kepada pihak lain untuk menggunakan hak yang dimilikinya selaku pencipta. Berbeda dengan pengalihan hak cipta, dengan lisensi kepemilikan atas hak cipta tidak beralih. Pencipta dapat memberikan sebagian dari hak ciptanya kepada pihak lain, sebagai contoh pihak lain dapat menikmati secara ekonomis dengan cara menggunakan, menyewakan atau menggandakan ciptaan tersebut.

Lisensi adalah pemberian izin tentang pemakaian sesuatu (dalam hal ini perangkat lunak komputer) yang diberikan oleh pemilik atau pemegang hak cipta atas ciptaannya.⁹ Latar belakang pemberian lisensi tergantung pada masing-masing pihak pemberi lisensi. Ada pihak yang memberikan lisensi tanpa pamrih, namun ada juga yang mengharuskan penerima lisensi untuk melaksanakan kewajiban tertentu, misalnya membayar sejumlah biaya tertentu.

Sesuai dengan konsep lisensi sebagai suatu pemberian izin, sangat wajar apabila si pemberi lisensi menggunakan ketentuan-ketentuan berupa batasan-batasan tertentu kepada penerima lisensi. Dalam dunia komputer, lisensi dapat digunakan untuk mengatur berbagai hak tentang persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi dalam lisensi tersebut. Persyaratan-persyaratan dalam lisensi, pada dasarnya diatur oleh para pihak sesuai dengan kesepakatan bersama, sebatas tidak melanggar ketentuan perundang-undangan yang berlaku atau mengakibatkan kerugian perekonomian Indonesia.

Lisensi merupakan perangkat hukum yang berbeda dengan pengalihan hak cipta yang telah dijelaskan di atas. Pihak yang mendapatkan lisensi program komputer bukan merupakan pemilik dari program komputer. Lisensi hanyalah merupakan sebuah izin yang diberikan oleh pemilik hak cipta kepada pihak lain untuk menggunakan beberapa hak yang dimiliki oleh pencipta dan sama sekali bukan merupakan pengalihan pemilikan atas hak cipta.

Pencipta tetap pemilik hak cipta sepanjang hak cipta tersebut belum dialihkan. Pencipta, sebagaimana yang telah diatur oleh Undang-Undang, tetap dapat menjalankan berbagai hak-hak yang dimilikinya. Hak tersebut dapat digunakan bila terjadinya pelanggaran atas hak cipta, maka pihak yang berhak melakukan penuntutan adalah pihak pencipta bukan pihak penerima lisensi.

Menurut Microsoft dalam "The Halloween Document", terdapat beberapa jenis lisensi yang dapat digunakan untuk program komputer, antara lain:

a. Lisensi *Commercial*

Jenis lisensi yang biasa ditemui pada perangkat lunak seperti Microsoft dengan Windows, Office dan sebagainya. Perangkat lunak yang diciptakan dengan lisensi dibuat untuk kepentingan komersial sehingga pemakai yang ingin menggunakannya harus membeli atau mendapatkan izin penggunaan dari pemegang hak cipta.

b. Lisensi *Trial Software*

Jenis lisensi yang biasa ditemui pada perangkat lunak untuk keperluan demo dari sebuah perangkat lunak sebelum diluncurkan ke masyarakat. Lisensi ini mengizinkan pengguna untuk menggunakan, menyalin atau menggandakan perangkat lunak tersebut secara bebas. Namun karena hanya bersifat demo, perangkat lunak dengan lisensi ini tidak memiliki fungsi dan fasilitas selengkap versi komersialnya. Perangkat

lunak jenis ini biasanya dibatasi oleh masa aktif tertentu, seperti program Adobe Photoshop CS Trial Version 30 for days.

c. Lisensi Non Commercial Use

Lisensi jenis ini biasanya diperuntukkan untuk kalangan pendidikan atau yayasan tertentu di bidang sosial. Sifatnya yang tidak komersial, biasanya gratis tetapi dengan batasan penggunaan tertentu.

d. Lisensi Shareware

Mengizinkan pemakainya untuk menggunakan, menyalin, atau menggandakan tanpa harus meminta izin pemegang hak cipta. Lisensi jenis ini biasanya ditemui pada perangkat lunak perusahaan kecil seperti WinZip, ACDsee dan lain sebagainya.

e. Lisensi Freeware

Lisensi jenis ini biasanya ditemui pada perangkat lunak yang bersifat mendukung atau memberikan fasilitas tambahan. Contohnya plug in yang biasanya menempel pada perangkat lunak induk seperti perangkat lunak Eye Candy yang menempel pada Adobe Photoshop.

f. Lisensi Royalty-Free Binaries

Lisensi jenis ini serupa dengan lisensi freeware, hanya saja program yang ditawarkan adalah library yang berfungsi melengkapi perangkat lunak yang sudah ada dan buikan merupakan suatu perangkat lunak yang berdiri sendiri.

g. Lisensi Open Source

Lisensi yang membebaskan penggunaannya untuk menjalankan, menggandakan, menyebarkan, mempelajari, mengubah, dan meningkatkan kinerja perangkat lunak. Berbagai jenis lisensi open source berkembang sesuai kebutuhan, misalnya lisensi GNU/GPL, The FreeBSD. Perangkat lunak yang menggunakan lisensi jenis contohnya Linux dan Apache. Sistem lisensi Open Source menjadi suatu alternatif perkembangan program komputer yang memiliki kekuatan hukum sendiri.¹⁰

Lisensi dapat mengatur hak dan kewajiban antara pemberi dan penerima lisensi. Dari beberapa jenis lisensi program komputer di atas, ada beberapa hal yang sebenarnya tidak termasuk dalam ruang lingkup hak cipta, namun masuk dalam lingkup hukum perjanjian.

Menurut Undang-Undang, lisensi pada umumnya termasuk juga lisensi atas program komputer wajib dicatatkan ke kantor hak cipta, dengan tujuan agar lisensi tersebut dapat berlaku terhadap pihak ketiga. Kewajiban pendaftaran dimaksudkan guna memberikan hak kebendaan atas lisensi tersebut. Hak kebendaan ini akan mengikat semua pihak tidak hanya pencipta dan penerima lisensi program komputer, namun pihak ketiga juga. Apabila lisensi ini tidak tidaftarkan maka hubungan antara pemberi lisensi (Licensor) dengan penerima lisensi (License) merupakan hak perorangan saja. Maksudnya, perjanjian tersebut hanya akan mengikat kedua belah pihak yang membuat perjanjian tersebut.

Dilihat dari beberapa jenis lisensi di atas, Penulis menyimpulkan terdapat dua kecenderungan dalam pemberian lisensi atas program komputer, yaitu sebagai berikut :

- a. Kecenderungan yang pertama adalah pemberian lisensi yang semata-mata untuk penggunaan binary code dari program komputer. Penerima lisensi dapat menggunakan program komputer namun tidak mempunyai hak untuk melihat atau menggunakan kode sumber dari program komputer tersebut. Contohnya adalah Microsoft Windows, Microsoft Office. Source Code tetap merupakan rahasia pemberi lisensi tersebut.
- b. Kecenderungan yang kedua adalah pemberi lisensi program dengan menyertakan kode sumber dari program komputer. penerima lisensi jenis ini dapat melihat dan menggunakan kode sumber tersebut. Contohnya adalah GNU/LINUX, MySQL.

4. Programmer

Programmer merupakan bidang pekerjaan untuk melakukan pemrograman komputer terhadap suatu sistem yang telah dirancang sebelumnya. Pada umumnya terdapat dua jenis *Programmer* :

- a. *Programmer* yang menjadi pegawai perusahaan.

Pasal 8 Ayat (1) UUHC Nomor 19 Tahun 2002, menyatakan bahwa jika suatu ciptaan dibuat dalam hubungan dinas dengan pihak lain dalam lingkungan pekerjaan, pemegang hak cipta adalah pihak yang untuk dan dalam dinasnya ciptaan itu dikerjakan, kecuali ada perjanjian lain antara kedua pihak dengan tidak mengurangi hak pencipta.

Dari penjelasan di atas, maka Penulis menyimpulkan bahwa hak cipta atas program komputer yang dibuat oleh Programmer sesuai dengan kontrak kerjanya. Secara hukum dianggap milik perusahaan/instansi yang mempekerjakannya, kecuali ada perjanjian lain antara kedua belah pihak

- b. *Programmer* independen (*free lance*) dan Konsultan.

Pasal 8 Ayat (3) UUHC Nomor 19 Tahun 2002, menyatakan bahwa jika suatu ciptaan dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan, pihak yang membuat karya cipta itu dianggap sebagai pencipta dan pemegang hak cipta, kecuali apabila diperjanjian lain antara kedua pihak.

Dari penjelasan pasal di atas Penulis menyimpulkan bahwa Programmer secara hukum dianggap sebagai pemilik hak cipta atas program komputer yang diciptakannya, kecuali kedua belah pihak membuat perjanjian lain.

Programmer dapat mengalihkan atau melisensikan hak ciptanya kepada pihak lain. Akan tetapi, yang dapat dialihkan hanyalah hak ekonomi dari program tersebut, sedangkan hak moralnya tetap melekat pada pencipta program komputer. Hak moral tidak dapat dialihkan ataupun dilisensikan dengan cara apapun, walaupun program komputer tersebut diciptakan oleh Programmer berdasarkan hubungan kerja atau pesanan.

D. Kesimpulan

Perlindungan terhadap hak cipta perlu untuk dilakukan, guna menghindari pelanggaran terhadap hak cipta atas program ciptaan Programmer baik sengaja maupun tidak sengaja. Karena suatu pelanggaran terhadap hak cipta atas program komputer dapat menimbulkan gugatan bernilai ratusan juta juta rupiah seperti yang terdapat dalam ketentuan pidana Pasal 72 UUHC Nomor 19 Tahun 2002.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiran Sutedi, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, Penerbit Sinar Grafika, Jakarta, 2009.
- Hasyim Mulyono, *Buku Pintar Komputer*, Penerbit Kriya Pustaka, Jakarta, 2008.
- Muhamad Firmansyah, 2008, *Tata Cara Mengurus HaKI (Hak atas Kekayaan Intelektual)*, Penerbit Visimedia, Jakarta, 2008n
- Teguh Wahyono, *Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di Bidang Teknologi Informasi*, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2009.
- Suyud Margono, *Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual*, Penerbit Nuansa Aulia, Bandung, 2010.

<http://epento.com/indonesia-menduduki-peringkat-ke-11dalam-pembajakan-software>.

http://opensource.telkomspeedy.com/wiki/index.php/Source_code.