

PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK CIPTA TERHADAP PROGRAM SOFTWARE KOMPUTER DI INDONESIA MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

Niko Martin Simalango

Fakultas Hukum Universitas HKBP Nommensen Medan
niko.simalango@student.uhn.ac.id

Janpatar Simamora
Universitas HKBP Nommensen Medan
janpatarsimamora@uhn.ac.id

Leson Sihotang
Universitas HKBP Nommensen Medan
lessonsihotang@uhn.ac.id

ABSTRACT

Legal protection for creators or copyright holders is divided into 2 types of protection, namely First, preventive legal protection is a form of protection given to creators or copyright holders before a case against a copyrighted work occurs. Preventive legal protection can be carried out by way of copyright registration and copyright licensing. Licenses are included in preventive protection because they can be used as an alternative to prevent copyright infringement, with the thought that with a license/permit there is no possibility of copyright infringement. . Second, repressive legal protection is a type of protection given to creators or copyright holders who have exclusive rights to computer programs if their economic rights or moral rights are violated by others. Repressive protection can be taken by way of a civil lawsuit and criminal prosecution. Legal settlements that can be taken for cases of piracy of computer programs according to Law no. 28 of 2014 concerning Copyright is through two legal instruments, namely the means of criminal law and civil law. Claims for compensation are submitted to the Commercial Court in ways such as an injunction which is intended to prevent greater losses to the party whose rights have been violated.

Keywords: Legal Protection, Legal Protection, Law Number 28 of 2014 concerning Copyright

ABSTRAK

Perlindungan hukum bagi pencipta atau pemegang hak cipta dibagi menjadi 2 jenis perlindungan, yaitu Pertama, perlindungan hukum preventif adalah suatu bentuk perlindungan yang diberikan kepada pencipta atau pemegang hak cipta sebelum terjadinya perkara terhadap suatu karya cipta. Perlindungan hukum preventif dapat dilakukan dengan cara pendaftaran hak cipta dan perlisensian hak cipta Lisensi termasuk dalam perlindungan preventif karena dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mencegah terjadinya suatu pelanggaran hak cipta, dengan pemikiran bahwa dengan adanya suatu lisensi/ijin maka tidak mungkin ada pelanggaran hak cipta. Kedua, perlindungan hukum represif yaitu

merupakan jenis pemberian perlindungan kepada pencipta atau pemegang hak cipta yang memiliki hak eksklusif atas program komputer apabila hak ekonomi maupun hak moralnya dilanggar oleh orang lain. Perlindungan represif dapat ditempuh dengan cara gugatan secara perdata dan tuntutan secara pidana. Penyelesaian hukum yang dapat ditempuh untuk kasus pembajakan program komputer menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta adalah melalui dua instrumen hukum yaitu sarana hukum pidana dan hukum perdata. Gugatan ganti rugi diajukan kepada Pengadilan Niaga dengan cara-cara seperti penetapan sementara (*injunction*) yang dimaksudkan untuk mencegah kerugian yang lebih besar pada pihak yang haknya dilanggar.

Kata Kunci : Perlindungan Hukum, Perlindungan Hukum, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

PENDAHULUAN

Program komputer atau *computer programs* mulai dilindungi di Indonesia sejak adanya Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, dalam undang-undang ini diadakan penambahan atau penegasan ciptaan yang dilindungi yang merupakan ruang lingkup hak cipta termasuk didalamnya yaitu program komputer, hal ini sebagai konsekuensi dari keikutsertaan Indonesia sebagai anggota WTO maka Indonesia harus menyesuaikan segala peraturan dibidang HAKI dengan standar TRIP's (*Trade Related Aspec Of Intellectual Property Right*). Penambahan program komputer atau *computer programs* didasarkan atas pertimbangan bahwa program komputer atau *computer programs* pada dasarnya juga merupakan karya cipta di bidang ilmu pengetahuan.¹

Dalam rangka pelaksanaan pembangunan nasional dan dengan memperhatikan semakin pentingnya peranan dan penggunaan komputer, maka dalam pentingnya pengembangan kemampuan nasional khususnya di bidang pembuatan program komputer atau *computer programs*, dipandang tepat untuk mulai memberikan perlindungan hukum terhadap karya cipta tersebut. Untuk pelanggaran hak cipta atas program komputer di Indonesia, paling banyak dilakukan terhadap Microsoft *Software* (microsoft office, microsoft exel, microsoft power point, dan microsoft office

¹. Rahmadi Usman, *Hukum Kekayaan Intelektual Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*, PT. Alumni, Bandung, hlm. 63

tools) yaitu dengan perbanyak program komputer tanpa seijin perusahaan Microsoft. Menurut pihak Microsoft ada lima jenis pembajakan *software*:²

1. Pemuatan ke *harddisk*: biasanya dilakukan seseorang saat membeli personal komputer generik di toko komputer, yang oleh penjual langsung di instal satu sistem operasi yang hampir seratus persen adalah windows;
2. *Softlifting*: jika sebuah lisensi dipakai melebihi kapasitas penggunaannya seperti ada lima lisensi tetapi dipakai di sepuluh mesin komputer
3. Pemalsuan: penjualan CDROM ilegal;
4. Penyewaan *software*;
5. Downloading ilegal: mendownload sebuah program komputer dari internet.³

Kegiatan produksi barang-barang, program komputer tanpa izin dari penciptanya dan tanpa membayar uang imbalan (barang bajakan) ini melanggar hukum dan menjual atau menggunakannya untuk pemakaian sendiri maupun untuk kepentingan komersial termasuk tindakan yang melanggar hukum. Pelanggaran terhadap program komputer bukan saja berasal dari diri pribadi pengguna saja yang menganggap harga *software* legal tersebut mahal, namun ada beberapa alasan lain, yaitu:

1. Mudahnnya penyalinan data yang disimpan dalam format digital.
2. Tidak ada perbedaan yang besar antara program komputer legal dengan yang ilegal.
3. Minimnya kesadaran pengguna program komputer untuk membeli produk yang legal.
4. Rendahnya pendidikan pengguna program komputer dalam bidang IT (*information technology*).
5. Belum ada Undang-Undang yang strategis mampu menjerat seseorang yang diketahui mengedarkan atau menggunakan *software* ilegal.
6. Kurangnya kesadaran masyarakat untuk menghargai hasil ciptaan orang lain.

Pembajakan program dilakukan dengan menggunakan berbagai media, antara lain Disket, CD (*Compaq Disk*), dan sering pula dilakukan secara langsung dari

². Soedjono Djirdjosisworo, *Hukum Perusahaan mengenai Hak Atas Kekayaan Intelektual (Hak Cipta, Hak Paten, Hak Merek)*, CV Mandar Maju, Bandung, 2000, hlm.3

³. *Ibid*, hlm 68

komputer ke komputer dengan menggunakan kabel data. Memang diakui untuk melindungi program komputer dari kasus pembajakan merupakan hal yang sulit, mengingat pengcopian program yang merupakan bentuk pembajakan komputer dapat dilakukan dengan cepat dan tanpa meninggalkan bekas karena didukung oleh kemajuan teknologi komputer yang semakin lama semakin canggih dewasa ini. Bahkan sekarang ini orang dapat menggandakan program komputer dalam jumlah banyak (mencapai ratusan copy) hanya dalam waktu hitungan menit. Hal ini dimungkinkan oleh adanya teknologi CD duplicator.⁴

Tindakan pembajakan ini akan merugikan pencipta program komputer tersebut karena ia tidak mendapatkan royalti atas karya yang sudah dibuatnya dengan mengorbankan waktu, tenaga, dan uang yang dikeluarkannya. Jika orang lain bebas untuk meniru dan menjual karya-karya mereka, mereka tidak akan mendapatkan uang hasil dari ciptaannya. Apabila hukum Hak Kekayaan Intelektual ditegakkan, para pencipta akan memperoleh imbalan atas ciptaan yang mereka buat. Ini berarti bahwa harga barang-barang yang dilindungi Hak Kekayaan Intelektual termasuk didalamnya program komputer akan meningkat, dan akan menjadi lebih mahal dibandingkan jika Hak Kekayaan Intelektual tersebut tidak ada. Selain merugikan pencipta pembajakan juga dapat mengganggu perekonomian nasional suatu Negara. Untuk dapat menjamin kelanjutan perkembangan Hak Kekayaan Intelektual dan juga untuk menghindarkan kompetisi yang tidak layak atau *unfair competition* jelas diperlukan suatu perlindungan yang layak berupa perlindungan yang diberikan suatu hak monopoli tertentu kepada pihak pencipta atau pihak penemu. Pencipta atau pemegang hak cipta boleh mengeksploitasi ataupun memonopoli untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya maupun memberi izin untuk itu terhadap hasil ciptaannya dan sudah tentu ia bebas mengalihkannya kepada orang lain. Oleh karena itu, karya-karya cipta tadi sebagai hak eksklusif dilindungi oleh hukum dari tindakan yang melawan hukum. Jika tidak

⁴. Tim Lindsey, et.al,ed, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, 2005, PT. Alumni, Bandung, hlm.122.

ada perlindungan hukum terhadap hak cipta maka para pencipta tidak akan menciptakan suatu karya baru lagi.⁵

Berdasarkan diuraian diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah Bagaimana pengaturan perlindungan hukum hak cipta terhadap program Software komputer di Indonesia menurut Undang-Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Bagaimana penyelesaian hukum terhadap pembajakan program Software komputer menurut Undang-Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta?

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penulisan ini dalam penelitian ini adalah hukum normatif yang bersifat deskriptif dan bertujuan untuk menjelaskan apakah perlindungan hukum hak cipta terhadap program komputer sudah diterapkan di Indonesia dan bagaimana penyelesaian hukum terhadap pembajakan program komputer menurut Undang-Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Penelitian Hukum Normatif yaitu dengan mengkaji studi dokumen dimana penelitian ini menggunakan data dari peraturan-peraturan tertulis

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengaturan Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Program Software Komputer di Indonesia Menurut Undang-Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Pada zaman modern ini perlindungan hukum hak cipta terhadap program *software* komputer menjadi permasalahan serius di Indonesia. Bagi pencipta program komputer perlindungan hukum sangat diperlukan bagi karya ciptanya, hal ini disebabkan karena banyaknya pelanggaran hak cipta yang terjadi. Pencipta program komputer merasa dirugikan baik secara moril maupun materiil, karena adanya perbanyakan karya ciptanya tanpa ijinnya untuk keperluan komersial atau lebih dikenal dengan pembajakan program komputer. Perlindungan hukum terhadap hak cipta pada dasarnya dimaksudkan sebagai upaya untuk mewujudkan iklim yang lebih baik bagi tumbuh dan berkembangnya gairah mencipta dibidang ilmu pengetahuan,

⁵ Soedjono Djirdjosisworo, *Hukum Perusahaan mengenai Hak Atas Kekayaan Intelektual (Hak Cipta, Hak Paten, Hak Merek)*, CV Mandar Maju, Bandung, 2000, hlm.3

seni, dan sastra. Menyadari hal tersebut, pemerintah Indonesia secara terus menerus berusaha memperbaiki peraturan perundang-undangan di bidang hak cipta untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan yang ada, di bidang ekonomi atau bidang teknologi.

Usaha yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia dalam rangka perlindungan terhadap karya cipta ini ternyata tidak membuahkan hasil yang maksimal. Undang-Undang Hak Cipta dalam memberikan perlindungan hukum terhadap suatu karya cipta maupun terhadap hak dan kepentingan pencipta dan pemegang hak cipta cukup bagus, namun dalam realitasnya, pelanggaran hak cipta masih merajalela dan seolah-olah tidak dapat ditangani walaupun pelanggaran itu dapat dilihat dan dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai macam bentuk pelanggaran yang dilakukan dapat berupa pembajakan terhadap karya cipta, mengumumkan, mengedarkan maupun menjual karya cipta orang lain tanpa seijin pencipta maupun pemegang hak cipta. Dampak dari pelanggaran hak cipta ini disamping dapat merusak tatanan masyarakat pada umumnya juga akan mengakibatkan lesunya gairah untuk berkarya di bidang ilmu pengetahuan, seni dan karya sastra. Dampak lain yang ditimbulkan seperti berkurangnya penghasilan negara berupa pajak penghasilan yang seharusnya dibayar oleh pencipta maupun pemegang hak cipta.

Dalam perkembangannya bidang komputer, permasalahan Hak Kekayaan Intelektual sangat erat hubungannya terutama dalam perlindungan perangkat lunak komputer dengan bentuk perlindungan hak cipta. Praktek rezim perlindungan hak cipta terhadap perangkat lunak yang sangat berlebihan mulai memunculkan gerakan perlawanan berupa gerakan *free software*, *copyleft*, dan *open source*. Gerakan *copyleft* merupakan gerakan anti terhadap *copyright*. Penggunaan istilah *copyleft* sendiri terjadi karena *right* berarti “kanan”, sementara *left* berarti “kiri”. Dalam konteks perlawanan tersebut, tidak berarti *copyleft* menentang perlindungan terhadap hak cipta seseorang, hanya *copyleft* memanfaatkan aturan *copyright* untuk tujuan yang bertolak belakang, artinya jika *copyright* bertujuan melindungi kepemilikan pribadi dari pembajakan, *copyleft* sebaliknya karena tidak berambisi menjadikannya sebagai milik pribadi, tetapi menginginkannya agar tetap bebas (*free software*). Situs GNU (*General Public License*) merupakan referensi banyak penganut *copyleft*. Di dalamnya dijelaskan bahwa merupakan metode umum untuk membuat sebuah program

menjadi perangkat lunak bebas serta menjamin kebebasannya untuk semua modifikasi dan versi-versi berikutnya Gerakan *free software* dimotori oleh Richard Stallman yang merasa bahwa *software* seharusnya bersifat “*free*”. Kata *free* ini sering membuat kebingungan. banyak orang karena dalam bahasa Inggris kata ini memiliki dua arti; 1. *free* yang berarti bebas (tidak bayar), dan 2. *free* yang berarti bebas (berasal dari kata “*freedom*”).

Stallman sebenarnya lebih memfokuskan pada arti yang kedua, yaitu *free* sebagai *freedom* meskipun hampir semua implementasi *free software* yang dikembangkan oleh *free software movement* ini adalah gratis. Di Indonesia arti kedua ini diterjemahkan sebagai “bebas”. Stallman mengimplementasikan *free software* ini dalam bentuk *software-software* yang diberi nama GNU. Gerakan *open source* mulai terlihat dengan populernya sistem operasi Linux yang dikembangkan oleh Linus Torvalds. Sumber dari *software*, yang disebut *source code*, merupakan inti dari fungsi *software*. *Source code* ini yang mulanya dianggap sebagai aset dari sebuah perusahaan *software* sehingga ia dijaga mati-matian agar tidak terlihat oleh kompetitornya.

Gerakan *open source* justru membuka *source code* dari *software-software* yang dikembangkan sehingga dapat dilihat oleh siapapun. Ada banyak manfaat dari *open source* ini, yaitu antara lain; dapat dikembangkan oleh orang banyak, dapat diubah atau dikembangkan sendiri jika ada masalah, orang dapat melihat ide-ide atau cara mengimplementasikan dari sebuah *software*. Akibat dari keterbukaan ini banyak muncul *software* baru dan inovasi baru, yang justru menjadi tujuan dari perlindungan Hak Kekayaan Intelektual pada mulanya. Perlu diingat bahwa *software* yang *open source* bukan berarti harus gratis (tidak bayar) dan masih bisa menggunakan perlindungan *copyright* (bahwa kode ini hak ciptanya dimiliki oleh sang *programmer*). Ini yang membedakan dia dengan *free software* yang benar-benar bebas, dalam konteks perlawanan tersebut, ketiga gerakan tadi tidak menganjurkan melakukan gerakannya dengan cara melanggar hukum, maka gerakan tersebut tidak melanggar hukum.

2. Penyelesaian Hukum Terhadap Pembajakan Program Software Komputer Menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta telah menyediakan dua sarana hukum yang dapat dipergunakan untuk menindak pelaku pelanggaran terhadap hak cipta, yaitu melalui sarana instrumen hukum pidana dan hukum perdata, bahkan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta penyelesaian sengketa di bidang hak cipta dapat dilakukan di luar pengadilan melalui arbitase atau alternatif penyelesaian sengketa lainnya. Berkaitan dengan kasus pembajakan program komputer yang menyangkut pelanggaran hak cipta, penulis mencatat beberapa hal antara lain bahwa penggandaan program komputer dengan cara mengcopy hingga saat ini masih menjadi dilema di negara-negara berkembang khususnya Indonesia. Disatu sisi pemerintah Indonesia wajib menegakkan Undang-Undang Hak Cipta, namun disisi lain kebutuhan akan program komputer semakin banyak terutama untuk kepentingan pendidikan.

Harga program komputer yang resmi (yang diproduksi oleh perusahaan pemegang hak cipta atau perusahaan-perusahaan penyalur lainnya yang mendapat lisensi dari perusahaan pemegang hak cipta) untuk ukuran sebagian besar masyarakat Indonesia (terutama pelajar dan mahasiswa) dinilai terlalu mahal. Hal inilah yang sering dijadikan alasan oleh masyarakat yang lebih memilih membeli produk bajakan. Menurut penulis hal tersebut alasan tersebut bukan merupakan faktor utama penyebab program komputer bajakan banyak diperjual belikan namun sebenarnya kesadaran masyarakat yang sangat kurang untuk menghargai produk yang resmi.

Untuk menghadapi keadaan demikian menurut penulis sebaiknya Undang-Undang Hak Cipta yang telah ditegakkan harus ditunjang oleh kebijakan pemerintah agar memberikan subsidi pada perusahaan-perusahaan penyalur resmi suatu produk program komputer untuk menekan harga sehingga menjadi terjangkau oleh masyarakat umum, selain itu pemerintah harus lebih gencar mensosialisasikan gerakan open source karena Indonesia telah memprakarsai IGOS (Indonesia Go Open Source), namun yang lebih peting adalah meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menghargai dan menggunakan produk yang legal.

Hard disk loading dianggap sebagai pelanggaran hak cipta karena pengisian *software* kedalam perangkat keras dilakukan tanpa ijin dan bahkan melawan hukum. Tindakan seperti ini tidak layak dibiarkan terjadi berlarut-larut. Secara hukum, tidak ada satu alasanpun yang dapat membenarkan, termasuk atas permintaan pembeli *hardware* sekalipun. Menghadapi argumen pelanggaran seperti yang terakhir ini, kiranya harus ditegaskan perlunya menerapkan asas-asas kepatutan yang harus diperhatikan. Yang terpenting adalah kewajiban para pedagang komputer untuk memiliki ijin mengisi/memasang/menginstal perangkat lunak ke perangkat keras yang dijualnya. Atau, jika diminta oleh konsumen sendiri, kepatutan untuk mempertanyakan status atau legalitas perangkat lunak yang akan diinstallkan. Bila tidak memiliki ijin, seharusnya mereka menolak permintaan tersebut. Logika hukum ini cukup valid untuk melawan argumen pengelakan tanggung jawab.

Khusus mengenai sikap pembenaran pelanggaran “*Hard disk loading*” karena alasan tingginya harga perangkat lunak, kiranya perlu diluruskan. Sikap seperti itu sangat menyesatkan merupakan fakta yang tidak terbantah bahwa masyarakat memiliki kemampuan membeli perangkat keras komputer yang harganya jauh lebih tinggi dibandingkan harga perangkat lunaknya. Logikanya, apabila mampu membeli *hardware* maka semestinya masyarakat juga mampu membeli *software*. Harus diakui bahwa keduanya merupakan komoditas yang dimiliki dan diperdagangkan secara terpisah oleh yang berbeda. Saat ini pengadilan dalam memeriksa kasus pembajakan program komputer menggunakan pendekatan baru yaitu dengan analisa abstraksi – filtrasi – perbandingan (*abstraction – filtration – comparison*). Analisa ini dilakukan melalui tiga tahap yang saling terkait. Tahap pertama, abstraksi, pada tahap ini dilakukan identifikasi untuk mengetahui perbedaan tingkat abstraksi pada struktur program komputer. Artinya, dilakukan pemisahan yang jelas antara hal yang menjadi ide dan hal lain yang merupakan ekspresi. Setelah itu, pada tahap kedua dilakukan penyaringan unsur-unsur ciptaan dengan memisahkan sendiri hal-hal yang tidak dilindungi hak cipta. Hal itu menyangkut ide dan elemen yang menjadi bagian dari fungsi, atau yang diperlukan sebagai bagian dari program itu sendiri.

Pada Pasal 60 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta menegaskan bahwa gugatan atas pelanggaran hak cipta diajukan kepada Ketua Pengadilan Niaga. Selanjutnya, Panitera Pengadilan Niaga mendaftarkan gugatan

tersebut pada tanggal gugatan diajukan dan kepada penggugat diberikan tanda terima tertulis yang ditandatangani oleh pejabat yang berwenang dengan tanggal yang sama dengan tanggal pendaftaran. Paling lama dua hari dihitung setelah gugatan didaftarkan, Panitera Pengadilan Niaga menyampaikan gugatan kepada Ketua Pengadilan Niaga. Pengadilan Niaga diberikan waktu paling lama tiga hari untuk mempelajari gugatan tersebut dan menetapkan hari sidangnya. Sidang pemeriksaan atas gugatan dimulai dalam jangka waktu paling lama 60 (enam puluh) hari setelah gugatan didaftarkan. Pemanggilan para pihak dilakukan oleh juru sita, yang menurut Pasal 61 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dilakukan paling lambat tujuh hari setelah gugatan didaftarkan.

Putusan atas gugatan harus diucapkan paling lama 90 (sembilan puluh) hari setelah gugatan didaftarkan dan dapat diperpanjang paling lama 30 (tigapuluh) hari atas persetujuan Ketua Mahkamah Agung, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta membatasi upaya hukum yang dapat dilakukan para pihak yang bersengketa, yang menyatakan bahwa terhadap putusan Pengadilan Niaga hanya dapat diajukan kasasi. Pasal 62 Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 menyatakan terhadap putusan Pengadilan Niaga sebagaimana dimaksud dalam Pasal 61 Ayat 4 Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 hanya dapat diajukan kasasi. Permohonan kasasi atas putusan Pengadilan Niaga tersebut harus diajukan paling lama 14 (empat belas) hari setelah tanggal putusan yang dimohonkan kasasi diucapkan atau diberitahukan kepada para pihak dengan mendaftarkan kepada Pengadilan Niaga yang telah memutus gugatan tersebut. Panitera Pengadilan Niaga mendaftarkan permohonan kasasinya pada tanggal permohonan yang bersangkutan diajukan dan kepada pemohon kasasi diberikan tanda terima tertulis yang ditandatangani oleh Panitera dengan tanggal yang sama dengan tanggal penerimaan pendaftaran Menurut Pasal 63 Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014, pemohon kasasi diwajibkan menyampaikan memori kasasinya kepada Panitera Pengadilan Niaga dalam waktu 14 (empat belas) hari sejak tanggal permohonan kasasi didaftarkan.

Kemudian Panitera Pengadilan Niaga wajib mengirimkan permohonan kasasi dan memori kasasi kepada pihak termohon kasasi paling lama tujuh hari setelah memori kasasi diterima oleh Panitera Pengadilan Niaga. Dalam hal ini termohon

kasasi dapat mengajukan kontra memori kasasi kepada panitera Pengadilan Niaga paling lama 14 (empat belas) hari setelah tanggal termohon kasasi menerima memori kasasi dan panitera Pengadilan Niaga wajib menyampaikan kontra memori kasasi kepada pemohon kasasi paling lama tujuh hari setelah kontra memori kasasi diterimanya Pasal 64 Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 menegaskan, bahwa Mahkamah Agung wajib mempelajari berkas perkara kasasi dan menetapkan hari sidang paling lama tujuh hari setelah tanggal permohonan kasasi diterima oleh Mahkamah Agung. Adapun sidang pemeriksaan atas permohonan kasasi baru mulai dilakukan paling lama 60 (enam puluh) hari setelah permohonan kasasi diterima oleh Mahkamah Agung. Demikian pula putusan atas permohonan kasasinya harus diucapkan paling lama 90 (sembilan puluh) hari setelah permohonan kasasi diterima oleh Mahkamah Agung Menurut Pasal 67 Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 dijelaskan bahwa atas permintaan pihak yang merasa dirugikan karena pelanggaran Hak Cipta yang dipunyainya, Pengadilan Niaga dapat menerbitkan surat penetapan sementara (*ex parte*) dengan segera dan efektif untuk.

- a. Mencegah berlanjutnya pelanggaran hak cipta, khususnya mencegah masuknya barang yang diduga melanggar hak cipta atau hak terkait ke dalam jalur perdagangan, termasuk tindakan importasi;
- b. Menyimpan bukti yang berkaitan dengan pelanggaran hak cipta atau hak terkait tersebut guna menghindari terjadinya penghilangan barang bukti
- c. Meminta kepada pihak yang merasa dirugikan untuk memberikan bukti yang menyatakan bahwa pihak tersebut memang berhak atas hak cipta atau hak terkait, dan hak pemohon tersebut memang dilanggar.

Dalam hal penetapan sementara ini dilakukan oleh Pengadilan Niaga, para pihak harus segera diberitahukan mengenai hal itu, termasuk mengenai hak untuk didengar bagi pihak yang dikenai penetapan sementara tersebut. Pengadilan Niaga juga diharuskan memutuskan apakah akan mengubah, membatalkan, atau menguatkan surat penetapan sementara yang dimaksud dalam waktu paling lama 30 (tiga puluh) hari sejak dikeluarkannya penetapan sementara tersebut. Apabila dalam jangka waktu 30 (tiga puluh) hari hakim tidak melaksanakan ketentuan yang dimaksud, penetapan sementara Pengadilan Niaga tersebut tidak mempunyai kekuatan hukum. Pasal 70 Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014,

menegaskan bahwa pihak yang merasa dirugikan akibat pembatalan penetapan sementara. Pengadilan Niaga dapat menuntut ganti rugi kepada pihak yang meminta penetapan sementara atas segala kerugian yang ditimbulkan atas kerugian tersebut. Penyelesaian sengketa pelanggaran hak cipta, selain dapat diselesaikan melalui Pengadilan Niaga, menurut Pasal 65 Undang-undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 juga dapat diselesaikan melalui Arbitrase atau Alternatif Penyelesaian Sengketa. Penyelesaian sengketa hak cipta melalui Alternatif Penyelesaian Sengketa dapat dilakukan melalui negosiasi, konsiliasi, mediasi, atau cara lain yang dipilih oleh para pihak sesuai dengan undang-undang yang berlaku yang mengatur Alternatif Penyelesaian Sengketa

PENUTUP

Perlindungan hukum bagi pencipta atau pemegang hak cipta dibagi menjadi 2 jenis perlindungan, yaitu Pertama, perlindungan hukum preventif adalah suatu bentuk perlindungan yang diberikan kepada pencipta atau pemegang hak cipta sebelum terjadinya perkara terhadap suatu karya cipta. Perlindungan hukum preventif dapat dilakukan dengan cara pendaftaran hak cipta dan perlisensian hak cipta. Lisensi termasuk dalam perlindungan preventif karena dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mencegah terjadinya suatu pelanggaran hak cipta, dengan pemikiran bahwa dengan adanya suatu lisensi/ijin maka tidak mungkin ada pelanggaran hak cipta. Penyelesaian hukum yang dapat ditempuh untuk kasus pembajakan program *software* komputer menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta adalah melalui dua instrumen hukum yaitu sarana hukum pidana dan hukum perdata. Gugatan ganti rugi diajukan kepada Pengadilan Niaga dengan cara-cara seperti penetapan sementara (*injunction*) yang dimaksudkan untuk mencegah kerugian yang lebih besar pada pihak yang haknya dilanggar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Achmad Zen Umar Purba. 2010. Hak Kekayaan Intelektual Pasca TRIPs, PT. Alumni, Bandung.

- Adami Chazawi. 2012. Tindak Pidana Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) Penyerangan Terhadap Kepentingan Hukum Kepemilikan dan Penggunaan Hak atas Kekayaan Intelektual, Bayumedia Publishing
- Ajib Rosidi. 2009. Undang-undang Hak Cipta 1982 Pandangan seorang awam, PT. Djambatan. Jakarta.
- Al. Wisnubroto. 2011. Kebijakan Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Penyalahgunaan Komputer, Penerbitan Universitas Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- C.J.T. Simorangkir. 1979. Hak Cipta Lanjutan II, Ctk. Pertama, PT. Djambatan, Jakarta.
- Eddy damian. 2005. Hukum Hak Cipta. Edisi kedua Ctk. Ketiga, PT. Alumni, Bandung.
- Gunawan Widjaja. 2001. Seri Hukum Bisnis Lisensi, PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Harsono Hadisumarmo. 1989. Hak Milik Intelektual Khususnya Hak Cipta, Akademika Pressindo, Jakarta. 95
- Hendra Tanu Atmadja. 2003. Hak Cipta Musik atau Lagu, Ctk. Pertama, Program Pasca Sarjana Fakultas Hukum Universitas Indonesia, Jakarta.

UNDANG-UNDANG:

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

JURNAL :

- Budi Agus Riswandi. 2002. *“Prospek Penegakan Hukum Hak Cipta atas Program Komputer”*, Makalah disampaikan pada Seminar Kerjasama Pusat Manajemen HAKI Universitas Atmajaya Yogyakarta dan Indonesia Intellectual Property Society Pathways For Legal Excellence Singapore. 2002.
- Budi Rahardjo. 2004. *“Apakah Negara Berkembang Memerlukan Sistem Perlindungan HAKI”*, Makalah disampaikan pada ceramah Lokakarya tentang Hak Kekayaan Intelektual, yang diselenggarakan oleh Pusat Pengkajian Hukum (PPH) dan Pusat Pusdiklat Mahkamah Agung, Jakarta, 10-11 Februari, 2004.

INTERNET :

- https://id.wikipedia.org/wiki/Hak_cipta_di_indonesia, diakses pada 21 september 2022 pukul 13.09 WIB.
- <https://www.kompasiana.com/richkidof/5fd9883f8ede484d250cfb52/sejarah-hak-cipta-di-dunia-dan-indonesia>