

PENGUNAAN WAJAR HAK CIPTA *SOFTWARE*

DALAM PENDIDIKAN

(Tesis)

Oleh

MUHAMMAD HABIBI

2322011065



PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU HUKUM

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2025

ABSTRAK

PENGUNAAN WAJAR HAK CIPTA SOFTWARE DALAM PENDIDIKAN

Oleh

Muhammad Habibi

Perlindungan terhadap hak cipta *software* di Indonesia masih sangatlah rendah, pelanggaran hukum yang terjadi meski sudah di atur dalam Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, namun dari segi implementasinya masih sangatlah rendah, dari berbagai aspek, sejak Indonesia menandatangani *TRIPs agreement* Indonesia juga menganut doktrin *fair use*, namun penganutan doktrin ini juga menjadi problematika di dunia pendidikan, lantas bagaimana penerapan dan batasan wajar dalam penerapan doktrin *fair use* di Indonesia

Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan normatif terhadap studi hukum. Penelitian hukum adalah penelitian dengan pendekatan doktrinal yang bersifat normatif, atau penelitian hukum yuridis normatif atau penelitian hukum normatif pada dasarnya merupakan suatu kegiatan yang akan mengkaji aspek-aspek (untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada di dalam) internal dari hukum positif.

Perlindungan hukum terhadap Software di Indonesia dapat di lakukan dengan dua cara yaitu secara preventif dan secara represif, sedangkan penerpan doktrin *fair use* dalam pengembangan software di Indonesia masih menghadapi tantangan yang signifikan, baik dari sisi regulasi maupun penegakan hukum. Ketiadaan pengaturan yang spesifik dalam Undang-Undang Hak Cipta menyebabkan ketidakpastian hukum yang dapat menghambat inovasi di sektor teknologi. Hasil kajian menunjukkan perlunya pengembangan kerangka evaluasi yang lebih rinci untuk memastikan keseimbangan antara perlindungan hak cipta. Selain itu, edukasi dan sosialisasi terkait konsep *fair use* menjadi Langkah strategis untuk meningkatkan pemahaman masyarakat dan pelaku pendidik. Dengan kebijakan

yang mendukung inovasi, Indonesia dapat memperkuat daya saing global sekaligus mendorong pembangunan ekonomi berkelanjutan.

Kata Kunci : Fair Use; Hak Cipta, Pendidikan

ABSTRACT

LEGAL USE OF SOFTWARE COPYRIGHT IN EDUCATION

By

Muhammad Habibi

Protection of software copyrights in Indonesia is still very low, legal violations that occur despite being regulated in Law No. 28 of 2014 on Copyright, but in terms of implementation is still very low, from various aspects, since Indonesia signed the TRIPs agreement Indonesia also adheres to the doctrine of fair use, but the adherence of this doctrine is also a problem in the world of education, then how the application and reasonable limits in the application of the doctrine of fair use in Indonesia.

In this research the author uses a normative approach to legal studies. Legal research is research with a doctrinal approach that is normative in nature, or normative juridical legal research or normative legal research is basically an activity that will examine aspects (to solve problems that exist within) internal of positive law.

Legal protection of software in Indonesia can be done in two ways, namely preventively and repressively, while the application of the fair use doctrine in software development in Indonesia still faces significant challenges, both in terms of regulation and law enforcement. The absence of specific arrangements in the Copyright Law causes legal uncertainty that can hamper innovation in the technology sector. The study results indicate the need to develop a more detailed evaluation framework to ensure a balance between copyright protection. In addition, education and socialization related to the concept of fair use is a strategic step to increase public understanding and educators. With policies that support innovation, Indonesia can strengthen its global competitiveness while promoting sustainable economic development.

Keywords: Fair Use, Copyright, Education

**PENGUNAAN WAJAR HAK CIPTA SOFTWARE DALAM
PENDIDIKAN**

Oleh

MUHAMMAD HABIBI

2322011065

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar

MAGISTER HUKUM

Pada

Program Studi Magister Ilmu Hukum

Fakultas Hukum Universitas Lampung



**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU HUKUM
FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2025

Judul Tesis : **PENGGUNAAN WAJAR HAK CIPTA
SOFTWARE DALAM PENDIDIKAN**

Nama Mahasiswa : Muhammad Habibi

Nomor Pokok Mahasiswa : 2322011065

Program Khusus : Hukum Bisnis

Program Studi : Magister Ilmu Hukum

Fakultas : Hukum

MENYETUJUI

Dosen Pembimbing



Rohaini, S.H., M.H., Ph.D.

NIP. 198102152008122001



Bayu Sujadmiko, S.H., M.H., Ph.D.

NIP. 198504292008121001

MENGETAHUI

Koordinator Program Studi Magister
Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas
Lampung



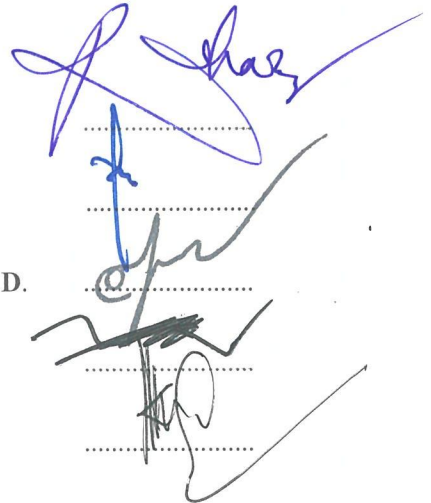
Dr. Heni Siswanto, S.H., M.H.

NIP. 196502041990031004

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua Tim Penguji : Rohaini, S.H., M.H., Ph.D.
Sekretaris : Bayu Sujadmiko, S.H., M.H., Ph.D.
Penguji Utama : Ria Wierma Putri, S.H., M. Hum., Ph.D.
Anggota : Dr. Sepriyadi Adhan S, S.H., M.H.
Anggota : Prof. Dr I Gede AB Wiranata, S.H., M.H



2. Dekan Fakultas Hukum



Dr. M Fakhri, S.H., M.S.
NIP. 196412181988031002

3. Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung



Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.
NIP. 196403261989021001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan:

1. Tesis dengan judul “**Penggunaan Wajar Hak Cipta *Software* Dalam Pendidikan**” adalah hasil karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmiah yang berlaku.
2. Hak intelektual atau karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya. Saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bandar Lampung, Juni 2025

Penulis



Abdullah Abibi
NPM 2322011065

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Muhammad Habibi, lahir di Sidorejo pada tanggal 14 Agustus 1996. Penulis adalah anak ke 11 dari 11 bersaudara. Bapak penulis bernama Istamar dan Ibu Rusmiatun, Penulis mengawali pendidikan di SDN 4 Tajimalela yang lulus 2009 dan SMPN 2 Kalianda yang lulus pada tahun 2011, setelah itu Penulis melanjutkan ke SMA Negeri 1 Kalianda dan Lulus pada tahun 2014. Pada Tahun yang sama penulis diterima dan menjadi mahasiswa Jurusan Ilmu Hukum di Universitas Negeri Semarang dan Lulus serta mendapat Gelar Sarjana Hukum pada 2018, kemudian di tahun yang sama sedang menempuh pendidikan S2 (Pasca Sarjana) di Universitas Lampung.

MOTTO

“Karunia Allah Yang Paling
Lengkap Adalah Kehidupan
Yang Didasarkan Pada Ilmu”

-Ali Bin Abi Thallib-

“Tidak Penting Seberapa Lambat
Kamu Paham Asalkan Tidak Pernah Berhenti Untuk Belajar”

-Muhammad Habibi-

PERSEMBAHAN



Dengan segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya dan dengan segala kerendahan hati, kupersembahkan Tesis ini kepada:

Tercinta dan terkasih Ayahku Istamar dan Ibuku Rusmiatun. Tak lupa juga kepada 10 kakak ku, Suryati, S.Pd, Mulyono, Muhammad Nasir, Nurjannah, Usman, Muslim S.pd, Saiful Rohman, Soaibah, Iskandar, S.H, Sapri Imarulloh S.Pd

Terimakasih selalu memberi do'a, dukungan dan motivasi untuk keberhasilan diriku. Semoga suatu saat diri ini dapat membalas semua budi baik dan nantinya dapat menjadi orang yang membanggakan.

SANWACANA

Dengan mengucapkan Alhamdulillah rabbil ‘alamin, segala puji bagi Allah Subhanahu wa Ta’ala, Rabb semesta alam, yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Baginda Rasulullah Muhammad Shallallahu ‘alaihi wa sallam, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikutnya yang setia mengikuti petunjuk-Nya. Aamiin. Atas kehendak dan ridha-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Penggunaan Wajar Hak Cipta *Software* Dalam Pendidikan” yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki kekurangan. Dalam proses penyusunannya, penulis telah menerima banyak bantuan, bimbingan, serta saran yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia, D.E.A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si. selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung;
3. Dr. M. Fakhri, S.H., M.S. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Lampung;
4. Dr. Heni Siswanto, S.H., M.H. selaku Ketua Program Studi Magister Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Lampung beserta seluruh Dosen dan Staff yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bantuan dan kemudahan kepada penulis selama proses perkuliahan;
5. Rohaini, S.H., M.H., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing 1 atas kerendahan hati, kesabaran, serta ketersediaan untuk meluangkan waktu memberikan semangat, pikiran, arahan, motivasi dan wejangan kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini;
6. Bayu Sujadmiko, S.H., M.H., Ph.D, selaku Dosen Pembimbing 2 yang senantiasa membimbing dengan kesabaran, serta meluangkan waktu berharga untuk mendampingi saya dalam menyusun tesis ini;
7. Ria Wierma Putri, S.H., M.Hum., Ph.D, selaku Pembahas I, saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas perhatian dan kebijaksanaan beliau dalam memberikan arahan serta masukan yang membangun. Dengan ketelitian dan dedikasi, beliau telah membantu saya menyempurnakan penelitian ini melalui saran dan koreksi yang sangat berharga;
8. Dr. Sepriyadi Adhan S, S.H., M.H. selaku Pembahas II, saya juga mengucapkan terima kasih atas kesabaran, bimbingan, serta pemikiran kritis yang beliau berikan. Dengan penuh ketulusan, beliau telah meluangkan waktu untuk menelaah dan memberikan masukan yang mendalam, sehingga tesis ini dapat disusun dengan lebih baik;

9. Prof. Dr. Hamzah, S.H., M.H. selaku pembimbing akademik, yang telah memberikan nasehat, dukungan, masukan dan saran dalam perkuliahan;
10. Seluruh Dosen Magister Ilmu Hukum Universitas Lampung khususnya bagian Hukum Bisnis yang penuh dedikasi dalam memberikan ilmu-ilmu yang bermanfaat bagi penulis, serta segala bantuan yang diberikan kepada penulis selama menyelesaikan pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Lampung;
11. Bagian kemahasiswaan Magister Ilmu Hukum Ibu Dr. Kasmawati, S.H., M.H., terima kasih telah memahami keadaan penulis, serta memberikan kemudahan kepada penulis selama mengikuti Pendidikan;
12. Para staf dan karyawan Magister Ilmu Hukum Universitas Lampung. Pak Teguh, Mba Evi, semuanya yang telah memberikan bantuan dan kemudahan kepada penulis selama mengikuti pendidikan.
13. Seluruh Keluarga Besar, kesepuluh kakakku yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas doa, dukungan, serta kasih sayang yang selalu mengiringi langkah saya;
14. Rekan-Rekan terdekat di Magister Ilmu Hukum Unila 2023: Nabilah Febriana, S.H., M.H., Kadek Rio Gunawan, S.H., M.H., Nur Kholan Kharimah, S.H., M.H., Yosef Regita Firdaus, S.H., M.H., Pak Dok Alvian Debi Vonseka, M.H., dan Adimas Bramantyo S.H., M.H., saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Kehadiran, dukungan, serta kebersamaan kalian telah menjadi penyemangat dalam setiap proses akademik yang saya jalani dan Diskusi, tawa, dan perjuangan bersama telah membuat perjalanan ini lebih bermakna. Semoga kebersamaan dan persahabatan ini terus terjalin, serta ilmu yang kita peroleh dapat bermanfaat bagi banyak orang;
15. Almamaterku tercinta, Magister Hukum Universitas Lampung

Akhir kata, penulis mengharapkan tesis ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua dalam mengembangkan dan mengamalkan ilmu pengetahuan.

Bandar Lampung, Juni 2025

Penulis

Muhammad Habibi
NPM 2322011065

DAFTAR ISI

COVER.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iv
HALAMAN JUDUL.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
HALAMAN PERNYATAAN.....	viii
RIWAYAT HIDUP.....	ix
MOTTO.....	x
PERSEMBAHAN.....	xi
SANWACANA.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang.....	1
B. Permasalahan dan Ruang lingkup.....	7
1. Permasalahan.....	7
2. Ruang lingkup.....	7
C. Tujuan dan Kegunaan.....	8
1. Tujuan.....	8
2. Kegunaan.....	8
D. Kerangka Teoritis dan Konseptual.....	9
1. Kerangka teoritis.....	9
a. Hak Kekayaan Intelektual.....	9
b. Perlindungan Hukum.....	9
c. Fair use di Indonesia.....	10
2. Kerangka konseptual.....	12
a. Konsep dasar hak cipta.....	12
b. Prinsip Pendidikan di Indonesia.....	17
c. <i>Software</i>	20
E. Kerangka Pikir.....	24
F. Metode Penelitian.....	25

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Hak Kekayaan Intelektual	29
B. Hak Cipta	33
C. Pengaturan <i>Fair Use</i> Berdasarkan Konvensi Berne.....	40
D. Pengaturan <i>Fair Use</i> dalam <i>TRIPs Agreement</i>	42
E. Pengaturan <i>Fair Use</i> di Indoneisa.....	45
 BAB III PEMBAHASAN	
A. Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta <i>Software</i> Di Indonesia	
B. Batasan Wajar Penggunaan <i>Software</i> Di Dunia Pendidikan.....	54
 BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	82
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84

DAFTAR TABEL

Tabel. 1 Daftar Negara dengan <i>copy right</i> tertinggi di dunia	2
Tabel. 2 Pasal Preventif dan Represif menurut Undang-Undang No 28 Tahun 2014.....	54
Tabel. 3 Indikator <i>Fair Use</i> di dunia pendidikan	72
Tabel. 4 Pelanggaran Hak Cipta	75

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di Indonesia sangatlah pesat sehingga menuntut manusia untuk terus mengikuti perkembangan tersebut diantara perkembangan yang sangat pesat munculnya program-program komputer atau biasa disebut *software* dengan versi terbaru, tuntutan zaman dengan di era industri 5.0 dan di tambah lagi kebutuhan-kebutuhan *e-commere* yang sangat pesat perkembangannya sehingga menyebabkan pertumbuhan yang luar biasa di dunia digital.

Teknologi sudah semakin canggih dari hari ke hari termasuk perangkat lunak (*software*). Hal ini membuat rasa keinginan seseorang memiliki sesuatu akan *software* yang lebih bagus menjadi lebih besar. Karena keinginan seseorang yang sangat besar akan sesuatu hal ini akan memicu sebuah tindakan yang berbahaya nantinya seperti membajak sebuah *software*, maka dari itu dibutuhkannya etika. Etika teknologi informasi ini hadir untuk membantu individu dalam pembentukan watak dan etika menjadi lebih baik di era kehidupan yang semakin maju ini.¹

Dengan kebutuhan yang sangat tinggi mendorong manusia terus menciptakan banyak ciptaan di dunia digital diantaranya adalah program-program komputer seperti *windows*, *linux*, *corel* dll. Dalam hal ini tidak menutup kemungkinan akan terus muncul kembali program-program baru, semua kemudahan ini karena di dukung oleh perkembangan internet yang kian massif terus berkembang dan dapat dengan mudah dinikmati Masyarakat.

¹ Jerry et al., "Pelanggaran Etika Sistem Informasi Dalam Penggunaan Software Bajakan," *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Dan Edukasi Sistem Informasi* 4, no. 1 (2023): 19–30, <https://just-si.ub.ac.id/index.php/just-si/article/view/140>.

Ada potensi bahaya yang tersembunyi di balik kemudahan penggunaan ini. Kemudahan dalam mengubah, menyunting, dan sebagainya pada dasarnya merupakan kemudahan yang dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang tidak diundang untuk mendistribusikan secara ilegal. Seiring dengan semakin meluasnya penggunaan internet pada keseharian, semakin banyak pelanggaran ciptaan. Sulit untuk menentukan siapa yang telah melanggar hak cipta seseorang dan mengamankan penemuan digital. Industri dan juga pencipta dapat menderita jika pelanggaran ini tidak dihukum.²

Berikut penulis sajikan data di berbagai belahan dunia betapa besarnya kasus pembajakan yang terjadi di belahan dunia:³

² Khwarizmi Maulana Simatupang, "Tinjauan Yuridis Pemeliharaan Hak Cipta Dalam Ranah Digital (A Judicial Examination of Digital Copyright Protection)," *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 15, no. 1 (2021): 67–80.

³ Febian, "Taraf Pembajakan Software di Indonesia Menggapai 86 Persen dan Menduduki Urutan Ke-10 di Dunia, 19 september 2024, <https://winpoin.com/taraf-pembajakan-software-di-indonesia-menggapai-86-persen-dan-menduduki-urutan-ke-10-di-dunia/>

Daftar Negara Dengan *Copy Right* Tertinggi di Dunia

NEGARA	PERSENTASE
ZIMBABWE	92%
GEORGIA	91%
BANGLADES	90%
MOLDOVA	90%
YEMEN	89%
ARMENIA	88%
VENEZUELA	88%
AZEBAIJAN	87%
BELERUSIA	87%
INDONESIA	86%
PAKISTAN	86%

Table.1-Sumber:winpoin.com/taraf-pembajakan-software-di-indonesia-menggapai-86

Dari data tersebut jelas Indonesia masuk dalam 10 besar dengan kasus pembajakan *software* di dunia sehingga ini menimbulkan keprihatinan untuk memberikan perlindungan bagi pemikiran dan kreativitas dalam bidang seni, budaya, dan pendidikan, maka dibutuhkan suatu instrumen hukum dan/atau regulasi yang pada hal ini dikenal sebagai hukum hak cipta atau *copyright law*. Hukum hak cipta ialah suatu hukum yang dibuat guna melindungi hak kekayaan intelektual berupa hak cipta, yang merupakan suatu hak yang disampaikan bagi pencipta dan pemilik hak mengenai atas hak kekayaan intelektual dari pencipta-pencipta tersebut, diantaranya karya-karya seni yang meliputi: buku, musik, karya seni rupa, film, dan karya berbasis teknologi.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka pada prinsipnya pengaturan dari hukum hak cipta mencakup 2 (dua) hak eksklusif, yakni hak moral dan juga hak ekonomi. Selain dari pengaturan hak moral dan hak ekonomi, terdapat beberapa penjagaan yang disampaikan pada Pencipta dan Pemilik Hak Terkait itu yang diantaranya adalah pembatasan dan pembebasan atas hak cipta. Pembatasan dan pembebasan

atas hak cipta diperlukan, karena hukum hak cipta sekedar menjaga suatu bentuk ekspresi pembuat dalam karya-karya ciptaannya, bukan ide dan pemikirannya saja. Hal ini diuraikan oleh *World Intellectual Property Organization* dalam “*WIPO Intellectual Property*”⁴.

Banyak sekali pelanggaran hak cipta di Indonesia terutama di dunia *software* di dunia internasional misalnya di luar negeri pada tanggal 25 Oktober 2024, seorang pria berusia 25 tahun asal Jepang, Ryuki Hayashi, dijatuhi hukuman penjara selama tiga tahun karena keterlibatannya dalam pengembangan virus komputer dengan memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) generatif. Pengadilan Distrik Tokyo memberikan keputusan ini, di mana hukuman penjara tersebut akan ditangguhkan selama empat tahun. Kasus ini menandai salah satu momen penting dalam penegakan hukum di Jepang, karena merupakan salah satu kasus pertama di negara tersebut yang melibatkan penyalahgunaan AI generatif dalam konteks pidana.

Ryuki Hayashi dinyatakan bersalah atas tuduhan membuat rekaman digital ilegal, yang dalam hal ini adalah virus yang mirip dengan ransomware. Menurut laporan dari berbagai sumber, termasuk *The Straits Times*, tindakan Hayashi dilakukan di kediamannya di Kawasaki, Jepang, sekitar akhir Maret 2023. Dengan menggunakan komputer dan smartphone miliknya, Hayashi berhasil menciptakan virus yang berpotensi merusak sistem komputer dan mencuri data pribadi. Dalam hal ini Ryuki Hayashi melanggar Pelanggaran hak cipta dapat dihukum dengan penjara hingga 10 tahun atau denda hingga 10 juta yen (Pasal 119 Ayat 1 Hukum Hak Cipta Jepang). Jika perusahaan atau organisasi lainnya melanggar hak cipta, denda hingga 300 juta yen dapat dikenakan (Pasal 124 Hukum Hak Cipta Jepang).⁵

Mahkamah Agung Spanyol menjatuhkan hukuman enam bulan penjara kepada seorang perempuan karena menggunakan Windows dan Microsoft Office

⁴ Anastasia Theresia Puspasari and Agus Sardjono, “Pemisahan Hak Cipta Mengenai Remix Lagu Didasari Doktrin Fair Use Dan UU Nomor 28 Tahun 2014 Terkait Hak Cipta,” *Jurnal Hukum & Pembangunan* 2, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.21143/telj.vol2.no2.1040>.

⁵ Fabila syaftahan, Pembuat Virus Berbasis AI di Jepang Dihukum 3 Tahun Penjara, 6 november 2024. <https://aihub.id/berita/pembuat-virus-berbasis-ai-di-jepang>

bajakan, yang merupakan perangkat lunak terlarang. Perempuan yang identitasnya tidak disebutkan itu juga harus membayar dendanya yakni 3.600 Euro atau sekitar Rp62,7 juta. Jumlah yang harus dibayarkan kepada Microsoft atas lisensi perangkat lunak yang selama ini digunakannya tidak termasuk dalam denda ini. Sebanyak 63% pengguna internet di Indonesia menonton video bajakan. Kasus ini mulai mencuat ketika pelanggaran itu diketahui publik pada tahun 2017. Saat itu, pihak berwenang menemukan bahwa firma milik perempuan itu di Madrid memiliki delapan komputer, dua di antaranya menjalankan perangkat lunak *Windows* dan *Office* yang diperoleh secara ilegal⁶.

Sementara itu di dalam negeri, dalam putusan No. 670 K/Pdt.Sus-HKI/2022 Kasus pelanggaran hak cipta perangkat lunak terkini di Indonesia melibatkan PT. King Manufacture dan Siemens Industry *Software* Inc.; dalam kasus ini, Siemens Industry *Software* Inc. menggunakan program NX6.0 dan NX8.0 bagi tujuan komersial tanpa persetujuan PT. King Manufacture atau perjanjian lisensi.

Dalam putusannya tergugat yaitu PT. King Manufaktur terbukti bersalah melanggar pasal 113 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 dan di jatuhkan hukuman berupa memberi ganti rugi materiil yakni Rp. 1.577.631.103,62 (satu miliar lima ratus tujuh puluh tujuh juta enam ratus tiga puluh satu ribu seratus tiga koma enam puluh dua rupiah) kepada penggugat. dan ganti rugi immateriil kepada Penggugat yaitu Rp150.000.000,00⁷.

Tidak hanya dari ranah usaha ternyata penggunaan *software* bajakan juga cukup sering dijumpai dalam ranah dunia pendidikan seperti data yang di hasil penelitian oleh Basrul dalam jurnalnya menemukan data bahwasanya Secara umum, persepsi dari responden menyatakan bahwa mereka mengetahui tentang *software* bajakan (66.67%), tidak tahu (28.07%) dan sebagian kecil masih ragu-ragu (5.26%) terkait hal tersebut. Namun, hampir sebagian responden mengatakan bahwa mereka tidak tahu kalau laptop yang digunakannya memakai *software*

⁶ Oik, yusuf “Wanita Ini Dihukum 6 Bulan Penjara karena Pakai Windows Bajakan” 31 mei 2021. <https://tekno.kompas.com/read/2021/05/31/16300097/wanita-ini-dihukum-6-bulan-penjara-karena-pakai-windows-bajakan>.

⁷ Direktori Putusan et al., “Direktorat Putusan Mahkamah Agung Republik Indoneisa,” 2022.

bajakan (49.12%) dan yang mengetahuinya adalah 21.05%. Sebagian kecil responden (19.82%) masih ragu-ragu apakah laptopnya memakai *software* bajakan atau tidak.⁸

Dari permasalahan kasus-kasus diatas ini sebagian kecil dalam pelanggaran hak cipta, sebenarnya sudah di atur mengenai pembatasan penggunaan wajar atau biasa di sebut *fair use* doktrin. Dalam doktrin ini ada cara lain untuk menggambarkan penggunaan wajar adalah sebagai konsep hak cipta yang didasarkan pada gagasan bahwa setiap orang memiliki kebebasan untuk menggunakan materi suatu karya seni untuk komentar tindakan yang termasuk dalam kategori berikut dikecualikan dari pelanggaran hak cipta bersifat nonkomersial dan memiliki izin dari pencipta. Jika sumber dikutip atau disebutkan secara lengkap, tanpa merugikan kepentingan yang sah dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta, dan digunakan untuk tujuan atau keperluan instruksional, maka pemakaian, pengambilan, penggandaan, dan/atau perubahan suatu ciptaan dan/atau produk hak tersebut dengan keseluruhan atau sebagian besar tidak diduga menjadi pelanggaran hak cipta.⁹

Pada hal ini, batas penggunaan wajar diatur oleh ketentuan hukum Indonesia yang biasa di batas penggunaan wajar yang tercantum pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 terkait Hak Cipta, khususnya Pasal 43 sampai dengan Pasal 49 dan secara spesifik untuk hak cipta *software* di pasal 49 yang berbunyi ayat (1) Penggandaan sementara atas Ciptaan tidak dianggap pelanggaran Hak Cipta jika Penggandaan tersebut memenuhi ketentuan yang pertama pada saat dilaksanakan transmisi digital atau pembuatan Ciptaan secara digital dalam media penyimpanan. Yang kedua dilaksanakan oleh setiap Orang atas izin Pencipta untuk mentransmisi Ciptaan, dan yang ketiga menggunakan alat yang dilengkapi mekanisme penghapusan. Namun secara spesifik undang-undang tidak ada yang mengatur mengenai pembatasan wajar dalam penggunaan *software*

⁸ Hendri Ahmadian, "Overview Of Pirated Software On Campus : Educators ' Perspective" 4 (2020): 118–28.

⁹ Anis Mashdurohatun dan M. Ali Mansyur, "Model Fair use/Fair Dealing Hak Cipta Atas Buku pada Perluasan IPTEK pada Pendidikan Tinggi", Jurnal Hukum Ius Quia Iustum, Volume 24, Issue 1, 2017, hlm. 30

di dunia pendidikan, melainkan pemilik hak cipta hanya melakukan kerja sama dengan kampus untuk memberikan keringanan dalam kepemilikan lisensi.

Dari peraturan ini sudah jelas pemerintah sudah melakukan upaya pengaturan dan perlindungan dalam hal hak cipta *software* ini namun banyak sekali problem pembajakan yang dilakukan oleh beberapa pihak bagaimana tidak dalam hal perturan perundang-undangan sudah di atur dengan tegas namun banyak sekali *strimer* yang melakukan tutorial terbuka di platform media sosial mengenai pembajakan yang terjadi di Indonesia.

Selanjutnya hipotesa awal dari penelitian ini bahwa yang menjadi sumber persoalan maraknya penggunaan *software* melebihi batas di Indonesia adalah pada prinsip batas wajar yang di berikan seharusnya bisa di pahami oleh para pengguna *software* terutama di dunia pendidikan, penegakan penindakan hukum yang tidak tegas, longgarnya peraturan yang di buat pemerintah dan longgarnya pengawasan seolah olah di biarkan saja mengenai persoalan ini, Penulis beranggapan justru penggunaan *software* yang melebihi batas wajar justru sangat massif lingkungan Pendidikan, oleh karena itu aparat penegak hukum seharusnya lebih inovatif dalam melakukan tindakan hukum sehingga pelanggaran dalam penggunaan batas wajar terhadap *software* ini bisa tertangani dengan baik.

B. Permasalahan dan Ruang Lingkup Masalah

1. Permasalahan

Dari permasalahan yang ada penulis merumuskan sebagai berikut;

- a. Bagaimana perlindungan hukum pemegang hak cipta *software* di Indonesia?
- b. Bagaimana batasan wajar dalam penggunaan *software* di dunia pendidikan di Indonesia?

2. Ruang lingkup

- a. Ruang lingkup regulasi

Dalam hal ini peneleliti membatasi regulasi meliputi undang-undang hak cipta Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 terkait Hak

Cipta, konferensi berne tahun 1886 dan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten

b. Implementasi

Dalam hal implementasi tentu saja penulis membatasi bagaimana batasan penggunaan wajar dalam ruang lingkup pendidikan di Indonesia.

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Mengarah pada rumusan tersebut jadi pengkaji ingin mencapai adalah:

- a. mengidentifikasi praktik perlindungan hukum pemegang hak cipta *software* di Indonesia.
- b. mengidentifikasi praktik penggunaan batas wajar *software* di dunia pendidikan.

2. Kegunaan penelitian

Adapun manfaat peneliti sebagai berikut:

- a. Kegunaan dari segi teoritis, peneliti berharap dapat memberikan wawasan tentang hukum khususnya mengenai penggunaan batas wajar *software* di Indonesia.
- b. Dari segi praktisi, penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi pemikiran kepada para praktisi dalam memutuskan perkara yang kaitanya dengan hak kekayaan intelektual di Indonesia.
- c. Bagi masyarakat

Penelitian ini dapat digunakan sebagai wawasan hukum mengenai pembatasan wajar dalam menggunakan ciptaan orang lain di Indonesia.

D. Kerangka Teoritis Dan Konseptual

1. Kerangka teoritis

a. Hak Kekayaan Intelektual

Pada riset kali ini penggunaan kerangka teori pemeliharaan hukum hak kekayaan intelektual (HAKI) mengapa demikian pada dasarnya penemuan merupakan hal yang harus dilindungi terutama penemuan dan pengembangan dalam ranah teknologi *software* yang tentu saja hukum menjamin atas temuan dan menjamin hak eksklusif terhadap temuannya dan berhak atas ciptaanya dengan deskripsi demikian menunjukkan jika pemeliharaan hukum guna menjamin keperluan si pemilik temuan baik individu atau kelompok.

Istilah “hak atas kekayaan intelektual” (tanpa kata “di atas”) dapat dipersingkat menjadi H.K.I. atau singkatan HaKI sesuai dengan “Keputusan Menteri Hukum dan Perundang-undangan Republik Indonesia Nomor M.03.PR.07.10 Tahun 2000 dan persetujuan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dalam surat Nomor 24/M/PAN/1/2000.” Dengan demikian, istilah “hak atas kekayaan intelektual” (tanpa kata “di atas”) dapat diganti dengan hak atas kekayaan intelektual (HKI), atau ada pula yang menyebut dengan istilah *intangible property*, *creative property*, *incorporeal property*, maupun *industrial and intellectual property*, namun secara keseluruhan antara HKI dengan sebutan lainnya tersebut, mempunyai makna yang sama, yaitu bahwa setiap ciptaan yang mampu diciptakan oleh akal budi manusia dan memberikan sumbangan bagi kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, sastra, dan seni, diakui memiliki hak eksklusif.¹⁰

b. Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum merupakan pemahaman umum tentang aturan hukum. Perlindungan hukum pada hakikatnya hadir dalam dua bentuk yaitu perlindungan hukum preventif, yang pada hakikatnya merupakan pemeliharaan hukum preventif yang dipahami sebagai pencegahan, dan pemeliharaan hukum represif. Bagi kegiatan pemerintah yang dilandasi pada

¹⁰ Djulaeka, “Hak Kekayaan Intelektual Teori Dan Prinsip-Prinsip Umum.” Malang: Setara Press, 2021, Hlm. 16.

hak atas kebebasan bertindak, pemeliharaan hukum preventif sangat penting karena memberikan insentif kepada pemerintah untuk berhati-hati ketika membuat penilaian.

Penjelasan Fitzgerald tentang tujuan undang-undang tersebut menjadi model bagi penjagaan hukum Satjipto Rahardjo. Fitzgerald berpendapat bahwa tujuan hukum adalah untuk mengatur perlindungan dan pembatasan pada beberapa keperluan agar dapat mengintegrasikan dan mengoordinasikannya di seluruh masyarakat. Rahardjo menggunakan gagasan ini untuk melihat perlindungan hukum sebagai usaha guna menjaga kepentingan individu dengan menyampaikan hak asasi manusia kepada otoritas untuk bertindak demi kepentingan individu tersebut.¹¹

Bentuk Undang-undang dan peraturan memberikan perlindungan hukum preventif dengan membatasi pelaksanaan tanggung jawab dan mencegah terjadinya pelanggaran. Perlindungan Hukum Represif berfungsi sebagai mediator dalam konflik yang diakibatkan oleh pelanggaran. Perlindungan ini, yang berbentuk penerapan sanksi atas pelanggaran, merupakan garis pertahanan terakhir.¹²

c. Doktrin *Fair Use*

Doktrin *Fair Use* di Indonesia diatur pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (berikutnya dikenal UUHC). Pasal 26 UUHC mengatur tentang seberapa besar perlindungan yang bisa disampaikan kepada Lembaga Penyiaran, Produser Rekaman Suara, dan Pelaku Pertunjukan. Terkait dengan pembatasan tersebut, ada empat kategori:

- 1) Pemakaian kutipan singkat suatu produk Ciptaan dan/atau Hak Terkait yang dimanfaatkan guna membentuk laporan tentang suatu peristiwa

¹¹ Ardiansyah, "Hukum Online.Com," 3 september 2024. 22.00, n.d., <https://www.hukumonline.com/berita/a/teori-perlindungan-hukum-menurut-para-ahli-lt63366cd94dcbc?page=2>.

¹² Satjipto Rahardjo, "Ilmu Hukum," *Bentuk-Bentuk, 'Teori Perlindungan Hukum', Bentuk-Bentuk Perlindungan Hukum*, 2018, 17–51; *erlindungan Hukum*, 2018, 17–51.

nyata yang semata-mata dimaksudkan bagi tujuan penyediaan data yang sebenarnya. Tapi tidak ada informasi tambahan yang diberikan tentang standar yang digunakan untuk menilai apakah suatu kutipan memenuhi syarat sebagai kutipan singkat atau tidak.

- 2) Produk yang tercakup dalam Ciptaan dan/atau Hak Terkait sekedar boleh digandakan bagi keperluan kajian ilmiah.
- 3) Penggandaan barang Ciptaan dan/atau Hak Terkait sekedar bagi kebutuhan pembelajaran saja, dan
- 4) Pemakaian ciptaan rekaman suara atau hak terkait guna keperluan pendidikan dan kemajuan ilmu pengetahuan tanpa izin dari Pelaku, Kebijakan Rekaman Suara, atau Lembaga Penyiaran¹³

Fair use doktrin di Indoensia diistilahkan sebagai penggunaan wajar, konsep penggunaan wajar ini adalah sebuah konsep yang memepbolehkan tindakan-tindakan pengguna khusus yang oleh hukum hak cipta diperkenankan dilakukan oleh siapapun juga perlu harus ada persetujuan dari pemilik hak cipta hingganya tidak menentang hak cipta.

Pemakaian wajar (*fair use*) sudah lama memunculkan diskursus terkait ruang lingkup penerpannya, dan tempat pada aturan hak cipta UUHC. *Fair use* didasarkan jika pencipta mesti mempunyai hak properti kepentingan memotivasi Pembangunan namun di lain sisi juga masyarakat memiliki hak untuk menggunakan karya lain sepenuhnya guna menciptakan dan menjalankan visi kreatif dari suatu karya hak cipta¹⁴

Untuk menerapkan penggunaan wajar dengan benar, seseorang harus terlebih dahulu memahami dasar-dasar konseptual perlindungan hak cipta. Setidaknya ada tiga pembenaran filosofis untuk perlindungan hak cipta

¹³ Dr. Rika Ratna Permata, Dr. Tasya Syafiralita Ramli, and Dkk, *Hak Cipta Era Digital Dan Pengaturan Doktrin Fair Use Di Indonesia* (Bandung: PT. Rerflika Aditama, 2022).

¹⁴ Kyle Ricard, fair use in thr informasioan age, 25 rich J.L& Tech , No.1 2018

pertama, guna menjaga hak milik pencipta atau pemegang hak cipta, kedua, guna menunjukkan pengakuan hukum pada upaya individu, dan ketiga untuk memberikan motivasi finansial bagi penciptaan karya. Rezim properti yang mendukung hak cipta dapat dijelaskan oleh salah satu dari empat strategi umum baik secara terpisah maupun kolektif. Namun yang paling penting ialah bahwa hak cipta tidak berwujud.

2. Kerangka konseptual

Hak cipta ialah hak kekayaan intelektual yang diakui pada berbagai bidang ilmu pengetahuan, termasuk sastra dan seni, serta berperan penting dalam mendorong kemajuan bangsa dan kesejahteraan umum seperti yang dicantumkan pada Undang-Undang Dasar 1945. Hak Cipta merupakan hak eksklusif pencipta yang dengan alamiah berkembang dilandasi asas deklaratif apabila suatu ciptaan mewujudkan diri dalam bentuk nyata tanpa meminimalisir batas-batas yang ditetapkan selaras pada ketentuan peraturan perundang-undangan, seperti yang disebutkan pada Pasal 1 Undang-Undang Hak Cipta.¹⁵

a. Prinsip Dasar Hak Cipta

Hak cipta sudah menjadi bagian dari hak kepunyaan intelektual kini dikenal sebagai hak atas kekayaan intelektual (HAKI)¹⁶. Kekayaan intelektual ditetapkan sebagai hak dalam hukum untuk melindungi produk intelektual manusia. Secara istilah hak kekayaan intelektual menjadi sangat tepat guna memberikan perlindungan hak hukum terhadap mental dan artistik pemilik.

Bukan negara kekuasaan, Indonesia ialah negara hukum. Pasal 1 ayat 3 Undang-Undang Dasar 1945 menyampaikan penjelasan yang jelas tentang pernyataan ini. Indonesia adalah negara yang memiliki

¹⁵ Undang-undang republic Indonesia no 28 tahun 2014 tentang hak cipta

¹⁶ Sophar Maru Hutagalung Hak Cipta (Kedudukan &Perananya Dalam Pembangunan).Pena Grafika Jakarta .2012. Hlm 4

banyak sekali peraturan perundang-undangan. Undang-Undang Hak Cipta merupakan sebuah ketentuan hukumnya. Berkaitan pada hak cipta, undang-undang hak kekayaan intelektual (HKI) juga mencakup hak cipta. Sama halnya dengan rahasia dagang, paten, desain industri, dan merek. Secara formal, hak cipta pertama kali hadir di Indonesia ditahun 1912 dengan diundangkannya Auteurswet (Wet van, 23 September 1912, Staatblad 1912 Nomor 600), yang mulai berlaku ditanggal 23 September 1912¹⁷.

Hak cipta diartikan menjadi "hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak cipta guna memberitahukan atau memperbanyak ciptaannya atau memberi izin untuk itu tanpa mengurangi batasan-batasan menurut peraturan perundang-undangan yang ada dalam Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002. Berikutnya, pada Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 yang diundangkan pada tanggal 16 September 2014 dipaparkan "Hak cipta ialah hak eksklusif pencipta yang muncul dengan otomatis dilandasi asas deklaratif usai suatu ciptaan dibentuk pada wujud nyata tanpa mengurangi pembatasan-pembatasan selaras pada ketetapan peraturan perundang-undangan".

1) Hak Moral

UUHC memang tidak secara rinci menjelaskan makna dari hak moral itu sendiri, melainkan lebih menuangkannya melalui beberapa ketentuan yang mengatur terkait hak moral sebagai bagian dari hak cipta. Namun, dapat disarikan bahwa hak moral (pencipta) sebagai hak yang melekat pada pencipta agar ciptaan tidak dilakukan perubahan ataupun perusakan tanpa adanya persetujuan, serta hak atas pengakuan selaku pencipta dari ciptaannya tersebut.¹⁸ Hak moral sendiri mencakup dua.

¹⁷ Rachmadi Usman. Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual. Pt Alumni. 2003.hlm 56

¹⁸ Haris Munandar dan Sally Sitanggang, *Mengenal HAKI (Hak Kekayaan Intelektual)*, Jakarta: Erlangga, 2008, hlm. 17

hal besar, yakni:

a) Hak Integritas

Hak integritas merupakan hak tentang perlakuan maupun sikap yang berhubungan dengan martabat maupun integritas pencipta. Hak tersebut diwujudkan melalui larangan dalam mengurangi, merusak, atau mengubah ciptaan yang sekiranya dapat berdampak pada hancurnya integritas pencipta. Pada dasarnya, ciptaan harus tetap utuh sama dengan ciptaan aslinya.

b) Hak Atribusi

Hak atribusi merupakan hak yang mewajibkan dicantumkan identitas pencipta dalam ciptaan, dengan nama diri ataupun nama alias. Pada beberapa keadaan tertentu, pencipta dapat membuat ciptaannya berstatus anonim.¹⁹

Pada hakikatnya, hak moral semata-mata memang diberikan sebagai bentuk penjagaan atas reputasi maupun nama baik pencipta sebagai wujud lain diakuinya hasil karya intelektualitas seseorang.²⁰ Konsep dasar HKI tidak terlepas dari pemikiran John Locke yang menyatakan bahwa setiap individu menguasai diri sendiri sebagai miliknya. Hak atas pribadi tidak dapat dimiliki orang lain maupun hasil karya tangan serta pancaindranya dan hasil kerja tubuhnya, kecuali pemiliknya sendiri. Dalam hal ini, HKI merupakan bagian dari hak asasi manusia. Pemikiran ini melatarbelakangi lahirnya doktrin hak moral, yakni pencipta (atau penemu) memiliki hak pribadi dalam mencegah penyimpangan terhadap karya ciptanya (atau temuannya) dan sebagai bentuk

¹⁹ Henry Soelistyo, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011, hlm. 16

²⁰ Ferol Mailangkay, "Kajian Hukum tentang Hak Moral Pencipta dan Pengguna Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta", *Lex Privatum*, Vol. V, No. 4, Juni 2017, hlm. 140.

penghargaan atau penghormatan terhadap pencipta atas karyanya tersebut.

Sebagaimana mengacu pada salah satu ketentuan dalam UUHC, apabila terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal lainnya yang merugikan kehormatan atau reputasi pencipta, maka pencipta berhak untuk mempertahankan haknya sebagai bentuk perlindungan atas hak moralnya. Hal tersebut dapat dikaitkan pada maraknya berbagai tindakan yang merugikan pencipta, salah satunya dewasa ini kerap terjadi distorsi ciptaan, khususnya terhadap karya sinematografi.²¹

2) Hak Ekonomi

Hak Kekayaan Intelektual ini (*Intellectual Property Rights* (IPR) baru ada jika kemampuan intelektual manusia telah membentuk sesuatu, baik yang bisa dilihat, didengar, dibaca, maupun digunakan secara praktis. David I. Bainbridge mengatakan bahwa:

*“Intellectual Property is the collective name given to legal rights which protect the product of the human intellect. The term intellectual property seem to be the best available to cover that body of legal rights which arise from mental and artistic endeavour.”*²²

Dari uraian diatas kita dapat menyimpulkan bahwa Hak Kekayaan Intelektual ini merupakan hak yang berasal dari hasil kegiatan kreatif suatu kemampuan daya pikir manusia yang diekspresikan kepada khalayak umum dalam berbagai bentuknya,

²¹ Robi Rismansyah, Mohammad and Yasmin Hadid, “Perlindungan Hak Moral Pencipta Dalam Hak Cipta Terhadap Distorsi Karya Sinematografi Di Media Sosial,” *Jurnal Padjadjaran Law* 7 (2019): 38–55.

²² John F. Williams, 1986, *A Manager's Guide to Patent, Trade Marks & Copyright*, Cetakan Pertama, London: Kogan Page, h.11

yang memiliki manfaat serta berguna dalam menunjang kehidupan manusia, juga memiliki nilai ekonomi. Bentuk nyata dari kemampuan karya intelektual tersebut.²³

Seperti yang telah diuraikan pada Pasal 1 angka 1 UUHC diketahui bahwa Hak Cipta merupakan Hak Eksklusif yang diperuntukkan bagi Pencipta untuk memanfaatkan dan menikmati Hak Cipta tersebut. Berdasarkan Pasal 4 UUHC, Hak Cipta adalah Hak Eksklusif yang terdiri atas Hak Moral dan Hak Ekonomi. Hak Ekonomi merupakan sebuah hak yang memungkinkan Pencipta untuk mendapatkan keuntungan ekonomi dari karya ciptanya. Hal inilah yang menjadi dasar dari pendapatan dan membuat suatu ciptaan dapat diperjualbelikan disebut Hak Ekonomi dikarenakan hak-hak yang disebutkan dalam pasal tersebut dapat memberikan manfaat ekonomi pada Pencipta atas ciptaannya.

Mengenai Hak Ekonomi, walaupun hak tersebut merupakan hak yang dimiliki oleh Pencipta atau Pemegang Hak Cipta, bukan berarti pihak lain tidak dapat melakukan kegiatan dalam Hak Ekonomi, yang dimaksud dengan kegiatan dalam Hak Ekonomi adalah kegiatan yang disebutkan dalam Pasal 9 ayat (1) UUHC, diantaranya penerbitan, penggandaan, pengadaptasian, pengaransemenan, pentransformasian, dan pengumuman. Sebagaimana diatur lebih lanjut dalam Pasal 9 ayat (2), dengan terlindunginya suatu karya cipta sebagai suatu hak yang Eksklusif, maka penggunaan suatu karya cipta dalam kegiatan yang termasuk dalam Hak Ekonomi harus mendapatkan izin dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.²⁴

²³ Indah Sari, "Kedudukan Hak Cipta Dalam Mewujudkan Hak Ekonomi Sebagai Upaya Perlindungan Terhadap Intellectual Property Rights," *Jurnal Ilmiah M-Progress* 6, no. 2 (2015): 77–97, <https://doi.org/10.35968/m-pu.v6i2.173>.

²⁴ Ghaesany Fadhila and U. Sudjana, "Perlindungan Karya Cipta Lagu Dan/Atau Musik Yang Dinyanyikan Ulang (Cover Song) Di Jejaring Media Sosial Dikaitkan Dengan Hak Ekonomi Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang

Hak cipta bisa diartikan menjadi "Hak istimewa yang dimiliki oleh pencipta atas suatu ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang mampu dijaga atas setiap orang yang melanggar hak tersebut selaras pada ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku", dilandasi sejumlah pengertian yang telah diberikan tersebut. Contoh ciptaan yang dijaga oleh hak cipta jenis ini ialah buku, musik, film, program komputer, sandiwara, lukisan, dan lain sebagainya²⁵.

b. Konsep dasar Pendidikan di Indonesia

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana orang dewasa untuk memberikan imbingan dan dukungan kepada peserta didik dalam mengembangkan potensi fisik dan mentalnya, sehingga memungkinkan mereka tumbuh dan mencapai tujuan mereka untuk dapat menyelesaikan tugas-tugas kehidupan yang seharusnya dilaksanakan secara mandiri.²⁶ Sistem Pendidikan Nasional diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sengaja dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, penguasaan nilai, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.²⁷ Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia, ini berarti

Hak Cipta,” *Acta Diurnal Jurnal Ilmu Hukum Kenotariatan Dan Ke-PPAT-An* 1, no. 2 (2018): 222, <https://doi.org/10.24198/acta.v1i2.117>.

²⁵ , Oksidelfa Yanto, “Konsep Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Studi Kritis Pembajakan Karya Cipta Musik Dalam Bentuk VCD Dan DVD),” *Yustisia Jurnal Hukum* 93, no. 3 (2015): 746–60, <https://doi.org/10.20961/yustisia.v93i0.3702>.

²⁶ Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, dan Aplikasinya* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019), 24.

²⁷ Rina Dianti, Endie Riyoko, dan Kabib Sholeh, “Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Abad 21 di Sd Negeri 89 Palembang,” *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09, no. 03 (2023): 1429, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1461>.

bahwa setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan dan diharapkan mampu untuk selalu berkembang di dalamnya.²⁸

Mengingat perkembangan saat ini, seperti yang telah kita ketahui bersama bahwasannya pada abad ke-21 ini merupakan abad yang ditandai dengan berkembangnya informasi secara cepat. Sejalan dengan berkembangnya informasi, teknologi komunikasi pun mengalami perkembangan yang tidak kalah pesat.²⁹ Teknologi menghubungkan dunia yang melampaui sekat-sekat geografis, menjadikan dunia tanpa batas. Teknologi transportasi udara ini memberikan kemudahan dalam menempuh perjalanan jarak jauh. Melalui media televisi, peristiwa di suatu tempat dapat langsung dirasakan sekaligus dilihat di tempat lain yang jaraknya sangat jauh dengan waktu yang bersamaan.³⁰

Dalam menghadapi abad 21 ini, perlu dilakukan perencanaan yang matang dan penuh pertimbangan tanpa menghilangkan esensi ketepatan. Oleh sebab itu, negara dituntut cepat dan juga tepat dalam merumuskan perencanaan untuk menghadapi abad 21 yang terkenal serba digital. Salah satu upaya yang paling efektif adalah dengan mereformasi pendidikan menuju pendidikan abad 21.³¹ Sehingga, sekolah harus mempersiapkan peserta didiknya dalam menuju pendidikan abad ke-21 ini.

Perlu disadari bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem, yang mana di dalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan. Beberapa komponen tersebut meliputi: (1) tujuan, (2) bahan/materi

²⁸ Yayan Alpian dkk., "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia," *JURNAL BUANA PENGABDIAN* 1, no. 1 (Agustus 15, 2019): 67, <http://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/JurnalBuanaPengabdian/article/view/581>.

²⁹ Mubiar Agustin dan Yoga Adi Pratama, *Keterampilan Berpikir dalam Konteks Pembelajaran Abad ke-21* (Bandung PT. Refika Aditama, 2022), 7.

³⁰ Daryanto dan Bambang Suryanto, *Pembelajaran Abd 21* (Malang: Penerbit Gava Media, 2022), 1.

³¹ Agustin dan Pratama, *Keterampilan Berpikir dalam Konteks Pembelajaran Abad ke-21*, 8.

ajar, (3) metode, (4) alat/media dan, (5) evaluasi. Dikarenakan pembelajaran merupakan suatu sistem, maka keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana efektifitas setiap komponen tersebut berinteraksi. Media sebagai salah satu komponen dalam sistem tersebut mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, artinya media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap proses pembelajaran.³² Jadi, jika salah satu komponen tidak ada, maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal.

Media merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu pendidik dalam memperkaya wawasan peserta didik. Dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh pendidik, maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan.³³ Oleh sebab itu, dalam penyampaian materi pembelajaran sudah seharusnya pendidik menggunakan media dalam pembelajaran.

Terdapat banyak jenis media pembelajaran ataupun bahan ajar yang berkembang saat ini dalam dunia pendidikan. Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran pun mengalami perkembangan yang signifikan. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif dapat membantu pendidik dalam menjelaskan sebuah konsep materi yang abstrak menjadi nyata

³² Ina Magdalena dkk., "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi," *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no. 2 (2021): 313, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

³³ Nuriyatul Hidayah dkk., "Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2023): 84, <https://jurnal.educ3.org/index.php>.

dengan memiliki elemen teks, suara, gambar, animasi, dan video. Kombinasi antara teks, suara, gambar, animasi, video, serta link url dapat dimanfaatkan dengan bantuan teknologi untuk menjadi suatu multimedia yang menarik dan dapat digunakan sebagai pelengkap bahan ajar di sekolah.³⁴

Pendidik diharapkan mampu mengoptimalkan sarana yang tersedia supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan cara memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Sesuai dengan pembelajaran abad 21 yang salah satunya berhubungan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di segala segi kehidupan. Pada pembelajaran abad 21 menerapkan kecakapan belajar dan inovasi, kecakapan informasi, media dan teknologi (melek digital).³⁵

c. *Software*

Seiring dengan perkembangan zaman dibidang teknologi, kita semua dipicu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai alat atau media untuk tetap bertahan dan memenangkan persaingan yang kian hari terasa ketat dan keras. Pada era informasi saat ini, kebutuhan informasi semakin penting dan mutlak, sejalan dengan arus globalisasi yang terjadi di seluruh dunia. Keberhasilan informasi sangat didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai. Pemakaian komputer dan teknologi informasi dalam kehidupan kita telah sangat meluas dan memasyarakat. Selain perkembangan teknologi informasi, perusahaan juga dituntut agar

³⁴ Faisal Anwar dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0”* (Bandung: CV.Tohar Media, 2022), 59–60.

³⁵ Darwin Effendi dan Dan Achmad Wahidy, “Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* 2019;126.

mampu melakukan suatu pengendalian internal dalam ruang lingkup kerjanya.³⁶

Sistem informasi yang berkembang pesat telah mengubah pola dan tata hubungan antar masyarakat dan antar pemerintah. Dalam perkembangan globalisasi saat ini penerapan teknologi informasi telah di adaptasi oleh sektor swasta dan sektor publik guna meningkatkan pelayanan kepada konsumen atau masyarakat. Revolusi informasi dan komunikasi memberi dampak bagi stakeholder dalam setiap pengambilan keputusan guna menciptakan pelaporan yang transparan. Sistem Informasi Manajemen akan menolong perusahaan-perusahaan dalam mengintegrasikan data, mempercepat dan mengestimatisasi pengolahan data, meningkatkan kualitas informasi dan kontrol manajemen, mendorong terciptanya produk-produk baru, meningkatkan layanan dan kontrol, mengotomatisasi sebagian pekerjaan rutin, dan menyederhanakan alur kerja. Pendek kata, SIM beserta perkembangan teknologi pendukungnya akan memicu transformasi besar dalam bidang bisnis dan manajemen.

Secara harfiah *software* adalah suatu program komputer, piranti lunak, perangkat lunak. Seperti halnya program-program acara di televisi (berita, film, musik, dan sebagainya). Televisi dapat diibaratkan sebagai perangkat keras (*hardware*), sedangkan program acaranya dapat diibaratkan sebagai perangkat lunak. Komputer harus dilengkapi dengan *software* agar dapat kita pakai, layaknya televisi yang akan kita tonton apabila ada program-program dari stasiun televisi

Pengertian *software* (perangkat lunak) menurut. Roger S. Pressman, merupakan sebuah perintah program dalam sebuah komputer, yang apabila dieksekusi oleh usernya akan memberikan

³⁶ Amanda Aprilia, "Mengenal Apa Itu Software Engineering?," *IDS Digital College STMIK Indo Daya Suvana*, 2020, 1–6, <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-software-engineering/>.

fungsi dan unjuk kerja seperti yang diharapkan oleh user-nya. Dari pengertian tersebut *software* memiliki fungsi untuk memberi suatu perintah kepada komputer, agar komputer tersebut beroperasi secara maksimal, sesuai dengan keinginan dari pengguna atau user yang memberikan perintah. Menurut Melwin Syafrizal Daulay dalam bukunya dengan judul "Menenal Hardware-*Software* dan Pengelolaan Instalasi Komputer" *software* merupakan sebuah perangkat yang memiliki fungsi sebagai pengatur aktivitas kerja komputer dan seluruh intruksi yang mengarah pada sistem komputer. Kemudian dijelaskan pula bahwa *software* merupakan perangkat yang menjembatani interaksi user dengan komputer yang menggunakan bahasa mesin.³⁷

Software juga merupakan data elektronik yang disimpan sedemikian rupa oleh komputer itu sendiri. Data yang disimpan dapat berupa program atau instruksi yang akan dijalankan oleh perintah, maupun catatan-catatan yang diperlukan oleh komputer untuk menjalankan perintah. Untuk mencapai keinginannya tersebut dirancanglah suatu susunan logika, logika ini diolah melalui perangkat lunak, yang disebut juga program beserta data yang diolahnya. Pengolahan *software* melibatkan beberapa hal seperti sistem operasi, program, dan data.

Perangkat lunak memiliki banyak fungsi atau manfaat untuk komputer dan penggunaannya. Fungsi tersebut antara lain sebagai berikut.

- a. Menyiapkan aplikasi program komputer agar kerja seluruh peralatan komputer terkontrol.
- b. Mengidentifikasi program.
- c. Mengatur dan membuat pekerjaan menjadi lebih efisien.

Secara umum perangkat lunak terbagi menjadi dua jenis, yaitu *software* sistem operasi (*operating system*) dan *software*

³⁷ Wayan Gede Endra Bratha, "Literature Review Komponen Sistem Informasi Manajemen: Software, Database Dan Brainware," *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi* 3, no. 3 (2022): 344–60, <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3.824>.

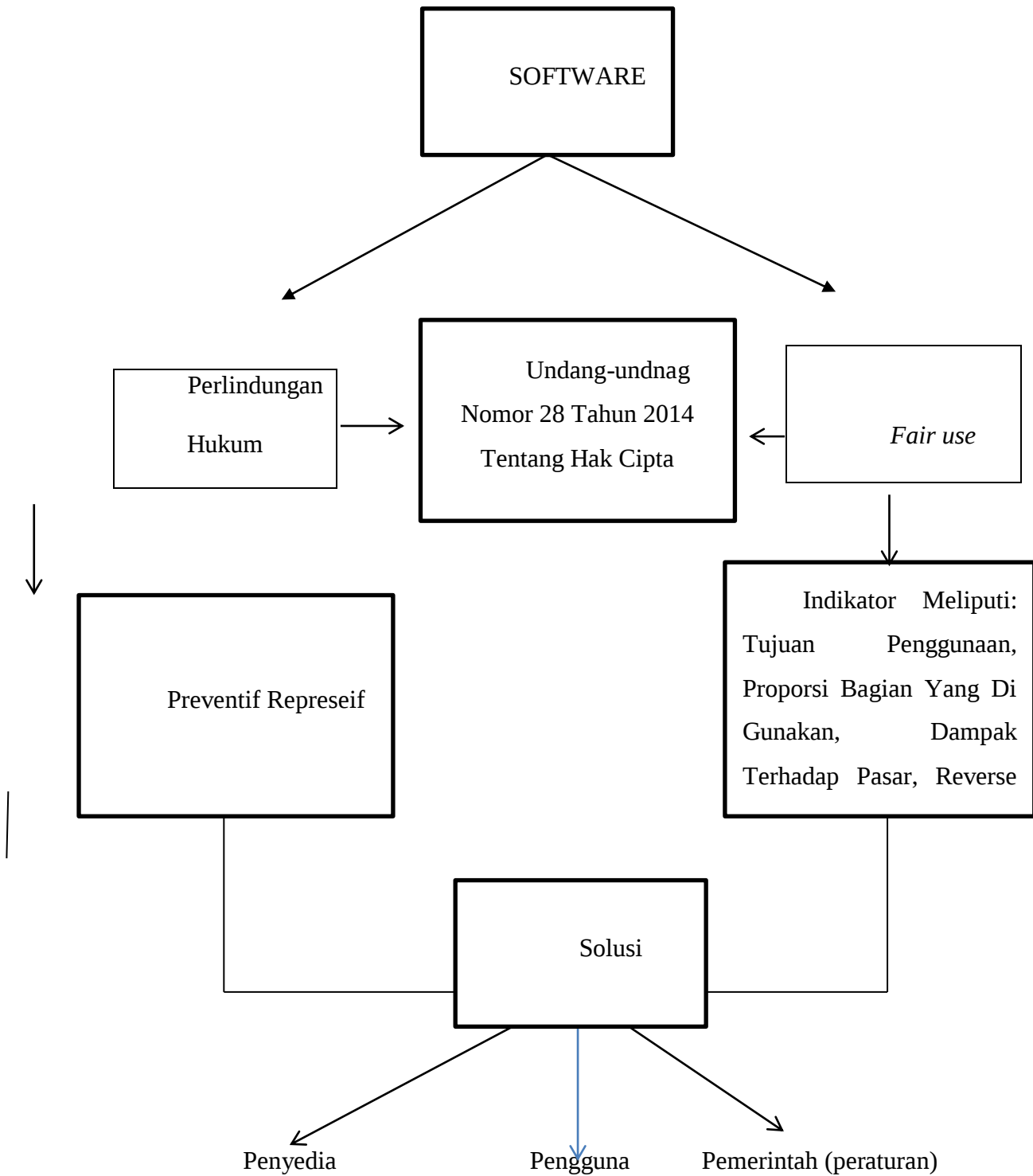
aplikasi (*applications software*). Sistem operasi merupakan *software* yang digunakan untuk mengoperasikan suatu komputer agar dapat digunakan, sedangkan *aplications* merupakan *software* dioperasikan untuk keperluan tertentu, seperti bahasa pemrograman, permainan dan aplikasi olah kata, angka, dan sebagainya secara khusus *software* terbagi menjadi lima jenis:

- a. Sistem operasi (*operating system*)
- b. Bahasa pemrograman
- c. Program aplikasi. Alat bantu (*utility*), dan
- d. *User program*.

Sistem operasi dijalankan pertama kali ketika komputer dihidupkan, sistem operasi inilah yang mengatur seluruh proses, menerjemahkan masukan, mengatur proses internal, mengatur penggunaan memori dan memberikan keluaran ke peralatan yang sesuai. Contoh sistem operasi antara lain *DOS*, *Unix*, *Windows*, *IBM OS/2*, *Apple's System 7*, dan sebagainya.

Pada prinsipnya sistem operasi merupakan kumpulan dari program routine dan prosedur yang dibuat untuk memperkecil peranan pengguna komputer dalam sistem komputer dan memperbesar efisiensi sistem tersebut. Sistem operasi juga dapat pula didefinisikan sebagai perangkat lunak yang bertindak sebagai perantara antara pemakai komputer (*user*) dengan perangkat keras (*hardware*).

3. Kerangka Pikir



4. Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan normatif terhadap studi hukum. Penelitian hukum adalah penelitian dengan pendekatan doktrinal yang bersifat normatif, atau penelitian hukum yuridis normatif atau penelitian hukum normatif pada dasarnya merupakan suatu kegiatan yang akan mengkaji aspek-aspek (untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada di dalam) internal dari hukum positif.

Hal ini dilakukan sebagai konsekuensi dari adanya pandangan bahwa hukum merupakan sebuah lembaga yang otonom yang tidak mempunyai hubungan apapun dengan lembaga-lembaga sosial lainnya. Oleh karena itu hukum sebagai suatu sistem, mempunyai kemampuan untuk hidup, tumbuh dan berkembang di dalam sistemnya sendiri. Sehingga, apabila memang suatu penelitian, diakui sebagai salah satu cara (yang secara ilmiah) untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada, maka yang dipandang sebagai masalah dalam penelitian dengan pendekatan ini, hanya terbatas pada masalah-masalah yang ada di dalam sistem hukum itu sendiri. Oleh karena itu masalahnya haruslah dicari di dalam (aspek internal) hukum positif itu sendiri.³⁸

Hukum adalah suatu lembaga yang otonom dan steril dari hubungan pengaruh mempengaruhi dengan lembaga-lembaga sosial lainnya. Metode penelitian hukum normatif diartikan sebagai “sebuah metode penelitian atas aturan-aturan perundangan baik ditinjau dari sudut hirarki peraturan perundang-undangan (vertikal), maupun hubungan harmoni perundang-undangan (horizontal)”.

Metode penelitian hukum normatif menggunakan metode pendekatan yuridis normatif. Pendekatan yuridis normatif adalah “suatu pendekatan yang mengacu pada hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku” Berdasarkan penjabaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang

³⁸ Kornelius Benuf, Muhamad Azhar, “etodologi Penelitian Hukum sebagai Instrumen Mengurai Perma salahanHukum Kontemporer” *Jurnal Gema Keadilan*, 2020

dimaksud dengan penelitian hukum normatif adalah salah satu jenis metodologi penelitian hukum yang mendasarkan analisisnya pada peraturan perundang-undangan yang berlaku dan relevan dengan permasalahan hukum yang menjadi fokus penelitian.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memastikan apakah urutan hukum peristiwa tersebut mematuhi aturan dan ketentuan yang berlaku atau tidak. Dengan kata lain, masalahnya adalah apakah para pihak telah berhasil dalam apa yang ingin mereka lakukan karena hukum telah diterapkan dengan tepat.³⁹ Karena mengontraskan fenomena sosial seperti orang yang menggunakan software bajakan, khususnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, penelitian ini menggunakan penelitian hukum normatif. Dalam penelitian ini, pelanggaran hak cipta yang diwujudkan dalam bentuk karya cipta program computer berbentuk software

Pendekatan metode kasus adalah jenis studi yang digunakan. Pendekatan kasus adalah metode yang melibatkan pemeriksaan kasus-kasus yang relevan dengan masalah yang dihadapi dan telah menghasilkan putusan pengadilan dengan implikasi hukum yang bertahan lama.

1. Sumber data dan Pengumpulan Data

Data mengacu pada sekumpulan fakta yang secara bersama-sama menggambarkan gambaran lengkap dari suatu isu tertentu. Sementara data sekunder merupakan sumber informasi utama untuk penelitian, data primer digunakan sebagai data pelengkap. Fakta yang dianalisis untuk penelitian ini:⁴⁰

³⁹ Muhaimin, "Metode Penelitian Hukum, Mataram University Press, NTB, 2020, Hlm. 18.

⁴⁰ Bachtiar, "Metode Penelitian Hukum, Unpam Press, Tangerang Selatan, 2018, Hlm. 134"

a. Data Sekunder

Temuan penelitian berupa makalah, tesis, disertasi, buku-buku yang berkaitan dengan pokok bahasan penelitian, serta peraturan perundang-undangan yang relevan merupakan contoh informasi yang dikumpulkan melalui studi kepustakaan. Data sekunder penelitian ini dikategorikan sebagai berikut:

1. Bahan Hukum Primer

Dokumen hukum yang mengikat, atau bahan hukum utama, meliputi:

- a) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
- b) Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman.
- c) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

2. Bahan Hukum Sekunder

Sumber hukum sekunder adalah sumber hukum yang memberikan interpretasi terhadap bahan hukum utama. Sumber hukum sekunder meliputi buku, jurnal, esay, karya kalangan hukum, temuan penelitian, dan referensi tentang penelitian tersebut.

3. Bahan Hukum Tersier

Kamus hukum, ensiklopedia, dan ensiklopedia hukum merupakan contoh bahan hukum tersier; mereka menawarkan penjelasan untuk teks hukum primer dan sekunder.⁴¹

⁴¹ Muhaimin, "Metode Penelitian Hukum, Op.Cit, Hlm. 62."

b. Data Primer

Informasi yang dikumpulkan langsung dari sumbernya, baik melalui wawancara atau catatan resmi maupun tidak resmi, berfungsi sebagai data primer yang mendukung penelitian.

2. Analisis Data

Analisis data kualitatif digunakan. Penemuan dan pengumpulan data yang metodis dari berbagai sumber, termasuk catatan lapangan, transkrip wawancara, atau dokumentasi, adalah inti dari analisis data kualitatif. Langkah-langkah yang terlibat dalam proses ini meliputi penyortiran data ke dalam kategori yang sesuai, pemberian karakteristik yang unik, penggabungan data yang serupa ke dalam pola baru, dan akhirnya, membuat kesimpulan yang jelas bagi peneliti dan orang lain yang akan meninjau pekerjaan tersebut.⁴²

Saat mengumpulkan data primer melalui wawancara dan data sekunder dari buku-buku, jurnal hukum, dan publikasi terkait penelitian lainnya, data tersebut disusun secara metodis dan dianalisis secara kualitatif untuk memungkinkan informasi dipahami dan kebenaran terungkap.

⁴² Sirajuddin Saleh, "Analisis Data Kualitatif, Pustaka Ramadhan, Bandung, 2017, Hlm. 65."

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hak Kekayaan Intelektual

Secara yuridis, penggunaan istilah kekayaan intelektual selalu dikaitkan dengan kepemilikan hak atas benda bergerak (*moveable goods*), benda tidak bergerak (*immoveable goods*), benda berwujud (*tangible goods*), ataupun yang tidak berwujud (*intangible goods*).⁴³ Gerak (*immoveable goods*), benda berwujud (*tangible goods*), ataupun yang tidak berwujud (*intangible goods*). Dari perspektif hukum kekayaan, hak kekayaan intelektual digolongkan sebagai hak milik pribadi (*personal property*) yang timbul dari hak alamiah manusia (*natural right*). Karenanya, hak kekayaan intelektual, serupa dengan hak kebendaan lainnya, dapat dipertahankan dari kekuasaan siapa pun yang tidak berhak.⁴⁴

Menurut sejarah kelahirannya, hak kekayaan intelektual adalah bentuk baru dari pengembangan hak milik konvensional atas suatu benda ber-garak yang tidak berwujud (*intangible property*). Keberadaan hak kekayaan intelektual timbul sebagai bentuk penghargaan (*reward*) atas kegiatan intelektual atau pemikiran manusia (*mental labour*) dalam mewujudkan sesuatu yang baru atau orisinal, baik di bidang teknologi, sastra, dan ilmu pengetahuan, maupun di bidang industri.

Sedangkan produk atau output dari kegiatan intelektual tersebut terdiri atas berbagai jenis, yaitu penemuan baru (*invenisi*) di bidang teknologi atau

⁴³ Dalam pasal 499 KUH Perdata

⁴⁴ OK. Sa_d_n, 2010, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Rajawal_Pers, Jakarta, hlm. 9.

farmakologi yang disebut hak paten; lagu-lagu, karya sastra, lukisan, dan sebagainya yang disebut hak cipta; tanda atau nama yang mengandung nilai *good will* atas suatu produk sehingga produk tersebut berbeda dengan produk sejenis lainnya yang disebut hak merek, ataupun suatu bentuk atau desain yang baru dari desain lainnya yang telah ada yang disebut hak desain industri.⁴⁵

Namun, berbeda dengan hak milik atas kebendaan pada umumnya yang berlaku seumur hidup pemiliknya, tidak semua hak kekayaan intelektual berlaku seumur hidup pemiliknya karena ada pembatasan jangka waktuberlakunya oleh undang-undang. Hanya hak cipta atas lagu, buku, koreografi, dan sebagainya berlaku seumur hidup penciptanya. Akan tetapi, hak cipta di bidang fotografi berlaku selama 50 tahun sejak pertama sekali diterbitkan. Sedangkan hak atas paten sederhana (simple paten) hanya berlaku selama 10 tahun dan tidak dapat diperpanjang.⁴⁶

Dari segi sifat dan bentuknya, hak kekayaan intelektual digolongkan sebagai benda bergerak tak berwujud (*intangible goods*). Oleh karena sifatnya tersebut, perlindungan hukum hak kekayaan intelektual bukan ditujukan pada benda berwujud, melainkan pada sesuatu yang abstrak yang terkandung dalam benda berwujud tersebut. Karena itu, yang dilindungi oleh hak merek pada sepatu merek Nike atau Bata adalah reputasi atau *good will* dari nama Nike atau Bata itu sendiri dan bukan sepatu an sich yang menyanggah merek Nike atau Bata tersebut.

⁴⁵ Masfi Sya'fiatul Ummah, "Hak Kekayaan Intelektual (Hak Cipta) Sebagai Objek Waris Dalam Hukum Perdata," *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14, http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.

⁴⁶ Mirah Satria Dewi, "Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Cover Version Lagu Di Youtube," *Jurnal Magister Hukum Udayana (Udayana Master Law Journal)* 5, no. 281–291 (2017): 11.

Di samping perbedaannya dengan hak kebendaan pada umumnya, ada terdapat persamaan antara hak kebendaan dan hak kekayaan intelektual, yaitu hak kebendaan tersebut dapat beralih kepada orang lain dengan berbagai cara atau peristiwa hukum, seperti pewarisan, perjanjian jual beli, hibah, dan sebagainya sepanjang tidak bertentangan dengan ketentuan perundangan-undangan yang berlaku dan keputusan dalam masyarakat.

Namun demikian, ada perbedaan konsep kepemilikan hak yang men-dasar antara hak kekayaan intelektual dan konsep kepemilikan benda pada umumnya meskipun keduanya dapat dialihkan kepemilikannya pada orang lain. Sebagaimana telah diuraikan di atas bahwa bentuk dari kekayaan intelektual (*intellectual property*) tidak selalu berupa benda berwujud, tetapi dapat juga berbentuk benda tidak berwujud atau perpaduan dari keduanya. Dari ilustrasi di bawah ini, kita bisa memahami adanya perbedaan absolut antara hak kebendaan pada umumnya dan hak kekayaan intelektual

Pada dasarnya, hukum adat yang ada di Indonesia tidak mengenal terminologi hak kekayaan intelektual. Istilah *intellectual property rights* atau diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi hak kekayaan intelek-tual berakar dan berkembang dalam tradisi hukum Eropa Kontinental dan *common law* yang diperkenalkan di Indonesia oleh Belanda pada masa kolonialisme sebagai konsekuensi logis dari prinsip konkordansi hukum.

Jejak sejarah hukum kekayaan intelektual yang pertama sekali dikenal di Indonesia adalah hak paten atau *Octroi Wet* yang diatur dalam Staatsblad Nomor 33 Tahun 1910. Selanjutnya, hak cipta atau *Auteurswet* diatur dalam Staatsblad Nomor 600 Tahun 1912. Sedangkan untuk merek diatur bersamaan waktunya dengan hak cipta dengan *Reglement Industriele Eigendom Kolonien* dalam Staatsblad Nomor 545 Tahun 1912.

Semula hukum perlindungan hak kekayaan intelektual di Indonesia hanya berlaku dan khusus diperuntukkan bagi golongan Eropa atau golongan penduduk yang dipersamakan dengan golongan Eropa. Meskipun *Octroi Wet*, *Auteurswet*, ataupun *Reglement Industriele* tidak berlaku bagi golongan bumiputra, dalam

sejarah penerapan hukumnya, peraturan tersebut hidup berdampingan dengan berbagai ragam hukum adat yang berlaku bagi golongan penduduk pribumi yang disebut sebagai “bumi-putra”.

Berdasarkan Keputusan Menteri Hukum dan Perundang-Undangan RI No. M.03.PR.07.10 Tahun 2000 dan Persetujuan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dalam surat No. 24/M/PAN/1/2000, istilah Hak Kekayaan Intelektual (tanpa "Atas") dapat disingkat menjadi H.K.I. atau akronim HaKL sehingga bukan lagi menggunakan istilah Hak Milik Intelektual atau Hak Atas Kekayaan Intelektual, yang merupakan terjemahan dari *Intellectual Property Right* (IPR), atau ada pula yang menyebut dengan istilah *intangible property*, *creative property*, *incorporeal property*, maupun *Industrial and Intellectual Property*, namun secara keseluruhan antara HKI dengan sebutan lain tersebut, mempunyai makna yang sama yang berarti bahwa setiap karya yang dapat dihasilkan oleh dari human intellectual, dan memberikan arti serta berharga bagi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, maupun sastra akan dihargai sebagai suatukarya yang mempunyai hak eksklusif.⁴⁷

Dengan hak tersebut, perlindungan hukum secara penuh dapat diperoleh dari negara, di samping melekat pula di dalamnya hak ekonomi (*economic right*), yang dapat memberikan nilai keuntungan tersendiri atau perolehan royalti bagi pemegang hak tersebut, apabila karya dimaksud diperbanyak/dimanfaatkan oleh orang lain dengan seizinnya. Sebagaimana diungkapkan oleh David I Bainbridge, "*Intellectual property is collective name given to legal rights which protect the product of the human intellect. The term intellectual propety seem to be the best avilable to cover that body of legal rights which arise from mental and artistic endeavour.*"

Dengan keikutsertaan Indonesia sebagai anggota WTO melalui ratifikasi hasil Putaran Uruguay dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 tertanggal 2 November 1994, maka otomatis Indonesia telah melaksanakan semua agenda yang ada di dalam Persetujuan TRIPs. Intinya, Indonesia sebagai negara

⁴⁷ N_ Ketut Supast_ Dharmawan, dkk., 2016, *Hak Kekayaan Intelektual (HKI)*, Deepubl_sh, Yogyakarta, hlm. 13-14

berkembang harus sudah siap dengan semua perangkat perundang-undangan yang berkaitan dengan hak kekayaan intelektual untuk jangka waktu lima tahun sejak WTO diberlakukan efektif 1 Januari 1995 atau awal 2000, di antaranya Undang-Undang tentang Hak Cipta dan Hak Terkait Merek, Indikasi Geografis, Paten, Desain Industri, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, Rahasia Dagang, maupun Varietas Tanaman.⁴⁸

Ruang lingkup HKI sebelum adanya TRIPs hanya dikenal tiga penggolongan yaitu Hak Cipta, Merek, dan Paten. Adapun setelah keikutsertaan dalam WTO, ruang lingkup HKI semakin kompleks:

1. Hak Cipta dan Hak Terkait (*Copy Rights and Related Rights*)
2. Merek dan Indikasi Geografis (*Trademarks and Geographical Indications*)
3. Paten (*Patents*)
4. Desain Industri (*Industrial Designs*)
5. Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu (*Layout-Design/Topographies of Integrated Circuits*)
6. Rahasia Dagang (*Protections of Undisclosed Information*)
7. Varietas Tanaman (*Plant Varieties*)
8. *Control of Anti-Competitive Practices in Contractual Licences.*

B. Hak Cipta

Sebagai bagian dari hak kekayaan intelektual, pengaturan hak cipta diharuskan untuk menyesuaikan berlakunya TRIPs. Sejarah mencatat bahwa setelah merdeka, Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan undang-undang yang berkaitan dengan hak cipta, berawal dari Auterswet 1912 (Stb. 1912 No. 600) yang berdasar ketentuan pasal II aturan peralihan UUD 1945 berlaku di Indonesia, namun sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan pembangunan

⁴⁸ Nurhayati Abbas, Hak Atas Merek dan Perkembangannya. *Makalah* Pada Seminar Nasional laksanaan Undang-Undang Hak Atas Kekayaan Intelektual Pada Awal Tahun 2000 dan Pengaruhnya terhadap Perdagangan Bebas, Kerjasama Fakultas Hukum Unhas dengan Yayasan Klinik HAKI (*IP clinic*) dan *Foundation of Intellectual Property Studies in Indonesia* (FIPSI). Makassar, 1999, hlm. 1

yang ada, maka Auterswer 1912 dicabut dengan Undang-Undang No. 6 Th. 1982, kemudian disempurnakan lagi dengan Undang-Undang No. 7 th.1987 tentang perubahan UU No. 6 Th. 1982 tentang Hak Cipta, hingga saatnya menyesuaikan dengan TRIPs melalui UU No: 12 Th. 1997. Namun kemudian, penyesuaian kembali dilakukan dengan Undang-Undang No. 19 Th. 2002 dan terakhir disempurnakan dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UU Hak Cipta Th. 2014) hingga saat ini.⁴⁹

Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan (Pasal 1 Angka 1). Dengan hak eksklusif tersebut, maka pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak monopoli yang dapat melarang atau mengizinkan orang lain untuk memanfaatkan hak yang dimilikinya, dengan catatan bahwa kekuasaan monopoli tersebut bukan secara mutlak melainkan harus memperhatikan pembatasan-pembatasan menurut perundang-undangan yang ada.⁵⁰

Hak cipta hanya diberikan terhadap ciptaan yang berwujud atau berupa ekspresi yang dapat dilihat, dibaca, ataupun didengarkan sehingga dalam hukum hak cipta, suatu ide (idea) saja masih belum memperoleh perlindungan hukum. Hak cipta adalah hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Maksud dari "hak eksklusif" adalah hak yang hanya diperuntukkan bagi pencipta sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pencipta. pemegang hak cipta yang bukan pencipta hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif berupa hak ekonomi.

Hal penting yang berkait erat dengan hak cipta adalah hak terkait (*neighbouring right*). UU Hak Cipta Th. 2014 secara jelas menyebutkan bahwa UU dimaksud mengatur tentang hak cipta dan hak terkait. Hak terkait berbeda dengan hak cipta apabila dilihat dari subjek yang mendapatkan perlindungan

⁴⁹ Otto Hasibuan, *Hak Cipta di Indonesia* (Bandung: Alumni, 2008), hlm. 51.

⁵⁰ Hasbir Paserangi, "Perlindungan Hukum Hak Cipta Software Program Komputer Di Indonesia," *Jurnal Hukum* 18, no. 19 (2011): 20–35.

hukum. Hak terkait adalah hak eksklusif bagi pelaku untuk memperbanyak atau menyiarkan pertunjukannya; bagi produser fonogram untuk memperbanyak atau menyewakan karya rekaman suara atau rekaman bunyinya; dan bagi lembaga penyiaran untuk membuat, memperbanyak, atau menyiarkan karya siarannya.

Ada beberapa prinsip dasar yang berkaitan dengan hak cipta:

1. Perlindungan hukum untuk hak cipta hanya diberikan pada suatu ide yang telah diekspresikan dalam suatu bentuk yang dapat dilihat, didengar, atau dibaca, dan karya ciptaan tersebut harus orisinal (asli) atau murni, bukan merupakan jiplakan.
2. Hak cipta timbul secara otomatis semenjak karya tersebut diciptakan oleh seseorang. Meski secara otomatis hak ciptalahir pada saat ide itu terwujud dalam suatu bentuk (form), seyogianya karya cipta tersebut didaftarkan untuk memperoleh bukti otentik apabila terjadi sengketa berkaitan dengan kepemilikan hak cipta.
3. Berkait dengan prinsip kedua, maka suatu ciptaan tidak perlu diumumkan untuk memperoleh hak cipta.
4. Hak yang dimiliki oleh pencipta, atau hak cipta yang tidak diumumkan, apabila si pencipta meninggal dunia, maka hak cipta akan menjadi milik dari ahli warisnya, atau penerima wasiat, dan tidak dapat disita.
5. Di dalam hak cipta melekat adanya hak ekonomi (*economic rights*) dan hak moral (*moral rights*). Perlindungan hak cipta akan ada apabila ide atau gagasan tersebut telah diwujudkan dalam suatu bentuk (form) yang dapat dibaca, didengar, ataupun dilihat. Mengacu pada Undang-Undang Hak Cipta, maka ruang lingkup perlindungan hak cipta hanya ada pada bidang ilmu pengetahuan, seni maupun sastra, sebagaimana termaktub dalam Pasal 40 UU Hak Cipta 2014:
 - a. Ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:
 - 1) Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan. dan semua hasil karya tulis lainnya.
 - 2) Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya.
 - 3) Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan.
 - 4) Lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks.
 - 5) Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan dan pantomim.
 - 6) Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase.
 - 7) Karya seni terapan.
 - 8) Karya arsitektur.
 - 9) Peta.
 - 10) Karya seni batik atau seni motif lain.
 - 11) Karya fotografi.

- 12) Potret.
 - 13) Karya sinematografi.
 - 14) Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi.
 - 15) Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional.
 - 16) Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun me-dia lainnya.
 - 17) Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli.
 - 18) Permainan video.
 - 19) Program komputer.
- b. Ciptaan sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) Huruf n dilindungi sebagai ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi hak cipta atas ciptaan asli.
- c. Pelindungan sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) dan Ayat (2), termasuk pelindungan terhadap ciptaan yang tidak atau belum dilakukan pengumuman tetapi sudah diwujudkan dalam bentuk nyata yang memungkinkan penggandaan ciptaan tersebut.

Di samping itu, ada beberapa ciptaan yang tidak diketahui penciptanya, memperoleh perlindungan di dalam undang-undang hak cipta, seperti yang tertuang dalam Pasal 38 dan Pasal 39 UU Hak Cipta Th. 2014. Ketentuan Pasal 38 UU Hak Cipta Th. 2014:

1. Hak cipta atas ekspresi budaya tradisional dipegang oleh Negara.
2. Negara wajib menginventarisasi, menjaga, dan memelihara ekspresi budaya tradisional sebagaimana dimaksud pada Ayat (1).
3. Penggunaan ekspresi budaya tradisional sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) harus memperhatikan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat pengembannya.
4. Ketentuan lebih lanjut mengenai Hak cipta yang dipegang oleh negara atas ekspresi budaya tradisional sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) diatur dengan peraturan pemerintah.

Maksud dari "ekspresi budaya tradisional" mencakup salah satu atau kombinasi bentuk ekspresi sebagai berikut:

- a. verbal tekstual, baik lisan maupun tulisan, yang berbentuk prosa maupun puisi, dalam berbagai tema dan kandungan isi pesan, yang dapat berupa karya sastra ataupun narasi informatif.
- b. musik, mencakup antara lain vokal, instrumental, atau kombinasinya.

- c. gerak, mencakup antara lain tarian.
- d. teater, mencakup antara lain pertunjukan wayang dan sandiwara rakyat.
- e. seni rupa, baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi, yang terbuat dari berbagai macam bahan seperti kulit, kayu, bambu, logam, batu, keramik, kertas, tekstil, dan lain-lain atau kombinasinya, dan
- f. upacara adat.

Hal ini berbeda dengan UU Hak Cipta sebelumnya (UU Hak Cipta Th. 2002) yang mengatur tentang kepemilikan oleh negara (Pasal 10). (1) Negara memegang hak cipta atas karya peninggalan pra sejarah, sejarah, dan benda budaya nasional lainnya; (2) Negara memegang hak cipta atas folklore dan hasil kebudayaan rakyat yang menjadikan milik bersama seperti cerita, hikayat, dongeng, legenda, babad, lagu, kerajinan tangan, koreografi, tarian, kaligrafi, dan karya seni lainnya. Berbagai ragam lingkup ciptaan yang dilindungi tersebut, dapat dibagi dalam tiga kelompok ciptaan:⁵¹

1. Ciptaan yang bersifat asli, antara lain meliputi
 - a. buku, pamflet, dan semua hasil karya tulis lainnya.
 - b. seni tari (*koreografi*).
 - c. segala bentuk seni rupa seperti seni lukis, seni pahat, dan seni patung;
 - d. seni batik.
 - e. ciptaan lagu atau musik dengan atau tanpa teks.
 - f. karya arsitektur.
2. Ciptaan yang bersifat turunan (derivatif), terdiri dari
 - a. karya pertunjukan, seperti musik, karawitan, drama, tari, pewayangan, pantomim, dan karya siaran antara lain untuk media radio, televisi, dan film, serta karya rekaman video.
 - b. ceramah, kuliah, pidato, dan sebagainya
 - c. peta
 - d. karya sinematografi.
 - e. karya rekaman suara atau bunyi.
 - f. terjemahan, tafsir, saduran, dan penyusunan bunga rampai.
 - g. karya fotografi.
 - h. program komputer.

Pengelompokan ini sifatnya universal dan digunakan untuk memudahkan pembedaan ketentuan lamanya perlindungan. Namun di Indonesia

⁵¹ Iswi Hariyani, *Prosedur Mengurus HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual) Yang Benar. Membahas Secara Runtut dan Detail tentang Tata Cara Mengurus Hak Atas Kekayaan Intelektual*, Pustaka Yustisia, Cet. I. Yogyakarta, 2010, hal. 46

pengelompokkan tersebut berbeda dalam upaya jangka waktu perlindungannya, namun masih tetap bertitik tolak pada acuan dasar dari *Berne Convention* untuk Hak Cipta, dan *Rome Convention* untuk Hak Terkait. Sebagaimana ditentukan dalam Pasal 58 UU Hak Cipta Tahun. 2014, masa berlaku hak atas ciptaan:

1. Pelindungan hak cipta atas ciptaan:
 - a. buku, pamflet, dan semua hasil karya tulis lainnya
 - b. ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya
 - c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan
 - d. lagu atau musik dengan atau tanpa teks
 - e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim.
 - f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase.
 - g. karya arsitektur.
 - h. Peta, dan
 - i. karya seni batik atau seni motif lain.

Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 tahun setelah pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

1. Dalam hal ciptaan sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) dimiliki oleh dua orang atau lebih, pelindungan hak cipta berlaku selama hidup pencipta yang meninggal dunia paling akhir dan berlangsung selama 70 tahun sesudahnya. terhitung mulai 1 Januari tahun berikutnya.
2. Pelindungan hak cipta atas ciptaan sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) dan Ayat (2) yang dimiliki atau dipegang oleh badan hukum berlaku selama 50 tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.

Adapun untuk ciptaan di bawah ini, sebagaimana diatur dalam Pasal 59 UU Hak Cipta Th. 2014:

1. Pelindungan hak cipta atas 'ciptaan:
 - a. Karya fotografi
 - b. Potret
 - c. Karya sinematografi
 - d. Permainan video
 - e. Program komputer
 - f. Perwajahan karya tulis

- g. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi.
 - h. Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi atau modifikasi ekspresi budaya tradisional.
 - i. Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer atau media lainnya, dan
 - j. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli, berlaku selama 50 tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.
2. Pelindungan hak cipta atas ciptaan berupa karya seni terapan berlaku selama 25 tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.

Pasal 60 UU Hak Cipta Th. 2014:

- a. Hak cipta atas ekspresi budaya tradisional yang dipegang oleh negara sebagaimana dimaksud dalam Pasal 38 Ayat (1) berlaku tanpa batas waktu.
- b. Hak cipta atas ciptaan yang penciptanya tidak diketahui yang dipegang oleh negara sebagaimana dimaksud Pasal 39 Ayat (1) dan Ayat (3) berlaku selama 50 tahun sejak ciptaan tersebut pertama kali dilakukan pengumuman.
- c. Hak cipta atas ciptaan yang dilaksanakan oleh pihak yang melakukan pengumuman sebagaimana dimaksud dalam Pasal 39 Ayat (2) berlaku selama 50 tahun sejak ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Pengaturan hak terkait untuk masa perlindungan hukumnya diatur dalam Pasal 63 UU Hak Cipta Th. 2014:

- 1. Pelindungan hak ekonomi bagi
 - a. Pelaku Pertunjukan, berlaku selama 50 tahun sejak pertunjukannya difiksasi dalam fonogram atau audio-visual.
 - b. Produser Fonogram, berlaku selama 50 tahun sejak Fonogramnya difiksasi, dan
 - c. Lembaga Penyiaran, berlaku selama 20 tahun sejak karya siarannya pertama kali disiarkan.
- 2. Masa berlaku pelindungan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) terhitung mulai 1 Januari tahun berikutnya.

Penghitungan jangka waktu tersebut, sama halnya dengan hak cipta dimulai sejak 1 Januari tahun berikutnya setelah karya-karya tersebut selesai dipertunjukkan, atau dimasukkan ke dalam media visual, atau audiovisual, setelah direkam, dan selesai disiarkan untuk pertama kalinya.

C. Pengaturan *Fair Use* berdasarkan Konvensi Berne

Fair use merupakan suatu doktrin sebagai wujud pembatasan dan pengecualian hak cipta. Hal ini diatur dalam Konvensi Berne. Alasan utama diadakannya Konvensi Berne 1886 adalah negara-negara peserta konvensi mempunyai keinginan, seperti alasan untuk memberikan hak-hak khusus kepada pencipta dan hak untuk menikmati keuntungan materiel dari ciptaan-ciptaannya, serta melarang orang lain memanfaatkan suatu ciptaan tanpa izin dari penciptanya. Konvensi Berne untuk Perlindungan.⁵²

Karya Seni dan Sastra diadopsi pada tahun 1886 dan diubah beberapa kali hingga yang terakhir diamandemen pada tahun 1979. Konvensi ini berisi serangkaian ketentuan yang menentukan perlindungan minimum yang akan diberikan kepada penulis terkait dengan karya mereka, berdasarkan tiga prinsip dasar berikut.

1. Prinsip "*national treatment*", di mana ciptaan yang berasal dari salah satu negara peserta perjanjian (yaitu ciptaan seorang warga negara dari negara peserta perjanjian, atau suatu ciptaan yang pertama kali diterbitkan di salah satu negara peserta perjanjian) harus mendapat perlindungan hukum hak cipta yang sama seperti diperoleh ciptaan seorang pencipta warga negara sendiri.⁵³
2. Prinsip "*automatic protection*", di mana pemberian perlindungan hukum harus diberikan secara langsung tanpa harus memenuhi syarat apa pun (*no conditional upon compliance with any formality*).
3. Prinsip "*independence of protection*", di mana bentuk perlindungan hukum hak cipta diberikan tanpa harus bergantung kepada pengaturan perlindungan hukum negara asal pencipta.

Dalam versi aslinya tahun 1886, Konvensi Berne sudah memuat beberapa ketentuan yang mengizinkan para pihak untuk membatasi hak penggandaan

⁵² Regent Regent et al., "Pelanggaran Hak Cipta Sinematografi Di Indonesia: Kajian Hukum Perspektif Bern Convention Dan Undang-Undang Hak Cipta," *Indonesia Law Reform Journal* 1, no. 1 (2021): 111–21, <https://doi.org/10.22219/ilrej.v1i1.16129>.

⁵³ Francisco Javier Cabrera Blazquez, et al., *Exceptions and Limitation to Copyright*, European Audiovisual Observatory, Strasbourg, 2017, hlm. 9.

eksklusif penulis dalam keadaan tertentu dan untuk mengizinkan reproduksi karya yang dilindungi seizin pencipta/pemegang hak cipta. Pasal 9 ayat (2) Konvensi Berne menyatakan sebagai berikut.

"It shall be a matter for legislation in the countries of the Union to permit the reproduction of such works in certain special cases, provided that such reproduction does not conflict with a normal exploitation of the work and does not unreasonably prejudice the legitimate interests of the author"

Pasal 9 ayat (2) Konvensi Berne telah menetapkan tiga syarat yang, hingga kini, masih berlaku pengecualian dan batasan hak cipta dan hak terkait di bawah hukum internasional dan Uni Eropa, yaitu bahwa mereka dibatasi:

1. *to special cases, provided that the act.*
2. *does not conflict with a normal exploitation of the work.*
3. *does not unreasonably prejudice the legitimate interests of the author.*

Ketiga kondisi ini, yang dikenal sebagai "*three-step test*", digunakan untuk menentukan apakah terdapat pengecualian atau pembatasan yang diperbolehkan menurut norma internasional tentang hak cipta dan hak terkait. Meskipun uji tiga langkah berdasarkan Pasal 9 ayat (2) pada awalnya diterapkan eksklusif untuk hak penggandaan, kemudian diperluas ke semua hak eksklusif di bawah perjanjian internasional lainnya. Batasan dan pengecualian hak cipta di bawah Konvensi Berne dapat dikelompokkan ke dalam kategori berikut⁵⁴.

1. "Batasan" pada perlindungan, dalam artian tidak diperlukan proteksi untuk jenis pokok bahasan tertentu yang dimaksud.
 - a. Batasan ini didasarkan pada asumsi bahwa terdapat alasan kebijakan publik di mana perlindungan hak cipta tidak boleh diberikan terhadap suatu karya yang dimaksud (misalnya, untuk kepentingan umum).
 - b. Batasan ini menyangkut teks resmi legislatif, administratif, dan sifat hukum (Pasal 2 ayat (4)), berita hari ini (Pasal 2 ayat (8)), dan pidato disampaikan dalam proses hukum (Pasal 2bis ayat (1)).
2. Pengecualian untuk perlindungan untuk "penggunaan yang diizinkan" tertentu, dalam hal penggunaan yang diizinkan tanpa seizin dari pencipta.

⁵⁴ Ibid., hlm. 10

- a. Dasar kebijakan untuk pengecualian semacam itu didasarkan pada pertimbangan bahwa penggunaan karya cipta dalam suatu kondisi khusus untuk kepentingan umum jauh lebih penting hingga dapat melampaui hak eksklusif pencipta.
 - b. Contoh pengecualian ini dapat ditemukan di Konvensi Berne (Paris Act, 1971) dalam Artikel 2bis (2) (penggandaan dan pendistribusian ke masyarakat, perkuliahan), 9 ayat (2) (pengecualian atas hak penggandaan, tunduk pada kondisi tertentu), 10 (kutipan dan penggunaan untuk tujuan pengajaran) dan 10bis (yang memungkinkan penggunaan tertentu untuk pemberitaan berita dan sejenisnya).
3. Kategori lain dapat ditambahkan tentang "lisensi wajib" atau "lisensi wajib" yang memungkinkan penggunaan materi hak cipta tertentu, tunduk pada pembayaran kompensasi kepada pemilik hak cipta.
 - a. Dalam hal ini, hak pencipta tetap dilindungi tetapi perlindungan tersebut direduksi: kepentingan publik membenarkan penggunaan yang dilindungi tanpa persetujuan penulis, tetapi tunduk pada pembayaran remunerasi yang sesuai.
 - b. Ketentuan khusus yang mengizinkan jenis penggunaan tersebut ditemukan dalam Artikel 11bis ayat (2) (penyiaran dan hak terkait) dan 13 (kemungkinan pembatasan hak untuk merekam karya musik), dan *Appendix of the Paris Act of Berne*.

Sebagian besar batasan dan pengecualian ini biasanya dibuat sebagai pilihan daripada sebagai kewajiban, dalam arti bahwa mereka menetapkan batas-batas di mana hukum nasional mungkin memberikan batasan dan pengecualian untuk perlindungan. Satu-satunya pengecualian yang wajib di bawah Konvensi Berne adalah pengecualian untuk kutipan (Pasal 10 (1)), 31 yang harus diterapkan oleh para pihak dalam hukum nasional mereka. Konvensi Berne tidak mengatur model khusus untuk penataan batasan dan pengecualian berdasarkan hukum nasional.

D. Pengaturan Fair Use Berdasarkan Trips Agreement

Persetujuan TRIPs (*Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights Agreement*) adalah perjanjian internasional yang menjadi bagian dari Organisasi Perdagangan Dunia (WTO). Perjanjian ini menetapkan standar minimum untuk perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di antara negara-negara anggota WTO, termasuk hak cipta untuk perangkat lunak (software). Meskipun *TRIPs Agreement* tidak secara eksplisit mengatur doktrin "penggunaan wajar" (*fair use*) seperti yang dikenal dalam sistem hukum beberapa negara (misalnya Amerika

Serikat), TRIPS mengakui prinsip "pembatasan dan pengecualian" terhadap hak cipta. Ini memberikan fleksibilitas kepada negara-negara anggota untuk menerapkan pembatasan atau pengecualian dalam hukum nasional mereka, asalkan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip tertentu.⁵⁵

Berikut adalah poin-poin penting terkait penerapan penggunaan wajar perangkat lunak menurut *TRIPs Agreement*:

1. Perangkat Lunak sebagai "Karya Sastra": Pasal 10 *TRIPs Agreement* secara jelas menyatakan bahwa program komputer harus dilindungi sebagai "karya sastra" di bawah undang-undang hak cipta. Ini berarti perangkat lunak mendapatkan tingkat perlindungan yang sama dengan *karya sastra lainnya, termasuk kode sumber (source code) dan kode objek (object code)*.
2. Pembatasan dan Pengecualian (*Limitations and Exceptions*): Pasal 13 *TRIPs Agreement* mengatur bahwa negara-negara anggota dapat memberlakukan pembatasan atau pengecualian terhadap hak eksklusif pemegang hak cipta, asalkan:
 - a. Pembatasan tersebut terbatas pada kasus-kasus tertentu.
 - b. Tidak bertentangan dengan eksploitasi normal dari karya tersebut.
 - c. Tidak merugikan kepentingan sah dari pemegang hak cipta secara tidak wajar.
 - d. Ini dikenal sebagai "three-step test" atau "uji tiga langkah" yang menjadi pedoman bagi negara-negara anggota dalam merumuskan ketentuan penggunaan wajar atau sejenisnya.
3. Fleksibilitas Hukum Nasional: *TRIPs Agreement* memberikan kebebasan kepada negara anggota untuk merumuskan dan menerapkan aturan penggunaan wajar atau pengecualian lain sesuai dengan sistem hukum masing-masing, asalkan tidak bertentangan dengan substansi *TRIPs*. Hal ini berarti negara-negara dapat mengadopsi doktrin *fair use* atau *fair dealing* dengan interpretasi yang berbeda, sesuai dengan kebutuhan dan konteks hukum domestik mereka.

⁵⁵ enka Fojtikova, "China's Intellectual Property Rights Commitments in the WTO: Legal and Economic Implications," *China and WTO Review* 1 (2018)

4. Contoh Penggunaan Wajar yang Diizinkan (Secara Umum): Meskipun tidak spesifik untuk perangkat lunak dalam TRIPs, secara umum, penggunaan wajar seringkali mencakup tujuan non-komersial seperti:
 - a. Pendidikan dan pengajaran.
 - b. Penelitian dan beasiswa.
 - c. Kritik atau ulasan.
 - d. Pelaporan berita.
 - e. Analisis atau dekomposisi (reverse engineering), dalam batasan tertentu, sering kali dianggap sebagai bentuk penggunaan wajar atau diizinkan jika tujuannya adalah interoperabilitas atau keamanan, dan tidak merugikan pemegang hak cipta secara berlebihan.
5. Pentingnya Keseimbangan: *TRIPs Agreement* berusaha mencapai keseimbangan antara melindungi hak-hak pencipta untuk mendorong inovasi dan kreativitas, serta memastikan akses publik terhadap informasi dan teknologi. Doktrin penggunaan wajar adalah salah satu mekanisme untuk mencapai keseimbangan ini.⁵⁶

Penerapan di Indonesia: Indonesia sebagai anggota WTO telah meratifikasi *TRIPs Agreement* melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994. Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia (saat ini Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014) juga mengakomodasi prinsip-prinsip pembatasan dan pengecualian hak cipta yang sejalan dengan TRIPs, termasuk konsep "kepentingan yang wajar" (sering disamakan dengan *fair use*). Pasal 44 UU Hak Cipta Indonesia misalnya, mengatur bahwa penggunaan, pengambilan, penggandaan, dan/atau pengubahan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara seluruh atau sebagian yang substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap untuk keperluan tertentu (misalnya pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, kritik, dll). Singkatnya, *TRIPs Agreement* mengatur bahwa perangkat lunak dilindungi hak cipta dan memberikan kerangka kerja bagi negara anggota untuk menerapkan batasan dan pengecualian terhadap hak cipta, termasuk konsep penggunaan wajar, dengan tetap menjaga keseimbangan antara hak pemegang cipta dan kepentingan publik.

⁵⁶ M Naufal, Implementasi Lisensi Wajib Trips Agreement dalam Produk Pharmasi di Australia Jurnal Law and Government Universitas Islam Indonesia, 2025 hlm 5

E. Pengaturan Fair Use di Indonesia

Fair use di Indonesia diistilahkan sebagai penggunaan yang wajar. Fair use diatur dalam beberapa pasal dalam UUHC di Indonesia, di antaranya sebagai berikut.⁵⁷

1. Pasal 26 mengenai pembatasan perlindungan Hak Ekonomi Pelaku Pertunjukan, Hak Ekonomi Produser Fonogram, dan Hak Ekonomi Lembaga Penyiaran. Pembatasan tersebut berupa pengecualian perlindungan terhadap:
 - a. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual.
 - b. penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan.
 - c. penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar.
 - d. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.
2. Pengaturan mengenai penggunaan yang wajar selanjutnya dapat ditemukan dalam Pasal 43, di mana perbuatan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta meliputi:
 - a. Pengumuman, Pendistribusian, Komunikasi, dan/atau Penggandaan lambang negara dan lagu kebangsaan menurut sifatnya yang asli.
 - b. Pengumuman, Pendistribusian, Komunikasi dan/atau Penggandaan segala sesuatu yang dilaksanakan oleh atau atas nama pemerintah, kecuali dinyatakan dilindungi oleh peraturan perundang-undangan, pernyataan pada Ciptaan tersebut atau ketika terhadap Ciptaan tersebut dilakukan Pengumuman, Pendistribusian, Komunikasi, dan/atau Penggandaan.
 - c. pengambilan berita aktual, baik seluruhnya maupun sebagian dari kantor berita, Lembaga Penyiaran, dan surat kabar atau sumber sejenis lainnya dengan ketentuan sumbernya harus disebutkan secara lengkap, atau

⁵⁷ Hasbir Paserangi. Perlindungan Hukum Hak Cipta *Software* Program Komputer di Indonesia. *Jurnal hukum no. Edisi khusus VOL. 18 Oktober 2011: 20 – 35*. Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar Jl. Perintis Kemerdekaan KM.10 Makassar hasbir_paserangi@yahoo.co.id.

- d. pembuatan dan penyebarluasan konten hak cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat tidak komersial dan/atau menguntungkan Pencipta atau pihak terkait, atau Pencipta tersebut menyatakan tidak keberatan atas pembuatan dan penyebarluasan tersebut.
 - e. Penggandaan, Pengumuman, dan/atau Pendistribusian Potret Presiden, Wakil Presiden, mantan Presiden, mantan Wakil Presiden Pahlawan Nasional, pimpinan lembaga negara, pimpinan kementerian/lembaga pemerintah non kementerian, dan/atau kepala daerah dengan memperhatikan martabat dan kewajaran sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- 3. Pasal 44 ayat (1) mengatur bahwa penggunaan, pengambilan penggandaan, dan/atau pengubahan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara seluruh atau sebagian yang substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap untuk keperluan:
 - a. pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.
 - b. keamanan serta penyelenggaraan pemerintahan, legislatif, dan peradilan.
 - c. ceramah yang hanya untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan, atau
 - d. pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta.
- 4. Pasal 44 ayat (2) mengatur bahwa fasilitasi akses atas suatu Ciptaan untuk penyandang tuna netra, penyandang kerusakan penglihatan atau keterbatasan dalam membaca, dan/atau pengguna huruf braille, buku audio, atau sarana lainnya, tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap, kecuali bersifat komersial.
- 5. Pasal 45 ayat (1) mengatur bahwa Penggandaan sebanyak 1 (satu) salinan atau adaptasi Program Komputer yang dilakukan oleh pengguna yang sah dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta jika salinan tersebut digunakan untuk:
 - a. Penelitian dan pengembangan Program Komputer tersebut; dan
 - b. Arsip atau cadangan atas Program Komputer yang diperoleh secara sah untuk mencegah kehilangan, kerusakan, atau tidak dapat dioperasikan.

Adapun Pasal 45 ayat (2) mengatur bahwa apabila penggunaan Program Komputer telah berakhir, salinan atau adaptasi Program Komputer tersebut harus dimusnahkan.

6. Pasal 46 ayat (1) mengatur mengenai Penggandaan untuk kepentingan pribadi atas Ciptaan yang telah dilakukan Pengumuman hanya dapat dibuat sebanyak 1 (satu) salinan dan dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Perlu diperhatikan bahwa Penggandaan untuk kepentingan pribadi tersebut tidak mencakup:
 - a. karya arsitektur dalam bentuk bangunan atau konstruksi lain.
 - b. seluruh atau bagian yang substansial dari suatu buku atau notasi musik.
 - c. seluruh atau bagian substansial dari database dalam bentuk digital.
 - d. program komputer, kecuali sebagaimana dimaksud dalam Pasal 45 ayat (1), dan
 - e. Penggandaan untuk kepentingan pribadi yang pelaksanaannya bertentangan dengan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.

7. Pasal 47 mengatur bahwa setiap perpustakaan atau lembaga arsip yang tidak bertujuan komersial dapat membuat 1 (satu) salinan Ciptaan atau bagian Ciptaan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dengan cara:⁵⁸
 - a. Penggandaan tulisan secara reprografi yang telah dilakukan Pengumuman, diringkask, atau dirangkum untuk memenuhi permintaan seseorang dengan syarat
 - 1) perpustakaan atau lembaga arsip menjamin bahwa salinan tersebut hanya akan digunakan untuk tujuan pendidikan atau penelitian.
 - 2) Penggandaan tersebut dilakukan secara terpisah dan jika dilakukan secara berulang, Penggandaan tersebut harus merupakan kejadian yang tidak saling berhubungan, dan
 - 3) tidak ada Lisensi yang ditawarkan oleh Lembaga Manajemen Kolektif kepada perpustakaan atau lembaga arsip sehubungan dengan bagian yang digandakan.
 - b. pembuatan salinan dilakukan untuk pemeliharaan, penggantian salinan yang diperlukan, atau penggantian salinan dalam hal salinan hilang, rusak, atau musnah dari koleksi permanen di perpustakaan atau lembaga arsip lain dengan syarat:
 - 1) perpustakaan atau lembaga arsip tidak mungkin memperoleh salinan dalam kondisi wajar, atau
 - 2) pembuatan salinan tersebut dilakukan secara terpisah atau jika dilakukan secara berulang, pembuatan salinan tersebut harus merupakan kejadian yang tidak saling berhubungan

⁵⁸ Iswi Hariyani, *Op.Cit*, hal. 46.

- c. pembuatan salinan dimaksudkan untuk Komunikasi atau pertukaran informasi antarperpustakaan, antarlembaga arsip serta antara perpustakaan dan lembaga arsip.
8. Pasal 48 mengatur mengenai Penggandaan, Penyiaran, atau Komunikasi atas Ciptaan untuk tujuan informasi yang menyebutkan sumber dan nama Pencipta secara lengkap tidak dianggap pelanggaran hak cipta dengan ketentuan Ciptaan berupa:
- a. artikel dalam berbagai bidang yang sudah dilakukan Pengumuman baik dalam media cetak maupun media elektronik kecuali yang salinannya disediakan oleh Pencipta, atau berhubungan dengan Penyiaran atau Komunikasi atas suatu Ciptaan.
 - b. laporan peristiwa aktual atau kutipan singkat dari Ciptaan yang dilihat atau didengar dalam situasi tertentu, dan
 - c. karya ilmiah, pidato, ceramah, atau Ciptaan sejenis yang disampaikan kepada publik.
9. Pasal 49 mengatur bahwa Penggandaan sementara atas Ciptaan tidak dianggap pelanggaran hak cipta jika Penggandaan tersebut memenuhi ketentuan:
- a. pada saat dilaksanakan transmisi digital atau pembuatan Ciptaan secara digital dalam media penyimpanan.
 - b. dilaksanakan oleh setiap orang atas izin pencipta untuk mentransmisi ciptaan, dan
 - c. menggunakan alat yang dilengkapi mekanisme penghapusan salinan secara otomatis yang tidak memungkinkan ciptaan tersebut ditampilkan kembali.

BAB IV

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian, dan uraian di atas maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perlindungan hak cipta *software* di Indonesia dapat dilakukan dengan dua hal yaitu Perlindungan hukum secara preventif memberikan perlindungan kepada subjek hukum untuk mencegah terjadinya pelanggaran hak atau sengketa hukum di masa depan. Tujuan utamanya yaitu memberikan rasa aman kepada individu atau kelompok dengan memastikan bahwa hak-haknya dilindungi dengan baik. Upaya preventif memberikan perlindungan hukum melalui Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah menjamin mengenai hal-hal apa saja yang dapat dilakukan oleh pemegang lisensi atau penerima lisensi. Sedangkan perlindungan hukum secara represif adalah upaya perlindungan yang dilakukan apabila telah terjadi suatu pelanggaran atau sengketa yang bertujuan untuk menyelesaikan sengketa. Undang-Undang Hak Cipta telah mengatur mengenai upaya represif untuk menanggulangi pelanggaran atau sengketa yang terjadi. Bentuk dari sengketa yang berkaitan dengan Hak Cipta dapat berupa sengketa perbuatan melawan hukum, perjanjian lisensi, sengketa mengenai tarif dalam penarikan imbalan atau royalti. Dalam kaitannya dengan perlindungan hukum terhadap lisensi Hak Cipta maka kegiatan penegakan

hukum ini merupakan kegiatan yang cukup penting, karena perlindungan hukum tanpa penegakan hukum yang baik tidak akan ada artinya. Penanggulangan atau penyelesaian sengketa terkait lisensi Hak Cipta dapat dilakukan dengan cara litigasi dan non-litigasi.

2. Penggunaan wajar *software* di Indonesia jika di kaji dalam teori *Fair use* maka memiliki lima indikator diantaranya tujuan dan karakter penggunaan, sifat karya yang di gunakan, proporsi bagian yang di gunakan, dampak terhadap pasar, selain itu penulis juga mengkaitakan jika hakim mengambil keputusan dalam perkara hak cipta diantaranya, izin, mengambil keuntungan, dan persamaan pokok, maka jika dalam persoalan penggunaan wajar ini selama penggunaan tidak melanggar indikator-indikator di atas masih dianggap sebagai penggunaan wajar namun dalam hal penggunaan wajar perlunya pertimbangan dari 3 (tiga) aspek yang pertama dari segi pemerintah (Regulasi) yang kedua dari segi pemilik ciptaan (*Developer*) dan yang ketiga dari segi pengguna (*User*) dari ketiga ini memiliki pandangan wajar yang berbeda, sebagai negara yang masih berkembang dengan ekonomi yang belum setabil tentu saja Indonesia tidak bisa menerapkan perlindungan hukum yang secara tegas secara menyeluruh karena akan berdampak pada kestabilan Negara,

B. Saran

Banyaknya masyarakat Indonesia yang hidup dalam kemiskinan, diperlukan adanya kolaborasi yang baik antara pemerintah, *provider* dan pengguna, demi tercapainya pemerataan teknologi yang mana pemerintah melalui kementerian harus berperan aktif dengan cara melakukan kemitraan secara besar-besaran kepada *provider* untuk menciptakan *cost* yang sangat murah dalam hal kepemilikan *software*, sehingga masyarakat terutama pada tenaga pendidik dan pelajar akan mampu mengakses dan membeli program tersebut dan tidak lagi melakukan pembajakan secara besar-besaran.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Agustin dan Pratama, *Keterampilan Berpikir dalam Konteks Pembelajaran Abad ke-21*, Amanda Aprilia, “Mengenal Apa Itu Software Engineering?,” *IDS Digital College STMIK Indo Daya Suvana*, 2020. , <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-software-engineering/>.

Ardiansyah, “Hukum Online.Com,” 3 september 2024. 22.00, n.d., <https://www.hukumonline.com/berita/a/teori-perlindungan-hukum-menurut-para-ahli-lt63366cd94dcbc?page=2>.

Adi Sulistiyono, *Eksistensi dan Penyelesaian Sengketa HaKI*. Surakarta: UNS Perss. 2008.

Arif Lutviansori. *Hak Cipta dan Perlindungan Folklore di Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2009.

Bachtiar, “Metode Penelitian Hukum, Unpam Press, Tangerang Selatan, 2018.

Daryanto dan Bambang Suryanto, *Pembelajaran Abd 21* (Malang: Penerbit Gava Media, 2022),

Desty Endrawati Subroto et al., “Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Bagi Dunia Pendidikan Di Indonesia,” *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 07 (2023): 473–80, <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>.

Dr. Rika Ratna Permata, Dr. Tasya Syafiralita Ramli, and Dkk, *HAK CIPTA ERA DIGITAL DAN PENGATURAN DOKTRIN FAIR USE DI INDONESIA* (Bandung: PT. Rerflika Aditama, 2022).

Direktori Putusan et al., “Direktorat Putusan Mahkamah Agung Republik Indoneisa,” 2022.

Djulaeka, “Hak Kekayaan Intelektual Teori Dan Prinsip-Prinsip Umum.” Malang: Setara Press, 2021,

Faisal Anwar dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0”* (Bandung: CV.Tohar Media, 2022).

Fansisco Javier Cabrera Blazquenz, Et Al., Excpations and Limition Tp Copyright, European Audiovisual Obserbatory, Stasbouurg, 2017.

Francisco Javier Cabrera Blazquez, et al., Exceptions and Limitation to Copyright, European Audiovisual Observatory, Strasbourg, 2017.

Hendri Ahmadian, "Overview Of Pirated Software On Campus : Educators ' Perspective" 4 (2020).

Haris Munandar dan Sally Sitanggang, *Mengenal HAKI(Hak Kekayaan Intelektual)*, Jakarta: Erlangga, 2008.

Henry Soelistyo, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, Jakarta:RajaGrafindo Persada, 2011.

Iswi Hariyani, *Prosedur Mengurus HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual) Yang Benar. Membahas Secara Pustaka Yustisia*, 2010.

Kyle Ricard, fair use in thr informasioan age, 25 rich J.L& Tech , No.1 2018

John F. Williams, 1986, A Manager's Guide to Patent, Trade Marks & Copyright, Cetakan Pertama, London.

Ketut Supast Dharmawan, dkk, 2016, *Hak Kekayaan Intelektual (HKI)*, Deepubl_sh, Yogyakarta,.

OKi, 2010, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Rajawal_ Pers, Jakart.

Otto Hasibuan, *Hak Cipta di Indonesia* (Bandung: Alumni, 2008),

Runtut dan Detail tentang Tata Cara Mengurus Hak Atas Kekayaan Intelektual, Pustaka Yustisia, Cet. 1. Yogyakarta,2010.

Rachmadi Usman. *Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual*. Pt Alumni. 2003.

Sirajuddin Saleh, "Analisis Data Kualitatif, Pustaka Ramadhan, Bandung, 2017,

Sophar Maru Hutagalung,*Hak Cipta (Kedudukan &Perananya Dalam Pembangunan).*Pena Grafika Jakarta .2012.

Jurnal

Anastasia Theresia Puspasari and Agus Sardjono, “Pemisahan Hak Cipta Mengenai Remix Lagu Didasari Doktrin Fair Use Dan UU Nomor 28 Tahun 2014 Terkait Hak Cipta,” *Jurnal Hukum & Pembangunan* 2, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.21143/telj.vol2.no2.1040>.

Darwin Effendi dan Dan Achmad Wahidy, “Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang* (2019).

Anis Mashdurohatun dan M. Ali Mansyur, “Model Fair use/Fair Dealing Hak Cipta Atas Buku pada Perluasan IPTEK pada Pendidikan Tinggi,” *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, Volume 24, Issue 1, 2017.

Ferol Mailangkay, “Kajian Hukum tentang Hak Moral Pencipta dan Pengguna Menurut Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta,” *Lex Privatum*, Vol. V, No. 4, Juni 2017.

Ghaesany Fadhila and U. Sudjana, “Perlindungan Karya Cipta Lagu Dan/Atau Musik Yang Dinyanyikan Ulang (Cover Song) Di Jejaring Media Sosial Dikaitkan Dengan Hak Ekonomi Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta,” *Acta Diurnal Jurnal Ilmu Hukum Kenotariatan Dan Ke-PPAT-An* 1, no. 2 (2018). <https://doi.org/10.24198/acta.v1i2.117>.

Hajar M, “Model-Model Pendekatan Dalam Penelitian Hukum Dan Fiqh, UIN Suska.” Pekanbaru Riau, 2015,

Hasbir Paserangi, “Perlindungan Hukum Hak Cipta *Software* Program Komputer Di Indonesia,” *Jurnal Hukum* 18, no. 19 (2011)

Hasbir Paserangi. Perlindungan Hukum Hak Cipta *Software* Program Komputer di Indonesia. *Jurnal hukum*

Ina Magdalena dkk., “Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi,” *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no. 2 (2021): <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

Indah Sari, “Kedudukan Hak Cipta Dalam Mewujudkan Hak Ekonomi Sebagai Upaya Perlindungan Terhadap Intellectual Property Rights,” *Jurnal Ilmiah M-Progress* 6, no. 2 (2015). <https://doi.org/10.35968/m-pu.v6i2.173>.

- Jerry et al., “Pelanggaran Etika Sistem Informasi Dalam Penggunaan *Software* Bajakan,” *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Dan Edukasi Sistem Informasi* 4, no. 1 (2023): 19–30, <https://just-si.ub.ac.id/index.php/just-si/article/view/140>.
- Khwarizmi Maulana Simatupang, “Tinjauan Yuridis Pemeliharaan Hak Cipta Dalam Ranah Digital (A Judicial Examination of Digital Copyright Protection),” *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 15, no. 1 (2021).
- Kornelius Benuf, Muhamad Azhar, “etodologi Penelitian Hukum sebagai Instrumen Mengurai Perma salahan Hukum Kontemporer” *Jurnal Gema Keadilan*, 2020
- Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Kementerian Pendidikan, “5 - Textbook Perangkat Lunak ,” n.d.
- Masfi Sya’fiatul Ummah, “HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL (HAK CIPTA) SEBAGAI OBJEK WARIS DALAM HUKUM PERDATA,” *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14, http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regs-ciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.
- Mirah Satria Dewi, “Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Cover Version Lagu Di Youtube,” *Jurnal Magister Hukum Udayana (Udayana Master Law Journal)* 5, no. 281–291 (2017):.
- Mubiar Agustin dan Yoga Adi Pratama, *Keterampilan Berpikir dalam Konteks Pembelajaran Abad ke-21* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2022), 7.
- Muhaimin, “Metode Penelitian Hukum, Mataram University Press, NTB, 2020.
- Muhamad Djumhana & R.Djubaedilah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori, dan prakteknya di Indonesia*, cetakan ketiga. PT. Citra Aditya Bhakti Bandung, 2003,
- Muchsin, 2003, Perlindungan dan Kepastian Hukum bagi Investor di Indonesia, Tesis, Magister Ilmu Hukum Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- M Naufal, Implementasi Lisensi Wajib Trips Agreement dalam Produk Farmasi di Australia *Jurnal Law and Government Uiversitas islam indonesia*, Yogyakarta

- Nurhayati Abbas, Hak Atas Merek dan Perkembangannya. *Makalah* Pada Seminar Nasional laksanaan Undang-Undang Hak Atas Kekayaan Intelektual Pada Awal Tahun 2000 dan Pengaruhnya terhadap Perdagangan Bebas, Kerjasama Fakultas Hukum Unhas dengan Yayasan Klinik HAKI (*IP linic*) dan *Foundation of Intellectual Property Studies in Indonesia* (FIPSI). Makassar, 1999,
- Nuriyatul Hidayah dkk., “Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar,” *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2023): 84, <https://jurnal.educ3.org/index.php>.
- Nuzulia Kumala Sari, “Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pembajakan *Software* Di Indonesia,” *Qistie* 6, no. 1 (2012), <https://doi.org/10.31942/jqi.v6i1.551>.
- Oksidelfa Yanto, “KONSEP PERLINDUNGAN HAK CIPTA DALAM RANAH HUKUM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL (Studi Kritis Pembajakan Karya Cipta Musik Dalam Bentuk VCD Dan DVD),” *Yustisia Jurnal Hukum* 93, no. 3 (2015). <https://doi.org/10.20961/yustisia.v93i0.3702>
- Paul Goldstein, terjemahan Masri Maris, *Hak Cipta Dahulu, Kini dan Esok*, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta, 1997.
- Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, dan Aplikasinya* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019).
- Regent Regent et al., “Pelanggaran Hak Cipta Sinematografi Di Indonesia: Kajian Hukum Perspektif Bern Convention Dan Undang-Undang Hak Cipta,” *Indonesia Law Reform Journal* 1, no. 1 (2021);, <https://doi.org/10.22219/ilrej.v1i1.16129>.
- Rina Dianti, Endie Riyoko, dan Kabib Sholeh, “Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Abad 21 di Sd Negeri 89 Palembang,” *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09, no. 03 (2023).
- Robi Rismansyah, Mohammad and Yasmin Hadid, “Perlindungan Hak Moral Pencipta Dalam Hak Cipta Terhadap Distorsi Karya Sinematografi Di Media Sosial,” *Jurnal Padjadjaran Law* 7 (2019).

Satjipto Rahardjo, "Ilmu Hukum," *Bentuk-Bentuk, 'Teori Perlindungan Hukum', Bentuk-Bentuk Perlindungan Hukum*, 2018, 17–51 *Perlindungan Hukum*, 2018.

Steffi Adam and Muhammad Taufik Syastra, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal," *CBIS Journal* 3, no. 2 (2015).

Wayan Gede Endra Bratha, "Literature Review Komponen Sistem Informasi Manajemen: *Software*, Database Dan Brainware," *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi* 3, no. 3 (2022) <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3.824>.

Yayan Alpian dkk., "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia," *JURNAL BUANA PENGABDIAN* 1, no. 1 (Agustus 5, 2019) . *di Indonesia*, PT. Alumni, Bandung, [tps://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1461](https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1461). no. *Edisi khusus VOL. 18 Oktober 2011* Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar Jl. Perintis Kemerdekaan KM.10 Makassar hasbir_paserangi@yahoo.co.id.

Artikel

Fabila syaftahan, Pembuat Virus Berbasis AI di Jepang Dihukum 3 Tahun Penjara, 6 november 2024. <https://aihub.id/berita/pembuat-virus-berbasis-ai-di-jepang>

Febian, "Taraf Pembajakan *Software* di Indonesia Menggapai 86 Persen dan Menduduki Urutan Ke-10 di Dunia, 19 september 2024, <https://winpoin.com/taraf-pembajakan-software-di-indonesia-menggapai-86-persen-dan-menduduki-urutan-ke-10-di-dunia/>

Undang- Undang

Pemerintah Indonesia. 2014. Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Lembaran Negara RI Tahun Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599. Jakarta

Pemerintah Indonesia, 2016, Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 pembaharuan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan

Transaksi Elektronik. Lembaran Negara RI Tahun Lembaran Negara
Republik Indonesia Nomor 5952. Jakarta