

## PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP PROGRAM KOMPUTER MENURUT UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 19 TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA

Oleh:

HENNY MARLYNA, PEGGY SHERLIANA  
Fakultas Hukum Universitas Indonesia, Jakarta  
Fakultas Hukum Universitas INDONUSA Esa Unggul, Jakarta  
Jl. Arjuna Utara Tol Tomang Kebun Jeruk, Jakarta 11510  
marlyna@gmail.com

### ABSTRAK

Perkembangan dari dunia program komputer mengalami perkembangan yang sangat cepat sejak pertama kali program komputer dikembangkan. Perkembangan tersebut di khawatirkan akan menimbulkan dampak yang merugikan bagi programmer, misalnya dalam hal pelanggaran hak cipta program komputer. Permasalahannya adalah bagaimana perlindungan hukum terhadap program komputer di Indonesia, tindakan apa saja yang biasa dilakukan dalam pelanggaran hak cipta program komputer, serta upaya hukum apa yang dapat dilakukan atas pelanggaran hak cipta tersebut. Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka metode yang digunakan adalah normatif yuridis. Kesimpulannya adalah bahwa program komputer merupakan salah satu ciptaan yang dilindungi oleh UU Hak Cipta, karena program komputer terdiri dari *source code* dan *object code*. *Source code* dan *Object code* inilah yang disebut sebagai karya sastra karena berisikan kode-kode, instruksi-instruksi berupa tulisan (*Literary Works*), sehingga terlihat ekspresi dari si pembuat program. Bentuk pelanggaran hak cipta program komputer yang sering terjadi adalah pemuatan ke *Harddisk*, *Softlifting*, Pemalsuan, dan *Downloading Illegal*, pelanggaran tersebut dapat juga terjadi apabila terdapat kesamaan *source code*. UU Hak Cipta memberikan perlindungan yang bersifat kualitatif yaitu lebih menekankan seberapa pentingkah bagian dari *Source Code* yang ditiru, sehingga apabila mengambil bagian yang menjadi ciri atau khas dari suatu ciptaan meskipun itu kurang dari 10%(sepuluh persen), maka dikatakan sebagai pelanggaran Hak Cipta. Upaya hukum yang dilakukan atas pelanggaran hak cipta program komputer adalah orang yang hak-nya telah dilanggar dapat mengajukan ke pengadilan atau di luar pengadilan. Apabila melalui pengadilan maka dapat mengajukan gugatan perdata ke pengadilan niaga dan juga dapat melaporkan ke Polisi untuk di proses secara pidana.

**Kata Kunci:** Program Komputer, Hak Cipta, Perlindungan Hukum

### Pendahuluan

Belakangan ini pelanggaran Hak Cipta atas program komputer semakin marak dan telah mengakibatkan programmer tidak lagi mendapat perlakuan yang layak, hal ini dapat dilihat dari produk bajakan yang diedarkan secara terbuka dan terang-terangan tanpa adanya rasa ketakutan melanggar hukum, dimana UU Hak Ciptanya telah diberlakukan. Pelanggaran Hak Cipta atas program komputer dipengaruhi oleh faktor harga dan daya

beli masyarakat, dimana harga program komputer yang asli (berlisensi) sangat mahal sehingga tidak terjangkau oleh masyarakat, Untuk perbandingan, harga lisensi Windows 98 adalah 200 dollar AS, sedangkan program komputer bajakan dapat kita beli hanya dengan harga Rp.15.000 (lima belas ribu rupiah) atau Rp.20.000 (dua puluh ribu rupiah) saja. Oleh karena itu banyak masyarakat melakukan pelanggaran Hak Cipta atas program komputer yaitu dengan memperbanyak atau membajak program-

program komputer. Karena dengan adanya perbanyakan program-program komputer tersebut sehingga masyarakat dapat membeli dengan harga yang sangat terjangkau karena jauh lebih murah daripada masyarakat harus membeli program komputer yang asli.

Pelanggaran Hak Cipta atas program komputer tidak hanya di Indonesia tetapi di negara-negara lain, seperti Malaysia, Singapura, Jepang, dan lain-lain. Tetapi dampak yang sangat merugikan adalah programmer lokal karena mereka berada pada area pasarnya sendiri. Fakta tersebut menunjukkan bahwa pembangunan dan perlindungan Hak Cipta harus berjalan secara bergandengan. (Tamostu Hazomi, 2006). Berbagai peranti lunak komputer diperbanyak secara gelap tanpa izin dari Pemegang Hak Cipta dan tanpa membayar uang imbalan (dengan kata lain lisensi). (Tamostu Hazomi, 2006) Dengan adanya pelanggaran Hak Cipta tersebut maka programmer mengalami kerugian yang sangat besar. Padahal apabila Ciptaan atas program komputer tersebut tidak dibajak oleh orang yang tidak bertanggung jawab maka programmer dapat memperoleh keuntungan yang tidak sedikit karena dalam Hak Cipta terdapat hak ekonomis.

Dalam hal ini sangat dirasakan kurangnya perlindungan hukum yang diberikan kepada pencipta program komputer. Memang diakui untuk melindungi program komputer dari kasus pembajakan merupakan hal yang sulit, mengingat pengcopy-an program yang merupakan bentuk pembajakan program komputer dapat dilakukan dengan cepat dan tanpa meninggalkan bekas karena didukung oleh kemajuan teknologi komputer yang semakin lama semakin canggih dewasa ini. Bahkan

sekarang ini orang dapat menggandakan program komputer dalam jumlah banyak (mencapai ratusan *copy*) hanya dalam waktu hitungan menit. Hal ini dimungkinkan oleh adanya teknologi CD *duplicator*. Tetapi, dewasa ini pembajakan program komputer mulai diberantas. Hal ini antara lain dilakukan dengan melakukan razia-razia pada tempat-tempat yang memasarkan komputer. Razia dilakukan pada toko komputer yang menjual *hardware* komputer. Sebagai sebuah toko komputer, toko tersebut seringkali menjual komputer dilengkapi dengan programnya, sehingga pengguna komputer dapat langsung mengaplikasikan komputernya. Untuk mengcopy program komputer ke dalam komputer pembeli, toko komputer harus mempunyai lisensi dari Pemegang Hak Cipta program komputer. Akan tetapi seringkali pemilik toko tidak memperpanjang lisensi tersebut sehingga terjadi pelanggaran Hak Cipta. Dengan adanya razia tersebut, diharapkan bisa mengurangi pembajakan – pembajakan program komputer.

### **Permasalahan**

Adapun permasalahan yang akan dibahas penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap program komputer di Indonesia dalam rezim Hak Kekayaan Intelektual (HKI), dengan Hak Cipta atau Paten?
2. Tindakan apa saja yang biasa dilakukan dalam pelanggaran Hak Cipta program komputer di Indonesia?
3. Upaya hukum apa yang dapat dilakukan atas pelanggaran Hak Cipta program komputer?

## **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sejauhmana perlindungan hukum terhadap program komputer di Indonesia dalam rezim Hak Kekayaan Intelektual (HKI), dengan Hak Cipta atau Paten.
2. Untuk mengetahui tindakan apa saja yang biasa dilakukan dalam pelanggaran Hak Cipta program komputer di Indonesia.
3. Untuk mengetahui upaya hukum apa saja yang dapat dilakukan atas pelanggaran Hak Cipta program komputer.

## **Tinjauan Teori**

Hak Cipta sebagai salah satu Hak Kekayaan Intelektual, memiliki konsep dasar sebagai hak milik immaterial. Sedangkan yang dimaksud hak milik immateril adalah suatu hak milik yang objek haknya adalah benda tidak berwujud (benda tidak bertubuh). (O.K. Saidin, 2004). Dalam pengertian ini tidak berarti bahwa yang dihasilkan oleh Hak Cipta adalah benda tidak berwujud. Dalam hal ini, Hak Cipta adalah hak atas perwujudan suatu ide.

Hak Cipta muncul bukan karena adanya pendaftaran suatu Ciptaan pada Direktorat Jendral Hak Kekayaan Intelektual Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia maka ada perlindungan. Hak Cipta akan secara otomatis berlaku sejak pencipta telah selesai menghasilkan Ciptaannya dalam bentuk yang khas.

Pengertian Hak Cipta menurut Pasal 1 angka 1 UU Hak Cipta, yang berbunyi: “Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi Pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memper-

banyak Ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku”.

Dari pengertian Hak Cipta menurut Pasal 1 angka 1 UU Hak Cipta, Hak Cipta didefinisikan sebagai hak eksklusif bagi para pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak suatu Ciptaan atau memberikan izin kepada pihak lain untuk melakukan hal yang sama dalam batasan hukum yang berlaku. Yang Penting untuk diingat adalah hak tadi mengizinkan Pemegang Hak Cipta untuk mencegah pihak lain memperbanyak tanpa izin”. (Tim Lindsay, 2002)

Pengertian Hak Cipta menurut *World Intellectual Property Organization* (WIPO) adalah: “*Copyright is a legal form describing right given to creator for their literary and artistic works*” Artinya: (Hak Cipta adalah terminologi hukum yang menggambarkan hak-hak yang diberikan kepada pencipta untuk karya-karya mereka dalam bidang seni dan sastra).

Pada dasarnya, Hak Cipta adalah sejenis kepemilikan pribadi atas suatu Ciptaan yang berupa perwujudan dari suatu ide Pencipta dibidang seni, sastra dan ilmu pengetahuan. (Tim Lindsay, 2002).

Dalam UU Hak Cipta, objek-objek yang dilindungi dengan Hak Cipta adalah objek-objek tertentu yang telah ditentukan oleh UU Hak Cipta. Dalam hal ini, maka selain yang ditentukan oleh UU Hak Cipta tidak dilindungi oleh hukum. Menurut Pasal 12 ayat (1) UU Hak Cipta, Ciptaan yang dilindungi adalah Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang mencakup:

1. Buku, Program Komputer, Pamflet, Perwajahan (*Lay Out*), Karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
2. Ceramah, Kuliah, Pidato, dan Ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
3. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan ilmu pengetahuan;
4. Lagu atau Musik dengan atau tanpa teks;
5. Drama atau Drama Musikal, Tari, Koreografi, Pewayangan, dan Pantomim;
6. Seni Rupa dalam segala bentuk seperti Seni Lukis, Gambar, Seni Ukir, Seni Kaligrafi, Seni Pahat, Seni Patung, Kolase, dan Seni Terapan;
7. Arsitektur;
8. Peta;
9. Seni Batik;
10. Fotografi;
11. Sinematografi;
12. Terjemahan, Tafsiran, Saduran, Bunga Rampai, *Database*, dan Karya lain dari hasil pengalihwujudan.

Disamping Ciptaan yang dilindungi dalam Pasal 12 ayat (1), ada lagi Ciptaan yang dilindungi oleh UU Hak Cipta, sebagaimana diatur dalam ketentuan Pasal 10 ayat (1) dan ayat (2) UU Hak Cipta, yang menyatakan:

1. Negara memegang Hak Cipta atas karya peninggalan prasejarah, sejarah dan benda budaya nasional lainnya.
2. Negara memegang Hak Cipta atas *folklor* dan hasil kebudayaan rakyat yang menjadikan milik bersama seperti cerita, hikayat, dongeng, legenda, babad, lagu, kerajinan tangan, koreografi, tarian, kaligrafi, dan karya seni lainnya.

Pengertian program komputer menurut Pasal 1 angka 8 UU Hak Cipta, yang berbunyi:

“Program Komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk penyiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut”.

Pengertian program komputer menurut *World Intellectual Property Organization (WIPO)*:

“for the purpose of the law: computer program means a set of instruction capable, when incorporated in a machine-readable medium, of causing a machine having information-processing capabilities to indicate, perform or achieve a particular function, task or result”.

Artinya: (Untuk tujuan di bidang hukum, program komputer berarti sekumpulan instruksi yang mampu, bila suatu media yang dapat dibaca oleh mesin, sehingga mesin mempunyai kemampuan memproses informasi atau menerima fungsi-fungsi khusus, tugas atau suatu hasil).

Menurut Priyono Dwi Widodo, program komputer adalah serangkaian petunjuk yang berupa perintah-perintah yang disusun sedemikian rupa untuk melaksanakan suatu tugas yang akan dikerjakan oleh komputer.

Sedangkan menurut David I. Bainbridge, program komputer adalah serangkaian instruksi yang mengendalikan atau mengubah operasi-operasi komputer.

Jhon J. Borking, mendefinisikan program komputer adalah sebagai berikut:

*“In essence, a computer program is a set of instruction in the form of numeric codes, which are loaded into the computer’s memory in order to tell the computer in what way a problem has to be solved”*

Artinya: (Secara umum, Program Komputer adalah suatu rangkaian instruksi yang dibangun dari kode-kode numerik, yang dimasukkan kedalam memori komputer dalam upaya untuk memberitahu komputer jalan apa yang harus dibuat untuk memecahkan masalah).

Dalam hal ini, bahwa esensi dari suatu program komputer sebenarnya adalah keberadaan “perintah” ataupun “instruksi” yang berfokus kepada proses agar suatu perangkat keras berfungsi sebagaimana yang ditentukan. Jadi sepatutnya yang menjadi kata kunci dalam hal ini adalah kejelasan dari instruksi itu sendiri, sehingga jika suatu program tidak lengkap dan/atau tidak jelas instruksinya, maka ia bukan merupakan suatu program.

Program komputer (sering disebut sebagai program saja), merupakan suatu aplikasi yang dibuat dengan menggunakan bahasa program tertentu dan telah terinstal didalam komputer. Program komputer merupakan contoh perangkat lunak komputer yang menuliskan aksi komputasi yang akan dijalankan oleh komputer. Komputasi ini biasanya dilaksanakan berdasarkan suatu algoritma atau urutan perintah tertentu. Urutan perintah (algoritma) merupakan suatu perangkat yang sudah termasuk dalam program komputer tersebut. Tanpa algoritma tersebut, program komputer tidak dapat berjalan dengan baik.

Program komputer bukanlah seperti program yang ditemukan didalam radio dan televisi. Program yang dimaksud disini adalah instruksi-instruksi yang berupa kode-kode numerik yaitu nol dan satu (0 dan 1), yang berada didalam memori komputer untuk memberitahukan komputer, pekerjaan apa yang harus diselesaikan. Komputer tidak dapat berpikir, komputer hanya dapat mengerjakan sesuai dengan instruksi yang diberikan kepadanya. Instruksi-instruksi yang dibuat oleh penulis program (programmer) menggunakan suatu bahasa pemrograman tertentu dan langsung dapat diterjemahkan ke bahasa mesin yang dimengerti oleh komputer untuk menyelesaikan suatu aplikasi tertentu dengan suatu perangkat lunak yang dikenal dengan perangkat lunak aplikasi (*application software*).

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya di atas, bahwa instruksi-instruksi yang diberikan kepada sistem komputer harus diterjemahkan terlebih dahulu kedalam bahasa mesin oleh perangkat lunak komputer yang disebut dengan *Language Software*, agar bahasa pemrograman yang ditulis oleh seorang programmer dapat dimengerti oleh komputer. Bahasa mesin yang dapat dimengerti oleh komputer adalah berbentuk bilangan binari yang hanya menggunakan 2 (dua) bilangan yaitu nol dan satu (0 dan 1).

*Language Software* dikategorikan sebagai berikut, yaitu:

1. *Assembler*

*Assembler* merupakan program yang digunakan untuk menerjemahkan program aplikasi yang ditulis dengan bahasa perakitan (*assembly language*) atau bahasa pemrograman simbolik (*symbolic programming language*) menjadi ba-

hasa mesin. Dengan bahasa simbolik, masing-masing *op-code* dalam bahasa mesin tidak ditulis dalam bilangan binari tetapi dengan suatu kode simpanan singkatan tertentu yang disebut dengan *mnemonic*. Instruksi program yang ditulis dengan *mnemonic* inilah yang akan diterjemahkan kedalam bentuk bilangan binary (bahasa mesin) dengan menggunakan *assembler*. Program yang ditulis dengan bahasa simbolik ini disebut dengan *source code* (program sumber) dan hasil terjemahan kedalam bahasa mesin disebut dengan *object program* (program objek).

## 2. *Compiler*

Didalam *Compiler* ini telah dikembangkan suatu yang lebih dekat dengan pemakai komputer bila dibandingkan dengan menggunakan bahasa simbolik. *Source program* ini ditulis dengan menggunakan bahasa tingkat tinggi (*high level language*) kemudian akan diterjemahkan menjadi program bahasa mesin (*object code*) dengan *compiler*.

## 3. *Interpreter*

*Interpreter* ini juga merupakan program untuk menerjemahkan program yang ditulis dengan bahasa tingkat tinggi kedalam bahasa mesin.

Program yang ditulis dengan bahasa simbolik disebut dengan *source code* (program sumber) dan hasil terjemahan kedalam bahasa mesin disebut dengan *object program* (program objek).

Adapun yang dimaksud dengan *source code* (kode sumber) adalah sebuah arsip (*file*) program yang berisi pernyataan-pernyataan (*statements*) pemrograman, kode-kode instruksi atau perintah,

fungsi, prosedur dan objek yang dibuat oleh seorang programmer.

Sedangkan *object program* atau *object code* berasal dari kata *object* berarti objek atau tujuan dan *code* yang berarti sandi, kode, perintah yang diketikkan, dan lambang yang memiliki arti. Jadi *object code* berarti kode objek. Arti istilah *object code* dianggap berkaitan erat dengan bahasa mesin yang didapatkan setelah kode program dikompilasi. [www.total.or.id](http://www.total.or.id)

*Source program* atau *source code* yang dimasukkan kedalam komputer didalam perangkat lunak yang umumnya ada dalam terminal, kemudian *Source program* atau *source code* ini akan diubah kedalam bahasa mesin oleh *compiler* atau *interpreter* yang disebut sebagai *object code*. Hanya jika *Source program* atau *source code* ini sudah diubah kedalam *object code*-lah program dapat menjalankan perintah yang diinstruksikan oleh program. (Edmon Makarim, 2003).

Perbedaan antara *source code* dan *object code* inilah yang akan menimbulkan fenomena dari aspek Hukum Kekayaan Intelektual (HKI).

Dalam *Berne Convention*, terdapat ketentuan dimana untuk program komputer dilindungi oleh Hak Cipta. Hal ini dikarenakan bahwa Hak Cipta adalah hak khusus bagi pencipta maupun penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya maupun memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Hak Cipta memberikan perlindungan terhadap ekspresi dari sebuah ide dan bukan melindungi idenya itu sendiri, maksudnya adalah Hak Cipta

tidak memberikan perlindungan apabila ide tersebut masih dalam bentuk gagasan, Hak Cipta akan melindungi ide yang sudah dituangkan dalam bentuk yang nyata.

Ada 2 (dua) elemen penting dari sebuah program komputer, yaitu:

1. *The Underlying Process* dan sistem dari operasi algoritma;
2. Serangkaian instruksi yang menjelaskan proses secara detail. (Edmon Makarim, 2003).

*The Underlying Process* dan sistem dari operasi algoritma, dapat dipersamakan dengan proses atau sistem sehingga akan dilindungi oleh Paten. Sedangkan Serangkaian instruksi yang menjelaskan proses secara detail merupakan ekspresi dari serangkaian instruksi yang dituangkan dari bentuk tertulis, akan dilindungi oleh Hak Cipta. (Edmon Makarim, 2003).

Paten berbeda dengan Hak Cipta karena pihak yang menginginkan perlindungan hukum atas hasil karya ciptanya tidak perlu mendaftarkan hak cipta agar ciptaannya mendapatkan perlindungan hukum. Berdasarkan UU Hak Cipta, hak cipta atas program komputer didapatkan secara otomatis pada saat dirinya menciptakan karya inovasinya. Sedangkan Paten perlu melakukan pendaftaran.

Paten sederhana jangka waktunya adalah selama 10 (sepuluh) tahun dan dapat diperpanjang, apabila tidak diperpanjang maka akan menjadi milik umum. Sedangkan Hak Cipta untuk program komputer jangka waktu perlindungannya selama 50 (lima puluh) tahun sejak diumumkan dan tidak dapat diperpanjang, apabila jangka waktu

perlindungan telah selesai maka ciptaan tersebut akan menjadi milik umum.

Paten terhadap program komputer ini diakui disejumlah negara, termasuk Amerika Serikat dan Australia. Sementara Uni Eropa tengah merumuskan UU Paten baru dan masih mempertimbangkan paten peranti lunak. Namun Indonesia tidak pernah mengenal perlindungan paten terhadap program komputer sehingga pengembang peranti lunak lebih bebas dalam membangun produk baru. UU Hak Cipta Indonesia, tidak mengatur perlindungan hak paten terhadap suatu program komputer.

## **Metode Penelitian**

### **Jenis Penelitian**

Dalam penyusunan tulisan ini, penulis menggunakan metode penelitian normatif yuridis yaitu cara pendekatan untuk memperoleh pengertian ilmiah terhadap suatu objek sehingga dapat dicapai kebenaran objektif. Dimana penulis akan meneliti sumber data sekunder di tambah dengan wawancara, penulis mengadakan perbincangan atau interview untuk melakukan penelitian hukum tersebut.

### **Data Penelitian**

Dalam penelitian, penulis menggunakan data sekunder yaitu data-data yang diperoleh untuk mendukung penelitian ini, adapun data sekunder dari penelitian ini adalah:

#### a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan yang sifatnya mengikat dan mendasari bahan hukum lainnya. Bahan Hukum Primer terdiri dari:

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

- Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945.
- b. Bahan Hukum Sekunder  
Bahan hukum sekunder adalah bahan yang memberikan petunjuk dan penjelasan mengenai bahan hukum primer. (Soerjono Soekanto, 2003) Bahan hukum sekunder terdiri dari: Dokumen, arsip, skripsi, majalah, buku (*text book*), dan internet.
- c. Bahan Hukum Tersier  
Bahan hukum tersier adalah bahan-bahan yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan-bahan hukum primer dan sekunder atau disebut juga sebagai bahan penunjang. Bahan hukum tersier terdiri dari:
  - Kamus Hukum
  - Kamus Bahasa Indonesia
  - Kamus Bahasa Inggris

### **Metode Analisa Data**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisa data yaitu deskriptif analisis. (Soerjono Soekanto, 2003)

Dimana data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan Peraturan Perundang-undangan dan buku-buku bacaan yang berkaitan dengan permasalahan yang ada kemudian akan dipadukan dengan pendapat narasumber, kemudian dianalisis secara kualitatif dan mencari pemecahannya, kemudian akan ditarik kesimpulan yang dipergunakan untuk permasalahan yang ada.

### **Pembahasan**

Perlindungan program komputer menurut UU Hak Cipta tidak lepas dari adanya perkem-

bangkan Hak Cipta, khususnya untuk program komputer dalam berbagai bentuk pengaturan. Objek perlindungan dari sebuah program komputer adalah serangkaian kode yang mengisi instruksi. Instruksi-instruksi dan bahasa yang tertulis ini dirancang untuk mengatur *microprocessor* agar dapat melaksanakan tugas-tugas sederhana yang dikehendaki secara tahap demi tahap serta untuk menghasilkan hasil yang diinginkan. Dalam instruksi inilah terlihat ekspresi dari si pembuat program atau pencipta.

Konvensi Bern memberi perlindungan untuk karya literatur dan artistik. Menurut konvensi ini, program komputer dilindungi sebagai karya tulisan. Digolongkannya program komputer sebagai hasil karya yang berbasis teks atau tulisan (*Literary Works*) menurut konvensi ini adalah karena adanya proses penulisan kode-kode perintah (*coding*) dari programmer atau pencipta yang memerlukan penguasaan pengetahuan yang cukup dalam teknik dan bahasa pemrograman. Dan juga kesabaran dalam penulisan kode-kode tersebut, sehingga dihasilkan *Source Code* (kode sumber) dari program komputer (*software*) yang berupa teks yang dapat dimengerti oleh orang yang mengerti bahasa pemrograman.

Berdasarkan sifat alamiah dari sebuah program komputer, maka sebenarnya secara umum program Komputer (*software*) berdasarkan bentuknya terbagi menjadi 2 (dua) buah bentuk yaitu:

1. Bentuk *Source Code* (Kode Sumber);
2. Bentuk *Object Code* (Kode Objek).

*Source Code* (Kode Sumber) merupakan ekspresi dari si pencipta, dimana pencipta menuliskan kode-kode (*codes*) atau merancang kode tersebut sehingga memungkinkan sebuah program

Komputer (*software*) melakukan suatu perintah tertentu. *Source Code* (Kode Sumber) ini dapat dimengerti dengan mudah oleh seorang manusia yang mempunyai keahlian tertentu, namun tidak mungkin dimengerti oleh program komputer (*software*) yang akan menjalankan komputer tersebut.

Oleh karena itu, program Komputer yang masih berbentuk *Source Code* (Kode Sumber) tersebut haruslah di-*compile* atau di-*Interpret*, sehingga ia dapat dimengerti oleh Komputer yang akan menjalankan program tersebut. *Source Code* (Kode Sumber) yang telah di-*compile* atau di-*Interpret* tersebut dinamakan sebagai Kode Objek ("*Object Code*"). *Object Code* (kode objek) ini oleh UU Hak Cipta disebut sebagai karya sastra (*Literary Works*). Berdasarkan hal ini maka perlindungan hukum yang diberikan kepada sebuah program komputer (*software*) telah diberikan secara menyeluruh sesuai dengan sifat dasar dari program komputer (*software*) itu sendiri.

Terdapat 2 (dua) jenis perlindungan terhadap program komputer, yaitu:

1. Program yang dilengkapi kode sumber (*Literal Similarity of Coding*);
2. Program yang tidak dilengkapi kode sumber (*Non literal similarity of coding*).

Untuk yang dilengkapi kode sumber, maka apabila ada 2 (dua) program komputer yang memiliki *source code* (kode sumber) yang sama, maka salah satunya merupakan peniruan terhadap yang lain. Namun kesamaan itu, bisa diukur berdasarkan persamaan secara kualitatif sehingga dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta. Pada program yang tidak adanya *source code* (kode

sumber), maka pelanggaran hak cipta hanya terjadi apabila terdapat peniruan struktur, *sequence*, dan organisasi dari sebuah *software*. Kesamaan antara *Source Code* (kode sumber) tersebut dapat dilihat dari seberapa besarkah kesamaan dari *Source Code* (kode sumber) tersebut sehingga dikatakan melanggar Hak Cipta.

Konsep UU Hak Cipta Indonesia tidak memberikan perlindungan yang bersifat kuantitatif, yaitu yang mengatur seberapa besar kemiripan antara kedua program komputer. Jadi tidak terdapat batasan (berapa persen) kesamaan antara kedua program sehingga dikatakan melanggar Hak Cipta orang lain. UU Hak Cipta memberikan perlindungan secara kualitatif yang lebih menekankan seberapa pentingkah bagian dari *Source Code* (kode sumber) yang ditiru sehingga apabila mengambil bagian yang paling penting atau khas atau yang menjadi ciri dari suatu ciptaan meskipun itu kurang dari 10% (sepuluh persen), maka dikatakan sebagai pelanggaran Hak Cipta.

Program yang ditulis dengan bahasa simbolik inilah yang disebut dengan *source code* (kode sumber) dan hasil terjemahan kedalam bahasa mesin disebut dengan *object code* (kode objek). *source code* (kode sumber) dan *object code* (kode objek) inilah yang dilindungi oleh UU Hak Cipta.

### **Bagaimana perlindungan hukum terhadap program komputer di Indonesia dalam rezim Hak Kekayaan Intelektual (HKI), dengan Hak Cipta atau Paten**

Perlindungan hukum terhadap ciptaan program komputer (*software*) di Indonesia sendiri merupakan ciptaan yang dilindungi oleh UU Hak

Cipta. Karena berdasarkan Pasal 12 ayat (1) UU Hak Cipta, bahwa ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra, yang mencakup salah satunya adalah program komputer (*software*).

Selain ketentuan dalam Pasal 12 ayat (1) UU Hak Cipta, ketentuan tersebut juga ditentukan dalam Pasal 4 WIPO *Copyrights Treaty* (WCT), yang berbunyi:

*“Computer programs are protected as literary works within the meaning of Article 2 of the Berne Convention. Such protection applies to computer programs, whatever may be the mode or form of their expression”.*

Artinya: (Program-program komputer dilindungi sebagai karya-karya cipta sastra dalam artian pasal 2 Konvensi Bern. Perlindungan tersebut berlaku pada program-program komputer, dapat berupa model atau bentuk ekspresinya).

Masuknya lingkup perlindungan program komputer (*software*) dengan hak cipta karena program komputer (*software*) tersebut terdiri dari *source code* (kode sumber) dan *object code* (kode objek). *Source Code* (kode sumber) dan *object code* (kode objek) inilah yang merupakan ekspresi dari si pencipta, yaitu si pencipta dengan menuliskan kode-kode perintah tersebut. Program komputer (*software*) juga dianggap sebagai hasil karya yang berbasis teks atau tulisan (*Literary Works*).

Namun bila program komputer (*software*) dilindungi dengan paten, dimungkinkan saja. Tetapi bila program komputer (*software*) tersebut dilindungi dengan paten, maka program komputer (*software*) harus memenuhi syarat-syarat paten antara lain, yaitu:

1. Kebaruan (*Novelty*);  
Paten akan diberikan apabila penemuan (invensi) tersebut mengandung unsur kebaruan, dalam artian invensi tersebut tidak pernah diumumkan sebelumnya.
2. Langkah Inventif (*Inventive Step*);  
penemuan (invensi) tersebut harus mengandung langkah inventif, jika invensi tersebut bagi seseorang yang mempunyai keahlian tertentu di bidang teknik merupakan hal yang tidak dapat diduga sebelumnya.
3. Dapat diterapkan dalam industri (*Industrial Applicable*);  
Apabila suatu invensi tersebut dapat dilaksanakan dalam industri.

Selain harus memenuhi syarat-syarat paten, program komputer (*software*) tersebut baru akan mendapat perlindungan hukum, apabila program komputer (*software*) dimintakan permohonan pendaftaran paten atau sudah didaftarkan pada Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Departemen Hukum Dan Hak Asasi Manusia.

Program komputer (*software*) yang telah didaftarkan, maka akan mendapat perlindungan hukum. Namun apabila permohonan pendaftaran paten terhadap program komputer (*software*) tersebut didaftarkan di suatu negara, maka program komputer (*software*) tersebut hanya akan dilindungi di negara yang didaftarkan paten saja. Sedangkan untuk negara-negara yang tidak didaftarkan permohonan paten, maka program komputer (*software*) tersebut tidak akan dilindungi di negara-negara yang tidak didaftarkan paten.

Tetapi pada dasarnya di Indonesia sendiri tidak pernah mengenal perlindungan paten terhadap program komputer (*software*). Di Indonesia program komputer (*software*) masuk ke dalam lingkup hak cipta, sehingga program komputer (*software*) dilindungi dengan hak cipta bukan dengan paten. Karena berdasarkan Pasal 12 ayat (1) UU Hak Cipta, bahwa ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra, yang mencakup salah satunya adalah program komputer (*software*) dan juga berdasarkan Pasal 4 WIPO *Copyrights Treaty* (WCT).

Jadi jelas bahwa di Indonesia program komputer (*software*) dilindungi dengan hak cipta bukan dengan paten, karena perlindungan program komputer (*software*) dengan hak cipta lebih praktis karena tanpa pendaftaranpun secara otomatis akan dilindungi di negara si pencipta maupun di negara-negara lain. Sedangkan perlindungan program komputer (*software*) dengan paten akan sangat tidak praktis karena selain harus memenuhi syarat-syarat paten dan juga apabila program komputer (*software*) tersebut hanya didaftarkan di suatu negara saja (misalnya di Amerika), maka di negara lain (misalnya Australia) program komputer (*software*) tersebut tidak akan dilindungi, karena paten hanya melindungi invensi di negara yang didaftarkan paten saja.

### **Tindakan apa saja yang biasa dilakukan dalam pelanggaran Hak Cipta program komputer di Indonesia**

Pelanggaran Hak Cipta terhadap hak ekonomis secara umum terjadi karena perbanyakan dan pengumuman oleh orang yang tidak bertanggung

jawab. Adapun definisi perbanyakan menurut Pasal 1 angka 6 UU Hak Cipta, yang berbunyi:

“Perbanyakan adalah penambahan jumlah sesuatu Ciptaan, baik secara keseluruhan maupun bagian yang sangat substansial dengan menggunakan bahan-bahan yang sama ataupun tidak sama, termasuk pengalihwujudan secara permanen atau temporer”.

Sedangkan pengertian pengumuman menurut Pasal 1 angka 5 UU Hak Cipta, yang berbunyi:

“Pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, penjualan, pengedaran atau penyebaran suatu Ciptaan dengan menggunakan alat apa pun, termasuk media internet atau melakukan dengan cara apapun sehingga suatu Ciptaan dapat dibaca, didengar atau dilihat orang lain”.

Pelanggaran Hak Cipta juga terjadi apabila suatu produk ciptaan digunakan tanpa izin (lisensi) dari pemilik Hak Cipta atau apabila bagian yang pokok dari suatu ciptaan digunakan tanpa izin dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Untuk pelanggaran Hak Cipta di bidang program komputer (*software*) selain karena dilakukan perbanyakan, pengumuman dan pendistribusian tanpa izin dari pemegang Hak Cipta, ada juga sebab lain yaitu apabila antara 2 (dua) buah program komputer memiliki *Source Code* (kode sumber) yang sama. Apabila terdapat *Source Code* (kode sumber) yang sama, maka dimungkinkan telah terjadi peniruan terhadap salah satu program komputer.

Namun pelanggaran Hak Cipta atas program komputer (*software*) mengenai kesamaan antara *Source Code* (kode sumber) yang sama jarang sekali ditemui. Pelanggaran hak cipta atas program komputer (*software*) yang sering terjadi

adalah perbanyak, dimana banyak sekali ditemui program komputer (*software*) yang dijual secara ilegal.

Adapun bentuk-bentuk pelanggaran Hak cipta, program komputer (*software*) adalah sebagai berikut:

1. *Pemuatan Ke Harddisk*

Biasanya dilakukan seseorang saat membeli personal komputer di toko komputer, yang oleh penjual komputer atau toko komputer membuat salinan program komputer atau menginstall satu sistem operasi yang tidak sah ke dalam *harddisk* komputer pribadi si pembeli sebagai rangsangan bagi konsumen untuk membeli *hardware* (perangkat keras) dari penjual atau toko komputer tersebut.

2. *Softlifting*

Jika sebuah lisensi dipakai melebihi kapasitas penggunaannya, misalnya membeli satu *software* secara resmi tapi kemudian menginstall-nya di sejumlah komputer melebihi jumlah lisensi untuk menginstall yang diberikan.

3. *Pemalsuan*

yaitu memproduksi serta menjual *software-software* bajakan biasanya dalam bentuk CD ROOM, yang banyak dijumpai di toko buku atau pusat-pusat perbelanjaan.

4. *Downloading Illegal*

Mendownload sebuah program komputer secara ilegal melalui internet.

Dari keempat bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta terhadap program komputer (*software*), maka yang termasuk kategori perbanyak adalah

pemuatan ke *Harddisk*, *Softlifting*, Pemalsuan, dan *Downloading Illegal*. Sedangkan yang termasuk kategori pengumuman adalah pemalsuan.

Bentuk-bentuk pelanggaran terhadap program komputer (*software*) tersebut merupakan cara ilegal yang dilakukan untuk mendapatkan program komputer secara murah dengan cara meng-copy atau meniru program komputer (*software*) asli yang telah ada. Tingginya permintaan akan komputer yang tidak dibarengi dengan taraf ekonomi yang tinggi menjadi salah satu penyebab mengapa hal ini terjadi. Selain itu, kemudahan akan informasi, terutama dalam era globalisasi sekarang, turut memperkeruh keadaan ini.

Walaupun pelanggaran hak cipta terhadap program komputer (*software*) masih marak terjadi di Indonesia, namun usaha-usaha untuk melindungi program komputer (*software*) terus diupayakan oleh pemerintah.

### **Upaya hukum apa yang dapat dilakukan atas pelanggaran Hak Cipta program komputer**

Atas pelanggaran Hak Cipta Program komputer maka upaya hukum yang dapat dilakukan oleh seseorang yang hak-nya telah dilanggar adalah orang yang hak-nya telah dilanggar tersebut dapat menyelesaikan perkaranya melalui jalur pengadilan ataupun di luar pengadilan. Apabila di jalur pengadilan maka terhadap pelanggaran hak cipta tersebut, berdasarkan UU Hak Cipta memberikan hak untuk mengajukan:

### **Gugatan Perdata**

Pemegang Hak Cipta berhak untuk mengajukan gugatan perdata ke Pengadilan Niaga terhadap pelanggaran hak ekonomis pencipta, yaitu:

1. Gugatan ganti rugi oleh pengadilan niaga atas pelanggaran hak ciptanya dan meminta penyitaan terhadap benda yang diumumkan atau hasil perbanyakan ciptaan.
2. Gugatan pemegang hak cipta untuk memohon kepada Pengadilan Niaga memerintahkan penyerahan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari penyelenggaraan ceramah, pertemuan ilmiah, pertunjukan atau pameran karya yang merupakan pelanggaran hak cipta.

Atas permintaan pihak penggugat atau pihak yang merasa dirugikan, Hakim Pengadilan Niaga dapat menerbitkan surat penetapan sementara dengan segera dan efektif untuk mencegah berlanjutnya pelanggaran hak cipta, khususnya mencegah masuknya barang yang diduga melanggar Hak Cipta atau hak terkait kedalam jalur perdagangan, termasuk tindakan importasi; menyimpan bukti yang berkaitan dengan pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait tersebut guna menghindari terjadinya penghilangan barang bukti; meminta kepada pihak yang merasa dirugikan, untuk memberikan bukti yang menyatakan bahwa pihak tersebut memang berhak atas Hak Cipta atau Hak Terkait dan hak pemohon tersebut memang sedang dilanggar.

### **Tuntutan Pidana**

Dengan adanya hak untuk mengajukan gugatan perdata oleh pemegang hak tidak mengurangi hak negara untuk melakukan tuntutan pidana atas pelanggaran Hak Cipta itu. Adanya ancaman pidana itu adalah sebagai salah satu upaya penang-

kal pelanggaran Hak Cipta, serta untuk lebih melindungi pemegang Hak Cipta dan juga memungkinkan penahanan sebagaimana yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Tindak pidana dalam pelanggaran hak cipta merupakan delik biasa. Delik biasa merupakan delik yang penuntutannya tidak memerlukan pengaduan, sehingga apabila terjadi pelanggaran dapat segera dilakukan penindakan oleh penegak hukum (polisi dan PPNS) tanpa perlu menunggu adanya pengaduan dari pemegang Hak Cipta yang dilanggar. Namun dalam hal ini, tetap tidak mengurangi hak dari pemegang Hak Cipta untuk melaporkan terlebih dahulu kejadian pelanggaran tersebut pada pihak kepolisian.

Ketentuan pidana terhadap pelanggaran hak cipta yaitu berdasarkan Pasal 72 ayat (1) UU Hak Cipta, yang berbunyi:

“Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,-(satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,-(lima milyar rupiah)”.

Ketentuan yang terdapat pada Pasal 72 ayat (1) UU Hak Cipta, merupakan pelanggaran hak cipta yang terjadi karena perbanyakan program komputer (*software*).

Ketentuan pidana juga terhadap pelanggaran hak cipta yaitu berdasarkan Pasal 72 ayat (2) UU Hak Cipta, yang berbunyi:

“Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling

lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,- (lima ratus juta rupiah)”.

Ketentuan yang terdapat pada Pasal 72 ayat (2) UU Hak Cipta, merupakan pelanggaran hak cipta yang terjadi karena penjualan program komputer (*software*) bajakan.

Sedangkan ketentuan pidana menurut Pasal 72 ayat (3) UU Hak Cipta, yang berbunyi:

“Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu program komputer dipidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,- (lima ratus juta rupiah)”.

Ketentuan yang terdapat pada Pasal 72 ayat (3) UU Hak Cipta, merupakan pelanggaran hak cipta yang terjadi karena penggunaan perbanyakan program komputer (*software*) bajakan.

Selain konsekuensi hukum yang diterima bagi pelanggar hak cipta, ada juga konsekuensi yang diterima bagi orang-orang yang menggunakan barang-barang hasil pelanggaran hak cipta khususnya program komputer (*software*) bajakan adalah sebagai berikut:

1. Mendapat resiko yang lebih besar atas program virus, disk yang korup (*file*-nya rusak; biasanya dapat merusak sistem operasi komputer) atau program yang cacat dalam bentuk lainnya.
2. Dokumentasi yang kurang atau tidak sama sekali sehingga tidak ada garansi.
3. Tidak mendapat *Tech Support* (bantuan teknis dari si penerbit program) yang biasanya didapatkan oleh pengguna program asli.
4. Tidak tersediannya pilihan *Upgrade*, biasanya *Upgrade* ataupun *service pack* berguna untuk memperbaiki program tersebut dari bug-bug

yang mereka baru temukan setelah program tersebut mereka luncurkan.

## **Kesimpulan**

Adapun kesimpulan yang penulis uraikan adalah sebagai berikut:

Bahwa dalam program komputer terdiri dari *source code* (kode sumber) dan *object code* (kode objek). *Source code* (kode sumber) tersebut merupakan bahasa yang di mengerti oleh manusia yang mengerti bahasa pemrograman dan *Source code* tersebut tidak dapat dibaca oleh komputer. Oleh karena itu, *source code* (kode sumber) tersebut haruslah di-*compile* atau di-*interpret* agar menghasilkan *object code* (kode objek). *Object code* (kode objek) inilah yang disebut sebagai bahasa mesin dan dapat dibaca oleh komputer. *Source code* (kode sumber) dan *object code* (kode objek) inilah yang dilindungi oleh hak cipta. Di Indonesia perlindungan hukum yang diberikan kepada ciptaan program komputer (*software*) adalah perlindungan dengan hak cipta karena perlindungan tersebut telah ditetapkan dalam Pasal 12 ayat (1) UU Hak Cipta dan berdasarkan Pasal 4 WIPO *Copyrights Treaty* (WCT), bahwa program komputer dilindungi dengan hak cipta karena merupakan karya cipta sastra karena terdapat proses penulisan kode-kode perintah (*coding*) dari programmer atau pencipta.

Tindakan yang biasa dilakukan dalam pelanggaran hak cipta program komputer adalah pemuatan ke *Harddisk*, *Softlifting*, Pemalsuan, dan *Downloading Illegal*. Dari keempat bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta tersebut, maka yang termasuk kategori perbanyakan adalah pemuatan ke *Harddisk*, *Softlifting*, Pemalsuan, dan *Downloading*

*Illegal*. Sedangkan yang termasuk kategori pelanggaran adalah pemalsuan. Pelanggaran hak cipta terhadap program komputer juga terjadi, apabila terdapat 2 (dua) buah program dengan *source code* (kode sumber) yang sama. Namun kesamaan tersebut dapat dilihat dari seberapa besar kemiripan *source code* (kode sumber) tersebut, apabila kesamaan tersebut mengambil bagian yang substansial dari ciptaan, maka dikatakan sebagai pelanggaran hak cipta.

Upaya hukum yang dapat dilakukan atas pelanggaran hak cipta terhadap hak ekonomi pencipta adalah orang yang merasa hak-nya telah dilanggar dapat menyelesaikan perkaranya di pengadilan ataupun di luar pengadilan. Apabila penyelesaian perkaranya di pengadilan, maka orang yang merasa hak-nya telah dilanggar dapat mengajukan gugatan perdata kepada pengadilan niaga dan dapat juga dengan melaporkan ke Polisi untuk dapat di proses secara pidana.

### **Daftar Pustaka**

Basah, Sjachran, "Hukum Tata Negara Perbandingan", Alumni, Bandung, 1994.

Borking, Jhon J, "*Third Party Protection Of Software And Firmware*", First Edition, Elsevier Science Company, Amsterdam, 1988.

Davis, Gordon B, "Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen Bagian II (Struktur Dan Pengembangannya)", PT. Pustaka Binaman Pressindo, Jakarta, 1993.

Djumhana, M. dan Djubaedillah, "Hak Milik Intelektual, Sejarah, Teori dan Prakteknya Di Indonesia", PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2003.

Hazomi, Tamostu, "*Asian Copyright Handbook (Indonesian Version)*", Ikapi, Jakarta, 2006.

Hendra, "Perlindungan Hak Cipta Terhadap Pembajakan Program Komputer Menurut UU RI No.19 Tahun 2002", Skripsi UNIKA Atma Jaya, Jakarta, 2005.

<http://media.diknas.go.id/media/document/4496.pdf>.

<http://ankerzone.wordpress.com/2006/11/23/71>

<http://www.total.or.id/info.php?kk=computer>

[http://www.ikom.usd.ac.id/~tatik/pik/materi/pertemuan\\_1\\_pik\\_2003.pdf](http://www.ikom.usd.ac.id/~tatik/pik/materi/pertemuan_1_pik_2003.pdf).

[http://id.wikipedia.org/wiki/hak\\_cipta](http://id.wikipedia.org/wiki/hak_cipta)

<http://kuliah.dinus.ac.id/edi-nur/sb1-1.html>

<http://www.pakarkomputer.com/files/code.txt>.

<http://sayuricutez712.blogspot.com>

<http://cloofcamp.netfirms.com/gpl/node11.html>

[http://zaki.web.ugm.ac.id/web/mod.php?mod=userpage&menu=902&page\\_id=33](http://zaki.web.ugm.ac.id/web/mod.php?mod=userpage&menu=902&page_id=33).

<http://cloofcamp.netfirms.com/gpl/node13.html>.

[http://www.bppt.go.id/index2.php?option=com\\_content&do\\_pdf=1&id=1460](http://www.bppt.go.id/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=1460).

Hutagalung, Soprah Maru, "Hak Cipta Kedudukan dan Penerapannya Di Dalam Pembangunan", Akademika Pressindo, Jakarta, 1994.

Hutauruk, M, "Peraturan Hak Cipta Nasional", Erlangga, Jakarta, 1982.

Indonesia, "*Undang-Undang tentang Hak Cipta*. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002, Lembaran Negara Nomor 85 Tahun 2002, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4220.

\_\_\_\_\_, "*Undang-Undang tentang Paten*. Undang-Undang nomor 14 Tahun 2001, Lembar Negara Nomor 109 Tahun 2001, Tambahan Lembar Negara Nomor 4130

- Kesowo, Bambang, "Pengantar Umum Mengenai Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) Di Indonesia", ITB, Bandung.
- Widodo, Priyono Dwi, "Kamus Istilah Internet Dan Komputer", Lintas Media, Jombang.
- Makarim, Edmon, "Kompilasi Hukum Telematika", PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2003.
- Margono, Suyud, "Hukum Dan Perlindungan Hak Cipta", Novindo Pustaka Mandiri, Jakarta, 2003.
- Moeleong, Lexi J, "Metode Penelitian Kuantitatif", Rosda Karya, Bandung, 1993.
- Naning, Ramdlon, "Perihal Hak Cipta Indonesia Tinjauan Terhadap Auteurswet 1912 dan Undang-Undang Hak Cipta 1982", Liberty, Yogyakarta, 1982.
- Ridwan, M., "Kamus Ilmiah Populer", Pustaka Indonesia, Jakarta, Tanpa Tahun.
- Riswandi, Budi Agus dan M. Syamsudin, "Hak Kekayaan Intelektual Dan Budaya Hukum", PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2005.
- Rosidi, Ajip, "Undang-Undang Hak Cipta 1982 Pandangan Seorang Awam", Djambatan, Jakarta, 1984.
- Saidin, O.K, "Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Right)", PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2004.
- Sembiring, Sentosa, "Prosedur dan Tata Cara Memperoleh HKI dibidang Hak Cipta, Paten dan Merek", Yrama Widya, Bandung, 2002.
- Simorangkir, C.J.T, "Hak Cipta", Lanjutan II. PT. Djambatan, Jakarta, 1979.
- Soekanto, Soerjono, "Pengantar Penelitian Hukum", UI Press, Jakarta, 2006.
- Sulistiyono, Adi. "Perlindungan Hukum Program Komputer Di Indonesia", Jurnal UNS, Solo, 1996.
- Tim Lindsey, "Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar", Alumni, Bandung, 2002.