HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual) Dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi

Andika Carsya Nafebra 185100012P

Fakultas Komputer, 785567924 Andikacarsyanafebra.student@umitra.ac.id

Abstract

Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) ini merupakan padanan dari bahasa Inggris Intellectual Property Right. Kata "intelektual" tercermin bahwa obyek kekayaan intelektual tersebut adalah kecerdasan, daya pikir, atau produk pemikiran manusia (the Creations of the Human Mind) (WIPO, 1988:3).Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) adalah hak eksklusif Yang diberikan suatu peraturan kepada seseorang atau sekelompok orang atas karya ciptanya. Secara sederhana HAKI mencakup Hak Cipta, Hak Paten Dan Hak Merk. Namun jika dilihat lebih rinci HAKI merupakan bagian dari benda (Saidin: 1995), yaitu benda tidak berwujud (benda imateriil).Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) termasuk dalam bagian hak atas benda tak berwujud (seperti Paten, merek, Dan hak cipta). Hak Atas Kekayaan Intelektual sifatnya berwujud, berupa informasi, ilmu pengetahuan, teknologi, seni, sastra, keterampilan Dan sebaginya Yang tidak mempunyai bentuk tertentuterstruktur.

Kata Kunci: Intelektual, Hak Cipta, Paten, Merk, Tekhnologi Dan Informasi



Dalam menciptakan suatu kepemilikan, suatu hasil karya yang baru, perlu adanya pendefinisian sifat dan hakikat kepemilikannya. Kekayaan Intelektual (*Intelectual Property*) merupakan hasil pemikiran dan budidaya manusia yang perlu mendapat perlindungan hukum dari pembajakan maupun tindakan ilegal lainnya.

Yang termasuk dalam HAKI:

- 1. Hak Cipta (*Copyright*)
- 2. Merek Dagang (trademarks)
- 3. Paten (patent)
- 4. Desain produk Industri (*industrial design*)
- 5. Indikasi geografi (geographical indication)
- 6. Desain tata letak sirkuit tepadu/layout desain (topography of integrated circuits)
- 7. Perlindungan informasi yang dirahasiakan (protection of undisclosed information)

Bentuk-bentuk ciptaan yang dilindungi oleh UU Hak Cipta:

- Buku, program komputer, pamflet, perwajahan (*layout*) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain.
- Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu.
- Alat peraga yang dibuat dengan kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan
- Lagu atau musik dengan atau tanpa teks.
- Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan dan pantomim.
- Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni pahat, seni patung, kolase dan seni terapan.
- Arsitektur
- Peta
- Seni batik
- Fotografi
- Sinematografi
- Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, database, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.
- Buku, CD-ROM, dan tape/kaset adalah bentuk fisik yang mempunyai *Paten* dan *Hak Cipta*.

1. Hak Cipta Perangkat Lunak

Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, vang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. (Undang-Undang Hak Cipta No. 19 tahun 2002 Pasal 2).

Perangkat lunak adalah sekumpulan perintah yang ditulis oleh bahasa pemrograman yang dimengerti oleh komputer sehingga perangkat lunak tersebut mampu menginstruksikan perintah tertentu yang akan dikerjakan oleh komputer.



Perangkat

dan komputer tidak dapat lunak dipisahkan karena komputer akan bekerja apabila ada perangkat lunak ditulis oleh seorang vang pemrograman (programmer). Menciptakan perangkat lunak bukan merupakan pekerjaan yang mudah karena banyak sekali aturan-aturan dan kemampuan intelektual yang dibutuhkan dari seorang analis sistem (system analyst) dan pemrograman. Oleh karena itulah, dengan berlakunya Undang-Undang Hak Cipta, hasil kerja seorang analis sistem dan pemrograman dapat dilindungi.

2. Undang-Undang Hak Cipta

Undang-undang yang melindungi hak cipta seseorang adalah Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 yang terdiri atas 15 bab dan 78 pasal.

Pasal 2

(1) Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pasal 49

- (1) Pelaku memiliki hak eksklusif untuk memberikan izin atau melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya membuat, memperbanyak, atau menyiarkan rekaman suara dan / atau gambar petunjukannya
- (2) Produsen rekaman suara memiliki hak ekskulisif untuk memberikan izin atau melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya memperbanyak dan / atau menyewakan karya rekaman suara atau rekaman bunyi.



Pasal 72

- (1) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan / atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan / atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah)
- (2) Barang siapa 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 pidanan penjara paling lama 5 (lima) tahun dan / atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima juta rupiah).
- (3) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu Program Komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan / atau denda paling banyak Rp. 5000.000.000,00

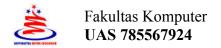
Aturan Pengutipan dan Penyalinan yang tidak melanggar undang-undang:

- Pengutipan ciptaan pihak lain sampai sebanyak-banyaknya 10% (sepuluh persen) dari kesatuan yang bulat tiap ciptaan yang dikutip sebagai bahan untuk menguraikan masalah yang dikemukakan.
- Pembuatan salinan cadangan suatu program komputer atau komputer program oleh pemilik program komputer atau komputer program yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri (undang-undang no. 7 tahun 1987)

3. Penghargaan Terhadap Kreativitas Orang Lain

Penghargaan Terhadap Kreativitas Orang Lain dapat dilakukan dengan:

- Menggunakan software yang asli atau dengan membeli nomor lisensi.
- Tidak melakukan duplikasi, membajak ataupun menyalin tanpa seizin perusahaan atau pemilik
- Tidak menggunakan untuk tindakan kriminal atau kejahatan
- Tidak memodifikasi (mengubah), mengurangi atau menambah hasil karya tanpa seizin perusahaan atau pemilik.



Teknologi Informasi

Teknologi Informasi adalah berbagai macam hal dan kemampuan yang digunakan dalam pembentukan, penyimpanan, dan penyebaran informasi.

Dengan kata lain, Teknologi Informasi adalah hasil rekayasa manusia terhadap proses penyampaian informasi dari pengirim ke penerima sehingga informasi lebih cepat, lebih luas, lebih lama penyimpanannya.

i. Perlunya <u>Teknologi Informasi</u>:

- 1. Untuk Meningkatnya kompleksitas dari tugas manajemen
- 2. Mempunyai Pengaruh besar ekonomi internasional (globalisasi)
- 3. Perlunya waktu tanggap (response time) yang lebih cepat
- 4. Tekanan akibat dari persaingan bisnis

ii. Tujuan Teknologi Informasi:

- 1. Untuk memecahkan masalah
- 2. Untuk membuka kreativitas
- 3. Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam melakukan pekerjaan



Hubungan HaKI Dengan Teknologi Informasi

Dengan adanya teknologi informasi, membuat manusia lebih mudah untuk mengekspresikan karyanya / kreatifitasnya kepada umum karena proses penyampaian informasi lebih cepat dan lebih luas.

Hak kekayaan intelektual dalam teknologi informasi tidak dapat lepas dari HAKI tentang perangkat lunak. Di Indonesia, HAKI perangkat lunak (HAKI PL) termasuk kategori hak cipta (copyright). Berdasarkan ketentuan penggunaannya, perangkat lunak dapat dibagi menjadi delapan kategori berikut:

1. Perangkat Lunak Komersil

Perangkat lunak komersil merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk tujuan komersil atau memperoleh keuntungan. Sebagian besar perangkat lunak komersil merupakan perangkat lunak berpemilik. Apabila Anda menggunakan perangkat jenis tersebut, Anda harus membayar lisensinya. Di Indonesia, penggunaan perangkat lunak komersil sangat banyak. Meskipun begitu, kebanyakan perangkat pengguna menggunakan tidak asli. Jumlah lunak yang perangkat lunak palsu pengguna (bajakan) di Indonesia lebih dari 60%. Pada umumnya, pembajakan tersebut dilakukan akibat tingginya harga perangkat lunak.

- Perangkat lunak komersil juga sering disebut *close software*. Beberapa perangkat lunak kategori *close software yaitu:*
- operating system (contoh Microsoft Windows),
- 2) bahasa pemrograman, contohnya Visual Basic, ASP, dan Pascal,
- 3) web browser, contohnya Internet Explorer dari Microsoft,
- 4) aplikasi grafis, contohnya CorelDraw dan Photoshop,
- 5) aplikasi perkantoran, contohnya *MS Office*,
- 6) antivirus, contohnya *McAfee* dan *Norton Antivirus*,
- 7) permainan atau *game*, contohnya FIFA 2006, *Spiderman*, dan *Winning Eleven*.

2. Perangkat Lunak Berpemilik

Perangkat lunak kategori berpemilik adalah perangkat lunak yang tidak bebas ataupun semibebas. Anda dapat menggunakan, mengedarkan, dan memodifikasi perangkat kategori tersebut apabila mendapat izin pemiliknya.

3. Perangkat Lunak Semibebas

Perangkat lunak semibebas merupakan kategori perangkat lunak yang dapat Anda gunakan, salin, dan modifikasi untuk keperluan tertentu. Keperluan tertentu misalnya untuk pendidikan. Untuk kepentingan yang lain belum tentu diizinkan.

4. Public Domain

Perangkat lunak *public domain* merupakan kategori perangkat lunak tanpa hak cipta. Tanpa hak cipta bukan berarti tidak ada yang menciptakan. Contoh tanpa hak cipta adalah apabila suatu perangkat lunak telah habis waktu hak ciptanya (kadaluwarsa).

5. Freeware

Batasan perangkat lunak *freeware* sampai saat ini belum begitu jelas. Hanya secara umum, sifat perangkat lunak tersebut dapat didistribusikan dengan bebas tetapi tanpa pemodifikasian. Selain itu kode program perangkat lunak kategori tersebut tidak tersedia.

6. Shareware

Perangkat lunak kategori *shareware* dapat didistribusikan secara bebas. Akan tetapi, apabila digunakan secara terus-menerus, pengguna harus mendapat lisensi (membayar). Pada praktiknya, ada penggunatidak membayar lisensi dan tidak peduli terhadap lisensi yang ada pada ketentuan perangkat lunak tersebut.



7. General public license (GPL)

GPL merupakan ketentuan pendistribusian tertentu untuk melakukan *copy left* (kebalikan *copyright*). GPL memberi hak kepada orang lain untuk menggunakan sebuah ciptaan dengan syarat jika memodifikasi dan membuat turunannya harus mempunyai lisensi yang sama. Hal ini dikarenakan meskipun bersifat bebas, GPL mempunyai lisensi.

8. Opensource

Perangkat lunak kategori *opensource* atau sumber terbuka adalah perangkat lunak yang kode sumbernya (*source code*) dapat diketahui orang lain. Sebenarnya *opensource* merupakan nama dagang untuk *free software*.

Tujuan *free software* adalah untuk memberi masyarakat perangkat lunak gratis. *Open source* dan *free software* merupakan istilah yang sama. Istilah tersebut muncul pada tahun 1998.

Berikut beberapa perangkat lunak yang masuk kategori *open source* atau *free software*.

- 1) *Operating system* atau sistem operasi, contohnya *LINUX* atau GNU/LINUX, FreeBSD, dan GNUBSD.
- 2) Bahasa pemrograman, contohnya GNU C/C++, *Perl*, *Phyton*, dan Tcl.
- 3) Sistem Window, contohnya X window dan Xfree86.
- 4) Web browser, contohnya Mozilla Firefox, Opera, dan Netscape.
- 5) Desktop, contohnya GNOME, KDE, GNUStepXfee, dan IGOS.
- 6) Aplikasi, contohnya ABIword, dan *GNU Image Manipulation*.
- 7) Aplikasi perkantoran, contohnya OpenOffice dan Koffice.
- 8) Server, contohnya Samba, Apache, PhP, Zope,
- 9) Database seperti MySQL, dan PostgreSQL.



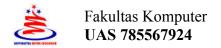
Berikut contoh kasus pelanggaran HaKI dalam Teknologi Informasi:

- 1. Aparat dari Markas Besar kepolisian Republik Indonesia menindak dua perusahaan di Jakarta yang menggunakan software **AutoCad bajakan**.
- 2. Makki Ungu dilaporkan ke Polda Metro Jaya atas kasus pelanggaran hak cipta, oleh Pebrian Gineung Aratidino, vokalis grup Rasio.
- 3. Memperbanyak dan atau menjual tanpa seizin pemegang hak cipta. Pelanggaran ini sering kita dengar sebagai pembajakan software dan merupakan pelanggaran paling populer di banyak negara, tentu saja termasuk Indonesia. Namun di beberapa negara ada juga hukum yang melegalkan penjualan untuk kepentingan pendidikan (khususnya bagi software nonedukasi) atau software yang telah dimodifikasi bagi penderita tuna netra.
- 4. Membuat copy sebagai backup data. Pada beberapa negara seperti Jerman, Spanyol, Brazil dan Filipina, tindakan ini menjadi hak utama bagi pembeli software. Namun dapat juga menjadi pelanggaran tergantung pada hukum dan keputusan-keputusan hakim terkait kasus yang pernah terjadi di negara yang bersangkutan, yang akhir-akhir ini mengalami banyak perubahan di banyak negara.



Sanksi hukum pelanggaran HaKI dalam Teknologi Informasi:

- 1. Pasal 27 UU ITE Tahun 2008: Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan. Ancaman pidana pasal 45(1) KUHP. Pidana penjara paling lama 6(enam) tahun dan atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah). Diatur pula dalam KUHP pasal 282 mengenai kejahatan terhadap kesusilaan.
- 2. Pasal 28 Undang-Undang ITE Tahun 2008: Setiap orang yang sengaja tanpa hak menyebarkan dengan bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik.
- 3. Pasal 29 Undang-Undang ITE Tahun 2008: Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan informasi elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakutnakuti yang ditujukan secara pribadi (Cyber Stalking). Ancaman pidana 45(3) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 29 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan atau denda paling banyak Rp. 2.000.000,000 (Dua miliar rupiah).
- 4. Pasal 30 Undang-Undang ITE Tahun 2008 ayat 3: Setiap orang yang snegaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses computer dan atau system elektronik dengan cara apapun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol system pengaman (cracking, hacking, illegal access). Ancaman pidana pasal 46 ayat 3 setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 30 ayat 3 dipidana dengan pidana penjara paling lama 8(delapan) dan atau denda paling banyak Rp.800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah).
- 5. Pasal 33 Undang-Undang ITE Tahun 2008: Setiap orang yang sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apapun yang berakibat terganggu system elektronik dan atau mengakibatkan system elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.



- 6. Pasal 34 Undang-Undang ITE Tahun 2008 : Setiap orang yang sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan atau memiliki.
- 7. Pasal 35 Undang-Undang ITE Tahun 2008: Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan informasi elektronik dan atau dokumen elektronik dengan tujuan agar informasi elektronik dan atau dokumen elektronik tersebut seolah-olaj data yang otentik (Phising=penipuan situs).



KESIMPULAN

Sesuai pembahasan di atas dapat di simpulkan bahwa HaKI sangat berhubungan erat dengan Teknologi Informasi terutama pada perangkat lunaknya. Seperti yang kita ketahui bahwa HaKI memiliki peraturan perundang-undangan yang berlaku dan memiliki sanksi buat para pelanggarnya.

Selain itu, untuk mendaftarkan HaKI (Hak Kekayaan Intelektual) ada beberapa syarat yang harus di penuhi agar bisa memiliki sertifikatnya. Dan sesuai pada nilai-nilai yang melekat pada HaKI, bagi setiap pemiliki sertifikat HaKI mempunyai hak yang bisa menguntungkan bagi diri mereka.

A. REFERENCE(Based ISO 690)

- [1] A. S. Putra And O. M. Febriani, "Knowledge Management Online Application In Pdam Lampung Province," In Prosiding International Conference On Information Technology And Business (Icitb), 2018, Pp. 181–187.
- [2] A. S. Putra, O. M. Febriani, And B. Bachry, "Implementasi Genetic Fuzzy System Untuk Mengidentifikasi Hasil Curian Kendaraan Bermotor Di Polda Lampung," *J. Sist. Inf. Dan Manaj. Basis Data*, Vol. 1, No. 1, Pp. 21–30, 2018.
- [3] O. M. Febriani And A. S. Putra, "Sistem Informasi Monitoring Inventori Barang Pada Balai Riset Standardisasi Industri Bandar Lampung," *J. Inform.*, Vol. 13, No. 1, Pp. 90–98, 2014.
- [4] Putra, Arie Setya. "2018 Artikel Struktur Data, Audit Dan Jaringan Komputer." (2018).
- [5] Putra, A. S. (2018, July 17). Paperplain Fundamental Create Application With Borland Delphi 7.0 University Of Mitra Indonesia. Retrieved From Osf.Io/Pbrn9.