

## HAK CIPTA DALAM PERSPEKTIF HUKUM TELEMATIK

Derita Prapti Rahayu<sup>21</sup>  
Universitas Bangka Belitung

### Abstract

*Telematic not such a foreign matter again at century to 21 this time. Internet is one part of the information technology which supporting efficiency and effective conducting is assorted of activity conducted by human being to fulfill requirement of life. Almost entire sectore use technological facility of telecommunications and informatica or shortened by technology of telematic. He represent result of from progress of knowledge in technological area and information. The growth also have an effect on to arrangement of law especially related to rights of intellectual. Domain scope of HAKI not merely including just fact, but have at world of virtual. With existence of phenomenon that in such a way needed a set order able to accommodate intellectual equity specially copyrights at illusory world. There are is assorted of rule arranging to regarding copyrights specially area of telematic.*

*Keyword : telematic, Intellectual Property Rights*

### I. LATAR BELAKANG

Telematika bukan merupakan hal yang asing lagi pada abad ke 21 sekarang ini. Internet adalah salah satu bagian dari teknologi informasi yang menunjang efektivitas dan efisiensi dalam melakukan berbagai macam kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Hampir seluruh sektor menggunakan fasilitas teknologi telekomunikasi, media dan informatika atau disingkat teknologi telematika. Ia merupakan hasil dari kemajuan pengetahuan di bidang teknologi dan informasi.

Sebelum lebih lanjut membahas permasalahan yang berhubungan dengan telematika, sebaiknya kita memahami apa yang dimaksud hukum telematika. Menu-

rut Edmon Makarim, hukum telematika adalah hukum terhadap perkembangan konvergensi telematika yang berwujud dalam penyelenggaraan suatu sistem elektronik, baik yang terkoneksi melalui internet (*cyberspace*) maupun yang tidak terkoneksi dengan internet<sup>22</sup>.

Kehadiran komputer/internet telah mampu membuka cakrawala baru dalam kehidupan manusia. Mereka merupakan sarana komunikasi dan informasi yang menjangkau, menembus batas-batas antar negara dan mempercepat penyebaran dan pertukaran ilmu pengetahuan dan gagasan di kalangan ilmuwan/cendekiawan di seluruh dunia. Komputer atau internet membawa manusia kepada ruang atau dunia baru yang tercipta, yang dinamakan *cyber space*.

<sup>21</sup> Derita Prapti Rahayu, SH., MH., adalah dosen Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial Universitas Bangka Belitung, Kampus Terpadu UBB Desa Balunujuk, Kec, Merawang – Bangka

<sup>22</sup> Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika*, PT RajaGrafindo Persada,

*Cyberspace* menampilkan realitas, namun bukan realitas yang se benarnya di alam nyata. Dalam *cyberspace* tidak mengenal batas negara, batas dimensi ruang, tempat dan waktu menjadi tidak kentara lagi, sehingga penghuni dalam komputer atau internet dapat berhubungan dengan siapa saja, kapan saja dan di mana saja<sup>23</sup>.

Keberadaan teknologi informasi ini telah mampu mengubah cara pandang dan kebiasaan dalam kehidupan manusia. Komputer atau internet ini menawarkan berbagai macam kemudahan, diantaranya memberikan data yang lebih aktual, mengurangi kesalahan yang mungkin terjadi, menghemat waktu dan tenaga, mendokumentasikan file secara sempurna dan rapi, serta memberikan informasi yang cepat dan akurat baik dalam penyajian dan pengambilan kebijakan.

Informasi dapat dikategorikan sebagai suatu komoditi yang tidak pernah punya nilai usang bagi yang membutuhkannya dan merupakan suatu komoditi yang cukup mahal karena tidak semua pihak mampu memproses data mentah menjadi suatu bentuk dan karakteristik informasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Hal ini mengingatkan bahwa menerapkan perkembangan teknologi informasi kedalam bentuk organisasi dan manajemen membutuhkan suatu pengetahuan dan keahlian yang cukup rumit<sup>24</sup>.

Pada masa sekarang, manusia berada dalam perkembangan

teknologi yang berbasiskan lingkungan digital, dengan bermula dari ditemukannya semi konduktor yang telah menjadi suatu bagian yang integral dari kehidupan kita sehari-hari, yang memberikan kita komputer pribadi, mesin fax, jaringan-jaringan digital tanpa kabel, telepon seluler serta membukakan beberapa pelayanan seperti TV kabel, penggunaan kartu kredit dan lain sebagainya<sup>25</sup>.

Dengan adanya kemudahan dari komputer atau internet bukan berarti tanpa resiko sama sekali. Ketika berinteraksi dengan menggunakan media internet, maka kita telah mengarungi dunia maya tanpa batas ruang dan waktu. Berbagai hal dapat kita lakukan di dunia kasat mata tersebut, sehingga memungkinkan timbulnya permasalahan khusus dari segi yuridis. Dalam makalah ini akan lebih ditekankan pada permasalahan yang menyangkut permasalahan yuridis di bidang hak cipta di dunia maya.

Meskipun di satu sisi kemajuan teknologi begitu pesat, tetapi belum diimbangi dengan kemampuan dari para aparat penegak hukum yang memahami dan menguasai bidang telematika. Perangkat hukum dalam bidang telematika sangat kompleks, tentunya hal ini merupakan tantangan tersendiri bagi para sarjana hukum. Upaya identifikasi terhadap masalah hukum yang muncul dalam dunia maya sebelum dilakukan pembetulan hukum. Dari tahap identifikasi ini akan diketahui sejauh ma

<sup>23</sup> Widyopramono Hadiwidjojo, *Cybercrime dan Pencegahannya*, Jurnal Hukum Teknologi Vol. 2 Agustus 2005, hlm. 7

<sup>24</sup> Edmon Makarim, op.cit. hlm. 8

<sup>25</sup> Brian Fitzgerald dalam Edmon Makarim, op.cit. hlm 27

na hukum dibutuhkan untuk menciptakan keteraturan dengan tidak menghambat pengembangan aktivitas di dunia maya.

Berbagai permasalahan muncul seiring dengan semakin canggihnya sistem informasi yang berbasis teknologi ini, salah satunya adalah "Hak Kekayaan Intelektual". Di dalam cyberspace ada dua kategori hak cipta yang harus dilindungi, yakni Pertama, hak cipta atas isi (content) yang terdapat di media internet yang berupa hasil karya yang berbentuk informasi, tulisan, karangan review, program atau bentuk lainnya yang sejenis dan Kedua, hak cipta atas nama atau alamat situs web dan alamat surat elektronik atau e-mail dari pelanggan internet<sup>26</sup>.

Indonesia telah mempunyai UU Hak Kekayaan Intelektual yang isinya sedikit banyak menyesuaikan aturan yang diikuti oleh dunia internasional agar terjadi harmonisasi hukum di bidang HAKI. Selain itu, konsekuensi dari keikutsertaan Indonesia sebagai anggota WTO (World Trade Organization) mengharuskan Indonesia menyesuaikan segala peraturan perundangannya di bidang Hak Kekayaan Intelektual dengan standar TRIPs (Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights) yang dimulai sejak tahun 1997 dan diperbaharui kemudian pada tahun 2000 dan tahun 2001. Hal ini juga akibat dari diratifikasinya konvensi-konvensi internasional di bidang Hak Kekayaan Intelektual dan juga telah menyesuaikan dengan ketentuan-ketentuan yang di haruskan, yaitu Undang-Undang

tentang Hak Cipta, Desain Industri, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, Rahasia Dagang, Paten dan Merek.

Tumbuhnya konsepsi kekayaan atas karya-karya intelektual pada akhirnya juga menimbulkan untuk melindungi atau mempertahankan kekayaan tersebut. Pada gilirannya tadi, kebutuhan ini melahirkan konsepsi perlindungan hukum atas kekayaan tadi, termasuk pengakuan hak terhadapnya. Sesuai dengan hakekatnya pula, HKI dikelompokkan sebagai hak milik perorangan yang sifatnya tidak berwujud.

Undang-undang mengenai HKI pertama kali ada di Venice, Italia, yang menyangkut masalah paten pada tahun 1470. Caxton, Galileo, dan Guttenberg tercatat sebagai penemu-penemu yang muncul dalam kurun waktu tersebut dan mempunyai hak monopoli atas penemuan mereka. Hukum-hukum tentang paten tersebut kemudian diadopsi oleh kerajaan Inggris di jaman TUDOR tahun 1500-an dan kemudian lahir hukum mengenai paten pertama di Inggris yaitu Statute of Monopolies (1623). Amerika Serikat baru mempunyai undang-undang paten tahun 1791. Upaya harmonisasi dalam bidang HKI pertama kali terjadi tahun 1883 dengan lahirnya Konvensi Berne 1886 untuk masalah Hak Cipta (*Copyright*)<sup>27</sup>.

Istilah hak atas kekayaan intelektual merupakan terjemahan dari istilah *Intellectual Property Right* (bahasa Inggris) dalam sistem hukum Anglo Saxon. Sedang

<sup>26</sup> Asril Sitompul dalam Budi Agus Riswandi, *Hukum Cyberspace*, GitaNagari, Yogyakarta, 2006, hlm. 22

<sup>27</sup> Perangkat Lunak Bebas Hak Kekayaan Intelektual, <http://bebas.vlsm.org>, diakses tanggal 11 Juni 2009

kan istilah hak atas milik intelektual merupakan terjemahan dari istilah *intellectuele eigendoms recht* (bahasa Belanda) dalam sistem hukum continental<sup>28</sup>.

Hak atas kekayaan intelektual merupakan suatu hak atas milik yang berada dalam ruang lingkup kehidupan teknologi, ilmu pengetahuan maupun seni dan sastra, pemilikannya bukan terhadap barangnya melainkan terhadap hasil kemampuan intelektual manusianya, diantaranya berupa ide.

HKI merupakan Hak Pemberian dari Umum (Publik) yang dijamin oleh undang-undang. HKI bukan merupakan hak asasi, sehingga kriteria pemberian HKI merupakan hal yang dapat diperdebatkan oleh publik. Keberadaan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dalam hubungan antar manusia dan antar negara merupakan sesuatu yang tidak dapat dipungkiri. HKI juga merupakan sesuatu yang given dan inheren dalam sebuah masyarakat, industri atau yang sedang mengarah ke sana. Keberadaannya senantiasa mengikuti dinamika perkembangan masyarakat itu sendiri. Begitu pula halnya dengan masyarakat dan bangsa Indonesia yang mau tidak mau bersinggungan dan terlibat langsung dengan masalah HKI.

Permasalahan mengenai Hak Kekayaan Intelektual akan menyentuh berbagai aspek seperti aspek teknologi, industri, sosial, budaya dan berbagai aspek lainnya. Namun aspek terpenting jika dihubungkan dengan upaya perlindungan bagi karya intelektual adalah aspek hukum. Hukum diharapkan mampu mengatasi berbagai

permasalahan yang timbul berkaitan dengan Hak Kekayaan Intelektual tersebut. Hukum harus dapat memberikan perlindungan bagi karya intelektual, sehingga mampu mengembangkan daya kreasi masyarakat yang akhirnya bermuara pada tujuan berhasilnya perlindungan Hak Kekayaan Intelektual.

Aspek teknologi juga merupakan faktor yang sangat dominan dalam perkembangan dan perlindungan Hak Kekayaan Intelektual. Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat saat ini telah menyebabkan dunia terasa semakin sempit, informasi dapat dengan mudah dan cepat tersebar ke seluruh pelosok dunia. Pada keadaan seperti ini Hak Kekayaan Intelektual menjadi semakin penting. Hal ini disebabkan Hak Kekayaan Intelektual merupakan hak monopoli yang dapat digunakan untuk melindungi investasi dan dapat dialihkan haknya.

Regulasi tentang Hak Kekayaan Intelektual mendapat imbas dengan adanya ratifikasi Persetujuan Pendirian Organisasi Perdagangan Dunia melalui UU No, 7 tahun 1994. Dengan adanya UU tersebut terdapat harmonisasi hukum khususnya mengenai hak cipta. Dalam prakteknya, harmonisasi hukum hak cipta telah dilakukan tiga kali lebih, di mana yang terakhir mengharmonisasikan UU No. 12 tahun 1997 dengan UU No. 19 tahun 2002 senantiasa sangat minim adanya komitmen pemerintah dalam membantun sistem HKI yang dapat menguntungkan bangsa Indonesia dan berangkat dari basis potensi bangsa Indonesia<sup>29</sup>.

<sup>28</sup> Pipin Syarifin, et.al., *Peraturan Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia*, Pustaka

<sup>29</sup> Budi Agus Riswandi, et.al., *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm.

Penegakan HKI khususnya hak cipta di bidang telematika merupakan tantangan tersendiri karena bisa dikatakan merupakan hal baru. Oleh karena itu, dalam makalah ini khusus membahas mengenai hak cipta dalam ruang lingkup telematika dengan menggunakan pendekatan yuridis normatif.

## II. PERMASALAHAN

Pada dasarnya banyak permasalahan yang menyangkut hak cipta khususnya yang membahas tentang hukum telematika, karena dari segi ketentuan yuridisnya pun belum banyak mendukung apalagi dari segi minimnya kemampuan aparat penegak hukumnya yang menguasai tentang hukum telematika. Dari uraian tersebut maka terdapat suatu permasalahan yang menarik untuk dibahas pada makalah ini, yaitu: Apakah dalam perspektif hukum positif nasional sudah mengatur mengenai hak cipta di bidang telematika?

## III. PEMBAHASAN

Hak cipta merupakan bagian dari Hak Kekayaan Intelektual, di samping hak cipta Hak Kekayaan Intelektual juga mengenal hak milik perindustrian yang terdiri dari merek, paten, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu, rasihasia dagang, maka sumber utama untuk menelusuri hal itu merujuk pada peraturan perundang-undangan yang berlaku. Undang-Undang yang dimaksud adalah UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta<sup>30</sup>.

<sup>30</sup> Ibid. hlm. 2

<sup>31</sup> Pipin Syarifin, et.al, op.cit. hlm. 202-203

Landasan hukum dari segi formal maupun segi materiil bidang hak cipta selain UU No. 19 Tahun 2002 adalah Pasal 4 ayat 1, Pasal 20 ayat 1, Pasal 28 C dan Pasal 33 UUD RI Tahun 1945. Indonesia juga meratifikasi Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia yang mencakup pula aspek Persetujuan tentang Aspek-aspek Dagang Hak Kekayaan Intelektual (TRIPs) melalui UU No. 7 Tahun 1994. Selain itu, Indonesia juga meratifikasi Konvensi Berne tentang Perlindungan Karya Seni dan Sastra melalui Keputusan Presiden Republik Indonesia No. 18 Tahun 1997 dan Perjanjian Hak Cipta WIPO selanjutnya disebut WTC melalui Keputusan Presiden No. 19 Tahun 1997.

Hak cipta terdiri dari hak ekonomi dan hak moral. Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan dan produk hak terkait, sedangkan hak moral adalah hal yang melekat pada diri pencipta atau pelaku yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apapun walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan. Perlindungan hak cipta tidak diberikan kepada ide atau gagasan karena karya cipta harus memiliki bentuk yang khas, bersifat pribadi dan menunjukkan keaslian sehingga ciptaan itu dapat dilihat, dibaca, dan didengar<sup>31</sup>.

Dalam kerangka ciptaan yang mendapatkan hak cipta setidaknyanya harus memperhatikan beberapa prinsip dasar hak cipta, yaitu:

1) Yang dilindungi hak cipta ada

lah ide yang telah berwujud dan asli

- 2) Hak cipta timbul dengan sendirinya (otomatis)
- 3) Suatu ciptaan tidak perlu dimungkinkan untuk memperoleh hak cipta
- 4) Hak cipta suatu ciptaan merupakan suatu hak yang diakui hukum yang harus dipisahkan dan harus dibedakan dari penguasaan fisik suatu ciptaan.
- 5) Hak cipta bukan hak mutlak (*absolute*)

Hak cipta sebagai bagian dari Hak Kekayaan Intelektual merupakan persoalan yang menarik, apalagi jika dikaitkan dengan beragamnya aktifitas di internet. Beberapa ciptaan yang terdapat dalam layanan internet meliputi hal-hal sebagai berikut<sup>32</sup>:

- 1) *Literary work*, yaitu semua bentuk pekerjaan yang didasarkan atas teks-teks yang bentuknya mendapatkan hak cipta.
- 2) *Database*, yaitu kumpulan data, secara normal adalah data hak cipta sebagai kumpulan.
- 3) *Characters*, yaitu karakter-karakter fiksi dalam bentuk visual.
- 4) *Musical works*, yaitu karya musik yang memperoleh hak cipta
- 5) *Sound recording*, yaitu rekaman suara yang dihasilkan dari rekaman
- 6) *Photographs* dan *still images* yaitu gambar-gambar dan karya grafik yang memperoleh hak cipta.
- 7) *Motion picture and other audiovisual works* yaitu gambar-gambar hidup, video dan karya-karya audiovisual yang memperoleh hak cipta.
- 8) *Software* adalah perangkat lunak yang memperoleh hak cipta
- 9) *Compilation and derivative works* adalah sebuah karya yang dibentuk melalui pengumpulan, pemasangan, pengadaan materi atau data yang kemudian diseleksi, dikoordinasikan atau diatur dan menghasilkan karya sebagai keseluruhan karya original pengarang. *Derivative works* adalah sebuah karya yang didasarkan atas satu atau lebih karya seperti terjemahan, fiksi versi gambar-gambar hidup.

Berdasarkan pada UU Hak Cipta, ciptaan yang mendapat perlindungan hukum ada dalam lingkup seni, sastra dan ilmu pengetahuan. Dari tiga lingkup ini UU lebih memerinci lagi sebagaimana yang terdapat dalam Pasal 12 UU Hak Cipta, yaitu :

1. Buku, program komputer, pamflet, perwajahan (layout), 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 digunakan untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan
4. Lagu atau musik dengan atau tanpa teks
5. Drama atau drama musikal, tari, koreografi atau pewayangan dan pantomime
6. Seni rupa dalam berbagai bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kali grafi, seni

<sup>32</sup> Budi Agus Riswandi, *Hukum Cyberspace*, Gita Nagari, Yogyakarta, 2006, hlm. 88-89

pahat, seni patung, kolase dan seni terapan.

7. Arsitektur
8. Peta
9. Seni batik
10. Fotografi
11. Sinematografi
12. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, database, dan karya lain dari hasil pengalih wujudan.

Dan pasal yang telah disebutkan di atas jelas bahwa berkaitan dengan telematika setidaknya sudah tercakup dalam UU Hak Cipta khususnya mengenai program komputer dan database.

Program komputer sebagai hasil pemikiran intelektual dari pembuatan program adalah diakui sebagai suatu karya cipta, yaitu karya cipta dari perwujudan cipta, karsa dan rasanya. Hal inilah yang dilindungi oleh hukum. Obyek perlindungan sebuah program komputer adalah serangkaian kode yang mengisi instruksi. Instruksi-instruksi dan bahasa yang tertulis ini dirancang untuk mengatur micro prosesor agar dapat melakukan tugas-tugas sederhana yang dikehendaki agar secara tahap demi tahap serta untuk menghasilkan hasil yang diinginkan. Dan di dalam instruksi inilah terlihat ekspresi si pembuat program atau pencipta. Pemberian perlindungan hak kekayaan intelektual terhadap program komputer ini dimaksudkan untuk melindungi inovasi di dalam program komputer tersebut.<sup>33</sup>

Pengertian mengenai program komputer diatur dalam UU No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta. Program komputer adalah sekumpulan instruksi yang di wu-

judkan 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 persiapan dalam merancang instruksi-instruksi.

Di dalam Berne Convention yang telah diratifikasi oleh Indonesia melalui Keppres No. 18 tahun 1997, terdapat juga ketentuan di mana untuk program komputer dilindungi oleh hak cipta. Hal ini dikarenakan menurut sebagian besar dari peserta Berne Convention menganggap bahwa hak cipta adalah hak khusus bagi pencipta maupun penerima hak untuk mengumumkan dan memperbanyak ciptaannya maupun memberi izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Program komputer sebagai karya literatur dan ekspresi dari serangkaian instruksi yang dituangkan dalam bentuk tertulis dapat dilindungi oleh hak cipta. Hak cipta terhadap ekspresi tertulis dari serangkaian instruksi yang menjelaskan proses secara detail harus diperhatikan kepada umum dan bukan aplikasi atau penampakkannya saja yang diperlihatkan kepada umum.

Program komputer secara umum dapat kita kategorikan sebagai sebuah karya cipta dan oleh karenanya mendapat perlindungan hak cipta. Lebih lanjut, Undang-Undang Hak Cipta No. 19 tahun 2002 memberikan perlindungan

<sup>33</sup> Edmon Makarim, *op.cit.* hlm. 256

hukum terhadap program komputer baik pada program komputer yang berbentuk kode sumber (*source code*) maupun program aplikasinya (*sic!*) seperti yang diatur dalam Pasal 72 (3). Pengaturan yang dilakukan oleh Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 berarti undang-undang tersebut telah mengakomodir sifat dualisme dari program komputer, yaitu ia dapat berbentuk kode sumber atau kode objek seperti yang diatur dalam WCT (*WIPO Copyright Treaty*).

Terdapat sedikit kekurangan disini, berdasarkan sifat alamiah dari sebuah program komputer, maka sebenarnya secara umum program komputer berdasarkan bentuknya terbagi menjadi 2 bentuk, yaitu dalam bentuk *Source Code* (Kode Sumber) maupun dalam bentuk Kode Objek (*Object Code*). Kode Sumber merupakan ekspresi dari si pencipta, dimana pencipta menuliskan kode-kode (*codes*) atau merancang kode tersebut sehingga memungkinkan sebuah program komputer melakukan suatu perintah tertentu. Kode Sumber ini dapat dimengerti dengan mudah oleh seorang manusia yang mempunyai keahlian tertentu, namun tidak mungkin dimengerti oleh program komputer yang akan menjalankan program komputer tersebut<sup>34</sup>.

Oleh karena itu, program komputer yang masih berbentuk kode sumber tersebut haruslah di-*compile* sehingga ia dapat dimengerti oleh komputer yang akan menjalankan program tersebut. Kode Sumber yang telah di-*compile*

tersebut dinamakan sebagai Kode Objek (*Object Code*). *Object Code* ini oleh Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 disebut sebagai program aplikasi, suatu istilah yang kurang tepat sebagai padanan dari *object code*. Berdasarkan hal ini, maka perlindungan hukum yang diberikan kepada sebuah program komputer telah diberikan secara menyeluruh sesuai dengan sifat dasar dari program komputer itu sendiri.

Selain program komputer, database juga dilindungi oleh UU Hak Cipta. Database merupakan salah satu program komputer penting dalam sistem informasi karena merupakan basis dalam menyediakan informasi bagi pemakai. Penerapan database dalam sistem informasi disebut dengan *database system*, yaitu suatu sistem informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam dalam suatu organisasi. Data yang berada dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa, supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya. Basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak, umumnya disebut dengan DBMS (*Database Management System*)<sup>35</sup>.

Yang dimaksud dengan database juga diatur dalam Penjelasan UU Hak Cipta Pasal 12 huruf L, yaitu yang dimaksud dengan database adalah kompilasi data dalam

<sup>34</sup> Muhammad Aulia Adnan, UU HAKI dan Open Source, Makalah Seminar (1), <http://www.infolinux.web.id/article.php?sid=1418>, diakses tgl 2-06-2009, hlm. 3

<sup>35</sup> *Ibid.* hlm. 266

bentuk apapun yang dapat dibaca oleh mesin (komputer) atau dalam bentuk lain, yang karena alasan pemilihan atau pengaturan atas isi data itu merupakan kreasi intelektual. Perlindungan terhadap data base diberikan dengan tidak mengurangi hak pencipta lain yang ciptaannya dimasukkan dalam database tersebut.

Dalam ketentuan Pasal 5 *WIPO Copyrights Treaty* ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan database. Dengan adanya ketentuan pasal ini, maka database menjadi suatu kreasi yang tidak lepas dari perlindungan hak cipta. Perlindungan hak perlindungan *WIPO Copyrights Treaty* meliputi semua bentuk, termasuk yang disediakan melalui layanan internet.

Selain menentukan aspek program computer dan database sebagai ciptaan yang harus mendapat perlindungan hak cipta, dalam *WIPO Copyrights Treaty* juga ditetapkan beberapa hak dari pencipta atau pemegang hak cipta. Hak-hak tersebut terdiri dari hak distribusi, hak rental dan hak komunikasi publik. Hak-hak yang telah ditentukan dalam *WIPO Copyrights Treaty* pada dasarnya meliputi hak-hak dalam konteks pemanfaatan layanan internet, seperti yang terdapat dalam Pasal 8 *WIPO Copyrights Treaty*.

Hak cipta juga mengatur atas desain dan *typefaces of website*. Desain yang dimaksud adalah karya seni yang ditampilkan dalam sebuah website, yang dapat berupa gambar, logo, dan lain-lain. Hak cipta atas desain yang terdapat dalam sebuah website dapat

berdiri sendiri. Hal ini berarti mengcopy suatu desain dari sebuah website (tanpa harus mengcopy keseluruhan website) dapat dikategorikan sebagai pelanggaran terhadap hak cipta atas karya seni berupa desain tersebut.

*Typographical Arrangement* (tata cara penyusunan sebuah karya) diberikan perlindungan hak cipta. Pemilik atas *Typographical Arrangement* atas suatu website diberikan pada orang yang mengaturnya. Jadi, bila pengaturan itu dilakukan oleh orang lain, maka orang itulah yang menjadi pemegang hak cipta atas *Typographical Arrangement* website tersebut. Namun dalam hal perancangan website dilakukan sendiri oleh penyedia materi website, maka ia juga disebut sebagai pemegang terhadap hak cipta atas *Typographical Arrangement* website tersebut. Hal ini penting karena dalam hal perlindungan hak cipta terhadap materi website telah berakhir, masih ada kemungkinan bahwa perlindungan terhadap *Typographical Arrangement* itu belum berakhir, sehingga orang yang mengcopy website itu masih dapat dikenakan tuntutan atas pelanggaran hak cipta<sup>36</sup>.

Pengaturan secara yuridis formal mengenai Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia, sebenarnya sudah memadai mulai dari UU sampai pada Instruksi Presiden, kemudian dalam RUU ITE (Informatika dan Transaksi Elektronik) juga terdapat pasal-pasal khusus yang mengatur mengenai Hak Kekayaan Intelektual yaitu, Pasal 23, 24, dan 25. Pasal 23 ayat 1 sampai 6 khusus mengatur mengenai

<sup>36</sup> Edmon Makarim, op.cit. hlm. 272

nama domain, Pasal 24 berkaitan dengan desain situs internet dan karya-karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual, dan Pasal 25 mengatur tentang penggunaan setiap informasi melalui media elektronik yang menyangkut data tentang data pribadi seseorang harus dilakukan atas persetujuan dari orang yang bersangkutan, kecuali ditentukan lain oleh peraturan perundang-undangan.

Berkaitan dengan aspek telematika juga terdapat ketentuan khusus yaitu, Inpres No. 6 tahun 2001 tentang Pengembangan dan Pemandangan Telematika di Indonesia. Melalui Inpres tersebut menginstruksikan kepada aparat yang terkait, mulai dari Menteri, Kepala Lembaga Pemerintah Non Departemen, Pimpinan Kesekretariatan Lembaga Tertinggi dan Tinggi Negara, Panglima Tentara Nasional Indonesia, Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia, Jaksa Agung Indonesia, Gubernur, Bupati/Walikota untuk melaksanakan lebih lanjut pengembangan dan pemanfaatan telematika dengan berpedoman pada Kerangka Kebijakan Pengembangan dan Pemandangan Telematika di Indonesia.

Inpres tersebut bertujuan untuk mengakomodir perkembangan ilmu pengetahuan dan telematika yang harus dimanfaatkan secara optimal sebagai modal dasar untuk mempersatukan bangsa dan pemberdayaan masyarakat menuju suksesnya pembangunan nasional yang berkesinambungan serta untuk memberdayakan masyarakat dan sebagai alat pemersatu

bangsa, sebagaimana yang terdapat dalam klausula menimbang.

#### IV. KESIMPULAN

Perkembangan teknologi informasi khususnya pada abad 20-an ini memang mengalami kemajuan yang sangat pesat sekali, terutama yang berkaitan dengan Hak Kekayaan Intelektual. Ruang lingkup HKI bukan hanya mencakup hal yang nyata saja, tetapi sudah merambah pada dunia virtual. Dengan adanya fenomena yang sedemikian itu, diperlukan seperangkat aturan yang dapat mengakomodir Hak Kekayaan Intelektual khususnya hak cipta pada dunia maya.

Terdapat berbagai macam ketentuan yang mengatur mengenai hak cipta khususnya bidang telematika ini antara lain :

- a) Pasal 5 ayat 1, Pasal 20 ayat 1, Pasal 28 C dan Pasal 33 UUD RI 1945
- b) UU No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta
- c) UU No. 7 Tahun 1995 tentang Persetujuan Tentang Aspek-aspek Dagang Hak Kekayaan Intelektual (TRIP's).
- d) Keppres No. 18 Tahun 1997 tentang Perlindungan Karya Seni dan Sastra (Ratifikasi Konversi Berne)
- e) Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Perjanjian Hak Cipta WIPO
- f) Inpres No. 6 Tahun 2001 tentang Pengembangan dan Pemandangan Telematika di Indonesia.

Kemudian terdapat juga ketentuan mengenai HKI dalam UU

No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). UU tersebut sangat penting untuk semakin menguatkan landasan yuridis formal tentang HKI di bidang telematika. Selain dari faktor peraturannya, faktor penegak hukum yang menguasai khususnya hukum telematika juga sebagai faktor utama penegakan hukum bidang Hak Cipta di bidang telematika.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Budi Agus Riswandi, et.al., Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2005
- Budi Agus Riswandi, Hukum Cyberspace, GitaNagari, Yogyakarta, 2006
- Edmon Makarim, Kompilasi Hukum Telematika, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2003
- Muhammad Aulia Adnan, UU HAKI dan Open Source, Makalah Seminar (1), <http://www.infolinux.web.id/article.php?sid=1418>, diakses tgl 2-06-2009
- Widyopramono Hadiwidjojo, *Cybercrime dan Pencegahannya*, Jurnal Hukum Teknologi Vol. 2 Agustus 2005
- Perangkat Lunak Bebas Hak Kekayaan Intelektual, <http://bebas.vlsm.org>, diakses tanggal 11 Juni 2009
- Pipin Syarifin, et.al., *Peraturan Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia*, Pustaka Bani Quraisy, Bandung, 2004
- Widyopramono Hadiwidjojo, *Cybercrime dan Pencegahannya*, Jurnal Hukum Teknologi Vol. 2 Agustus 2005