



## Penggandaan Smadav PRO Tanpa Izin Pencipta Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Akmal Asamahdi Latukau<sup>1</sup>, Rory Jeff Akyuwen<sup>2</sup>, Muchtar Anshary Hamid Labetubun<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Hukum Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia.

@ : akmalltk5@gmail.com

doi : xxxxxxxxxxxxxxxxx



### Info Artikel

#### Keywords:

Copying; Smadav;  
Copyright.

#### Kata Kunci:

Penggandaan; Smadav; Hak  
Cipta.

### Abstract

**Introduction:** The development of science as part of the object protected by copyright. One of the creations that are protected by copyright is software, which in this writing is Smadav antivirus software.

**Purposes of the Research:** This study aims to explain and inform about legal arrangements and legal protection to creators regarding the doubling of the Smadav serial number/key in Law Number 28 of 2014 concerning Copyright.

**Methods of the Research:** This study uses normative legal research methods, and the collection of legal materials is carried out by literature study, then analyzed by qualitative means.

**Results of the Research:** The results show that, duplicating the serial number/key from Smadav Pro, there are several factors that influence a person in doing so, including low law enforcement, low public purchasing power for original software, and the rapid development of information technology. Furthermore, if there has been a violation of the software or in this case the duplicating of the Smadav serial number/key, the creators can take steps, namely through mediation, arbitration, or court processes and the application of complaint offenses for criminal charges.

### Abstrak

**Latar Belakang:** Perkembangan ilmu pengetahuan sebagai bagian dari objek yang dilindungi oleh hak cipta. Salah satu ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta ialah software, yang mana dalam penulisan ini adalah software antivirus Smadav.

**Tujuan Penelitian:** Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan memberitahukan tentang pengaturan hukum dan perlindungan hukum kepada pencipta terkait penggandaan serial number/key Smadav di dalam Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

**Metode Penelitian:** Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif, pengumpulan bahan hukumnya dilakukan dengan cara studi kepustakaan, selanjutnya dianalisis dengan cara kualitatif.

**Hasil Penelitian:** Menggandakan serial number/key dari Smadav Pro, ada beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang dalam melakukannya antara lain rendahnya penegakan hukum, rendahnya daya beli masyarakat atas software original, dan berkembangnya teknologi informasi yang begitu pesat. Selanjutnya apabila telah terjadi suatu pelanggaran terhadap perangkat lunak atau dalam hal ini penggandaan terhadap serial number/key Smadav, adapun upaya yang dapat ditempuh pencipta yakni melalui proses mediasi, arbitrase, atau pengadilan serta penerapan delik aduan untuk tuntutan pidana.

## 1. Pendahuluan

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) terjemahan dari *Intellectual Property Right* adalah hak untuk berbuat sesuatu atas kekayaan intelektual tersebut yang diatur oleh norma-norma atau hukum yang berlaku<sup>1</sup>. HKI merupakan hak yang berkaitan dengan kreativitas manusia yang dapat dilindungi dalam menghasilkan suatu produk, jasa, atau proses yang berguna untuk masyarakat atau industri<sup>2</sup>. Pada era perdagangan bebas dengan menyebarnya industrialisasi di seluruh dunia termasuk hasil kreatifitas manusia yang berpotensi perlindungan HKI, sehingga Negara-negara maju menuduh bahwa negara berkembang melakukan pembajakan HKI secara besar-besaran.<sup>3</sup> Permasalahan baru dalam bidang Hak Kekayaan Intelektual (HKI) nampaknya kian hari akan terus berkembang. Hal ini seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan sebagai bagian dari objek yang dilindungi oleh hak cipta. Konsekuensi ini tentunya menuntut agar hukum hak cipta sebagai instrument dalam upaya memberikan perlindungan hak cipta akan senantiasa disesuaikan dengan perkembangan tersebut.<sup>4</sup>

Di Indonesia, aturan mengenai perlindungan Hak Atas Kekayaan Intelektual telah diatur dengan berbagai Peraturan Perundang-undangan yaitu : Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten, Undang-undang Nomor 15 Tahun 2001 tentang Merek, Undang-undang Nomor 29 Tahun 2000 tentang Perlindungan Varietas Tanaman, Undang-undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri, dan Undang-undang Nomor 32 Tahun 2000 tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu. HAKI secara umum dapat digolongkan ke dalam dua kategori utama, yaitu hak cipta dan hak kekayaan industri. Ruang lingkup hak cipta adalah karya cipta dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, sedangkan ruang lingkup hak kekayaan industri adalah dalam bidang teknologi.<sup>5</sup>

Berlakunya Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 merupakan suatu penyempurnaan yang dilakukan terhadap undang-undang sebelumnya. Tujuan dari penyempurnaan ini tentunya diarahkan pada perlindungan yang lebih baik yang diberikan terhadap pencipta dan ciptaannya<sup>6</sup>. Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam

---

<sup>1</sup> Paramita Cahyaning Dewanti and Rahmadi Indra Tektana, "Perlindungan Hukum Bagi Artis Atas Penggunaan Potret Dalam Cover Novel Fiksi," *Batulis Civil Law Review* 2, no. 1 (2021): 24-42, <https://doi.org/10.47268/ballrev.v2i1.467>.

<sup>2</sup> Muchtar Anshary Hamid Labetubun, "Public Domain in Dispute Settlement of Cancellation of Industrial Design Rights," *International Journal of Innovation, Creativity and Change* 10, no. 5 (2019): 30-42, <https://doi.org/10.53333/IJICC2013/10503>.

<sup>3</sup> Muchtar Anshary Hamid Labetubun, Rory Jeff Akyuwen, and Marselo Valentino Geovani Pariela, "Perlindungan Pengetahuan Tradisional Secara Sui Generis Untuk Menyongsong Masyarakat Ekonomi Asean," *SASI* 24, no. 1 (2018): 1-10.

<sup>4</sup> Budi Agus Riswandi and Siti Sumartiah, *Masalah-Masalah HAKI Kontemporer* (Yogyakarta: Gita Nagari, 2006), h. 12.

<sup>5</sup> Iswi Hariyani, *Prosedur Mengurus HAKI Yang Benar* (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2010), h. 17.

<sup>6</sup> Muchtar Anshary Hamid Labetubun, "Aspek Hukum Hak Cipta Terhadap Buku Elektronik (E-Book) Sebagai Karya Kekayaan Intelektual," *SASI* 24, no. 2 (2018): 138-49, <https://doi.org/10.47268/sasi.v24i2.128>.

bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Yang dimaksud dengan hak eksklusif dalam hal ini adalah bahwa hanya pencipta yang bebas melaksanakan hak cipta dan memiliki hak untuk mengontrol ciptaan tersebut, sementara orang atau pihak lain dilarang melaksanakan hak cipta tersebut tanpa persetujuan pencipta. Menurut Pasal 4 Undang-undang Hak Cipta, hak eksklusif terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Dapat dijelaskan bahwa Hak Ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan serta produk terkait, sedangkan Hak Moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus dengan alasan apapun walaupun hak cipta atau hak terkait dialihkan.<sup>7</sup>

Hak Cipta pada dasarnya adalah hak untuk menggandakan, mengadaptasi atau menghasilkan suatu ciptaan, hak cipta dimungkinkan bagi pemegang hak untuk membatasi penggandaan atau dalam bentuk apapun tanpa izin yang tidak sah dari suatu ciptaan, hal itu dapat diwujudkan dengan pencatatan hak cipta<sup>8</sup>. Perlindungan hak cipta bersifat otomatis dan timbul setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk yang nyata (*tangible form*). Pendaftaran atau pencatatan hak cipta bersifat sukarela/tidak wajib karena pendaftaran atau pencatatan tidak menimbulkan hak cipta.<sup>9</sup>

Perkembangan teknologi informasi khususnya program komputer dan internet yang demikian pesat telah memberi pengaruh sangat besar terhadap hukum khususnya yang berkaitan dengan hak cipta<sup>10</sup>. Teknologi informasi digital yang ada pada saat ini tentu tidak lepas dari keberadaan komputer. Untuk menjalankan sebuah komputer, dibutuhkan bagian-bagian penting untuk mengoperasikan komputer tersebut. Salah satu bagian terpenting adalah *software*, dimana dalam hal ini software merupakan ciptaan yang dilindungi melalui hak cipta.<sup>11</sup> Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 1 angka (9) menjelaskan bahwa "Program komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu".

Undang-undang tentang hak cipta bertujuan melindungi hak pembuat dalam mendistribusikan, menjual, atau membuat turunan dari karya program komputer tersebut. Perlindungan yang didapatkan oleh pembuat adalah perlindungan terhadap pembajak yang dapat membajak program komputer tersebut. Namun kenyataan dilapangan, banyak pembajakan program komputer yang terjadi di Indonesia disebabkan karena sebagian masyarakat Indonesia masih belum mampu menghargai hasil karya orang lain. Bukan

---

<sup>7</sup> Ermansyah Djaja, *Hukum Kekayaan Intelektual* (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), h. 115.

<sup>8</sup> Muchtar Anshary Hamid Labetubun, "A Legal Awareness of Copyright on Regional Song Creators," *International Journal of Law Reconstruction* 5, no. 1 (2021): 49–61, <https://doi.org/10.26532/ijlr.v5i1.15406>.

<sup>9</sup> Muchtar A H Labetubun, "Penyelesaian Sengketa Hak Atas Logo (Suatu Kajian Overlapping Hak Cipta Dan Merek)," *ADHAPER: Jurnal Hukum Acara Perdata* 5, no. 1 (2019): 151–66, <https://doi.org/10.36913/jhaper.v5i1.93>.

<sup>10</sup> Muchtar A H Labetubun, "Perlindungan Hukum Desain Industri Di Dunia Maya ( Kajian Overlapping Antara Hak Cipta Dengan Hak Desain Industri )," *SASI* 17, no. 4 (2011): 8–19.

<sup>11</sup> Abdul Kadir and Terra Ch Triwahyuni, *Pengenalan Teknologi Informasi* (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), h. 9.

hanya itu, kurangnya pengetahuan masyarakat bahwa pembajakan itu merupakan hal ilegal yang merupakan perbuatan melanggar hukum juga menjadi faktor terjadinya pembajakan.<sup>12</sup> Pelanggaran atas suatu program komputer atau software dapat dilakukan dalam beberapa cara. Diantaranya pemasangan atau pengopian tanpa izin oleh dealer (*hard disk loading*), pembajakan berupa pembuatan CD software palsu (*counterfeiting*), distribusi illegal software dengan harga khusus atau diskon, penggandaan perangkat lunak yang hanya memiliki satu lisensi (*softlifting*), pengopian oleh pemakai akhir (*end user copying*).<sup>13</sup>

Di era digital seperti sekarang ini program komputer bisa menjadi masalah bagi pencipta dan pengguna teknologi karena budaya plagiat dan *copy paste* yang semakin meluas. Cara yang banyak dipakai sekarang ini adalah dengan memasukkan *serial number* saat melakukan penginstalan program, dimana *serial number* tersebut didapat dari kotak cd asli program tersebut ataupun didapat dari pendaftaran online melalui internet. Kelemahan dari metode-metode diatas adalah mudahnya penyebaran *serial number* yang dapat dipakai di komputer pribadi manapun sehingga pengguna tidak perlu membeli perangkat lunak yang asli melainkan dapat meminjam / membeli bajakan dari orang lain atau memasukkan *serial number* yang juga didapat dari internet untuk mendapatkan full version-nya.<sup>14</sup>

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai pada artikel ini adalah penelitian hukum normatif yaitu suatu proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, guna menjawab permasalahan.<sup>15</sup> Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perundang-undangan (*statue approach*). Penulis melakukan penelitian dengan penelitian kepustakaan (*library research*) dengan data sekunder sebagai data pokok. Setelah bahan hukum terkumpul kemudian akan dianalisis secara deskriptif kualitatif.<sup>16</sup>

## 3. Hasil Dan Pembahasan

### 3.1 Pengaturan Hukum Terhadap Penggandaan Smadav Pro Tanpa Izin Pencipta di Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

Smadav merupakan software antivirus buatan dalam negeri yang ditujukan untuk mengatasi varian virus komputer lokal maupun internasional yang menyebar di Indonesia. Antivirus ini dinilai sangat cocok bagi pengguna komputer lokal terbukti dengan kemampuannya mengenali 90% virus yang berada di Indonesia. Tentu saja karena Smadav merupakan suatu ciptaan yang timbul dari hasil pemikiran dan budi pekerti manusia hal ini menjadikan Smadav dilindungi oleh UUHC.

---

<sup>12</sup> Ahmad M Ramli, *Cyber Law Dan HaKI Dalam Sistem Hukum Indonesia* (Bandung: Refika Aditama, 2004), h. 8.

<sup>13</sup> Dwi Prihatini, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensi Mahasiswa Akuntansi Untuk Melakukan Pembajakan Perangkat Lunak," *SISFOTENIKA: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknik Informatika* 1, no. 1 (2011): 37-47.

<sup>14</sup> Freddy Ekoyanto Perkoso, Mulya Agung, and Johnson Aldy, "Perlindungan Hak Cipta Perangkat Lunak Dengan Online Dan Offline Registering" (Bandung, 2014), h. 24.

<sup>15</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta: Kencana, 2016), <https://doi.org/340.072>, h. 101.

<sup>16</sup> Burhan Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 24.

Perlindungan hukum ini dilakukan sebagian besar untuk mengembangkan skill intelektual seseorang untuk lebih dapat semangat menciptakan karyanya masing-masing. Semua Undang-Undang hak kekayaan intelektual nasional memiliki katup pengaman didalamnya, yang sengaja dirancang untuk mengurangi sebagian ketegangan yang dihasilkan oleh perluasan hak-hak kepemilikan dan untuk memberikan beberapa pengakuan atas kepentingan publik dalam memastikan adanya akses secara layak atas karya-karya yang diberi perlindungan.

Di dalam Pasal 40 ayat (1) disebutkan bahwa ciptaan yang dilindungi dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:

- a) Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b) Ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
- c) Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d) Lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e) Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f) Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung atau kolase;
- g) Karya seni terapan;
- h) Karya arsitektur;
- i) Peta;
- j) Karya seni batik atau seni motif lain;
- k) Karya fotografi;
- l) Potret;
- m) Karya sinematografi;
- n) Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karyalan dari hasil transformasi;
- o) Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p) Kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer maupun media lainnya;
- q) Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r) Permainan video; dan
- s) Program komputer.

Pasal di atas merupakan pasal yang menunjukkan secara jelas bahwa Smadav merupakan ciptaan yang dilindungi oleh UUHC dikarenakan Smadav adalah Program Komputer. Hal tersebut disebutkan pada huruf (s).

Di dalam Pasal 45 ayat (1) dan (2) berbunyi:

- (1) Penggandaan sebanyak 1 (satu) salinan atau adaptasi Program Komputer yang dilakukan oleh pengguna yang sah dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta jika salinan tersebut digunakan untuk:
  - a) Penelitian dan pengembangan Program Komputer tersebut; dan

- b) Arsip atau cadangan atas Program Komputer yang diperoleh secara sah untuk mencegah kehilangan, kerusakan, atau tidak dapat dioperasikan.
- (2) Apabila penggunaan Program Komputer telah berakhir, salinan atau adaptasi Program Komputer tersebut harus dimusnahkan.

Dalam Pasal 45 ayat (1) di atas telah menegaskan penggandaan yang dilakukan oleh pihak pengguna, dapat dilakukan tanpa izin dari pihak Pemegang Hak Cipta atau Pencipta, apabila salinan tersebut dipergunakan untuk hal yang masih tidak bertentangan dengan aturan-aturan tentang pelanggaran Hak Cipta, misalkan seperti digunakan untuk penelitian atau dijadikan arsip untuk mencegah kehilangan data maupun kerusakan data. Selanjutnya dalam Pasal 45 ayat (2) di atas menegaskan "apabila penggunaan Program Komputer telah berakhir, salinan atau adaptasi Program Komputer tersebut harus dimusnahkan." Maksud dalam isi pasal ini yaitu untuk menghindari pemanfaatan yang dilakukan pihak lain tanpa memiliki hak apapun.

Penegakan hukum terhadap pelanggaran Hak Cipta dalam hal ini penggandaan terhadap serial number/key Smadav Pro merupakan hal yang sangat penting mengingat perkembangan dan perlindungan hukum terhadap Hak Cipta bagi si pencipta masih dianggap kurang. Indonesia dapat dikatakan sebagai ranking no 1 dalam suatu hal bajak-membajak program komputer. Hal tersebut dibuktikan sangat mudahnya dilakukan oleh si pelaku pembajak. Prosedur dalam penegakan hukumnya memiliki persamaan diberbagai suatu negara pada umumnya, yang mencakup prosedur perdata, pidana dan administratif.

Dalam bidang penegakan hukum dan pengaturan sanksi terhadap pelanggar tentang Penggunaan Secara Komersial terdapat pada Pasal 112 dimana dalam pasal tersebut menegaskan siapapun seseorang yang melakukan pelanggaran terkait dengan Pasal 7 ayat (3) atau dengan Pasal 52 untuk Pengguna Secara Komersial, dipidana penjara paling lama 2 tahun dan sanksi denda paling banyak Rp. 300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah). Dimana dalam hal tersebut dapat mengurangi dan merugikan nilai ekonomi bagi si pencipta dengan cara penggunaan secara komersial, yang dimana dalam Pasal 113 ayat (3) juga menegaskan bahwa setiap orang tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta yang dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau g untuk penggunaan secara komersial, dipidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan sanksi denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Seseorang Sehingga Melakukan Penggandaan Terhadap Software Antivirus Smadav Pro

- 1) Rendahnya penegakan hukum atas perlindungan hak kekayaan intelektual Berdasarkan pasal 113 ayat (3) Undang-undang No 28 Tahun 2014, penggunaan secara komersial program komputer tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Akan tetapi kalau dilihat dari praktek implementasinya, hanya sedikit dari banyak kasus pembajakan yang berakhir dengan vonis di pengadilan.
- 2) Rendahnya daya beli masyarakat atas software original Di negara-negara miskin dan berkembang, bagi masyarakat ataupun bagi perusahaan kecil dan menengah, membeli software original dirasakan sangat

mahal harganya, apalagi tiap tahunnya software tersebut mengeluarkan versi barunya yang semakin canggih dan menarik. Oleh karena itu, para pengguna software yang daya belinya rendah pasti memilih software bajakan yang harganya jauh lebih murah dengan kualitas yang hampir sama dengan aslinya.

3) Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat

Di daerah pusat perdagangan komputer di seluruh Indonesia terdapat banyak toko komputer yang menjual software bajakan, bukan hanya itu saja dengan berkembangnya internet banyak orang yang menggandakan serta menyebarkan software melalui blog mereka dan mendapat keuntungan dari sana. Blog adalah kependekan dari web blog, sebuah jurnal yang tersedia di web. Kegiatan memperbarui blog di sebut blogging, dan orang yang mengelola blog disebut blogger.<sup>17</sup>

### 3.2 Upaya Perlindungan Hukum Kepada Pencipta Terkait Penggandaan Smadav Pro Tanpa Izin Pencipta di Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

Perlindungan Hukum adalah memberikan pengayoman kepada hak asasi manusia yang dirugikan orang lain dan perlindungan tersebut diberikan kepada masyarakat agar mereka dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum atau dengan kata lain perlindungan hukum adalah berbagai upaya hukum yang harus diberikan oleh aparat penegak hukum untuk memberikan rasa aman, baik secara pikiran maupun fisik dari gangguan dan berbagai ancaman dari pihak manapun. Menurut Setiono, Perlindungan Hukum adalah tindakan atau upaya untuk melindungi masyarakat dari perbuatan sewenang-wenang oleh penguasa yang tidak sesuai dengan aturan hukum, untuk mewujudkan ketertiban dan ketentraman sehingga memungkinkan manusia untuk menikmati martabatnya sebagai manusia.

a. Software Antivirus Smadav Merupakan Hak Cipta Sebagai Hak Milik yang Dilindungi Oleh Undang-Undang

Seperti yang diatur dalam Pasal 1 ayat (1) UUHC sebuah karya akan mendapat perlindungan ketika telah diwujudkan dalam bentuk nyata, yang apabila tidak diwujudkan dalam bentuk nyata, karya tersebut tidak mendapat perlindungan. Selanjutnya, karya cipta tersebut harus asli buatan pencipta, jika karya tersebut tidak asli buatan pencipta maka karya tersebut tidak mendapatkan perlindungan hak cipta.

Dalam Undang-undang Nomor 28 tahun 2014, jangka waktu perlindungan mengenai hak cipta diatur dalam Pasal 57 sampai Pasal 63. Masing-masing jenis hak memiliki jangka waktu perlindungan yang berbeda. Didalam pasal 59 ayat (1) huruf e menjelaskan didalam masa perlindungan hak cipta terhadap program komputer yaitu berlaku dengan jangka waktu selama 50 tahun sejak pertamakali dilakukannya pengumuman. Penentuan jangka waktu perlindungan, untuk mengisi kepentingan materiil dan moril dari pencipta dan ahli

---

<sup>17</sup> Pandji M Sudarmo, *Kamus Istilah Komputer, Teknologi Informasi & Komunikasi* (Bandung: Yrama Grafika, 2006), h. 44.

warisnya terkait dengan pembenaran secara historis, diberikan pertimbangan dengan melihat dari ekspektasi umur rata-rata manusia.<sup>18</sup>

Dalam konsepsi Hukum Perdata, Hak Milik menjamin kepada pemiliknya untuk menikmati dengan bebas terhadap hak miliknya. Apabila dikaitkan dengan hak cipta, maka dapat dikatakan hak cipta merupakan bagian dari benda. Rumusan tentang benda itu terdapat pada Pasal 499 KUH Perdata, yang disebut bahwa benda adalah tiap-tiap hak yang dapat dikuasai oleh Hak Milik. Dengan demikian hak cipta menurut rumusan ini dapat dijadikan obyek Hak Milik.<sup>19</sup>

Mengenai pemindahtanganan hak cipta bahwa hak cipta dapat beralih atau dialihkan oleh pemegangnya. Berdasarkan Pasal 16 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta telah diatur tentang hak tersebut, bahwa hak cipta dapat beralih atau dialihkan baik sebagian atau seluruhnya karena:<sup>20</sup>

- 1) Pewarisan;
- 2) Hibah;
- 3) Wakaf;
- 4) Wasiat;
- 5) Perjanjian Tertulis; atau
- 6) Sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Ini membuktikan bahwa Smadav adalah hak cipta yang merupakan hak-hak yang dapat dimiliki dan oleh karena itu berlaku syarat-syarat pemilikan baik mengenai cara penggunaan maupun cara pengalihan haknya. Kesemua itu undang-undang akan memberi perlindungan sesuai dengan sifat hak tersebut.<sup>21</sup>

#### b. Upaya Hukum yang Dapat Ditempuh Pencipta Apabila Telah Terjadi Penggandaan Terhadap Smadav PRO

Adapun upaya hukum yang dapat dilakukan oleh pencipta atau pemegang hak cipta itu secara pidana maupun perdata sebagaimana yang diatur oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yakni:<sup>22</sup>

##### 1. Penyelesaian Melalui Jalur Perdata

Di dalam BAB XIV tentang Penyelesaian Sengketa sebagaimana disebutkan dalam ketentuan Pasal 95 ayat (1) bahwa "Penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan". Pasal ini merupakan terobosan baru didalam Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Kalau kita

---

<sup>18</sup> Rahmi Jened Parinduri Nasution, *Interface Hukum Kekayaan Intelektual Dan Hukum Persaingan (Penyalahgunaan HKI)* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 130.

<sup>19</sup> Jened Rahmi, *Hak Kekayaan Intelektual Penyalahgunaan Hak Eksklusif* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), h. 35.

<sup>20</sup> Muchtar A H Labetubun and Sabri Fataruba, "Peralihan Hak Cipta Kepada Ahli Waris Menurut Hukum Perdata," *SASI* 22, no. 2 (2016): 1-11, <https://fhukum.unpatti.ac.id/jurnal/sasi/article/view/163>.

<sup>21</sup> OK Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015), h. 55.

<sup>22</sup> Nicky Sondakh, "Perlindungan Hukum Program Komputer Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," *Lex Privatum* 6, no. 5 (2018): 116-26.

perhatikan terhadap ketentuan Pasal 95 ayat (1) tersebut, dalam hal menyelesaikan pelanggaran terhadap hak cipta harus mengupayakan penyelesaian melalui alternatif penyelesaian sengketa dan arbitrase sebelum ke pengadilan, selain itu juga adanya kewajiban untuk terlebih dahulu mengupayakan mediasi sepanjang para pihak yang bersengketa diketahui dan berada di wilayah Republik Indonesia. Lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:

1) Alternatif Penyelesaian Sengketa

- a) Mediasi, menurut Moore dalam Joni Emirzon bahwa mediasi adalah intervensi oleh pihak ketiga yang tidak berpihak dan netral dalam membantu penyelesaian sengketa para pihak yang berselisih untuk mencapai kesepakatan secara sukarela.<sup>23</sup>
- b) Negoisasi, menurut Munir Faudy adalah penyelesaian masalah antara para pihak dengan suatu proses tawar menawar untuk mencapai suatu kesepakatan.<sup>24</sup>
- c) Konsiliasi, adalah penyelesaian sengketa yang melibatkan pihak ketiga yaitu konsiliator. Namun, kesepakatan dan keputusan sepenuhnya dilakukan oleh para pihak. Konsiliator melakukan tindakan-tindakan diantaranya mengatur waktu maupun tempat, mengarahkan subjek pembicaraan, dan menyampaikan pesan dari satu pihak ke pihak lain jika tidak memungkinkan disampaikan langsung oleh pihak yang bersengketa.

2) Arbitrase

Arbitrase merupakan penyelesaian sengketa di luar peradilan yang didasarkan perjanjian arbitrase secara tertulis yang dibuat oleh para pihak dengan memuat klausula arbitrase sebelum terjadinya sengketa maupun setelah terjadinya sengketa. Landasan hukum arbitrase di Indonesia diatur dalam Pasal 377 HIR. Produk hukum nasional yaitu UU AAPS, menegaskan bahwa penyelesaian sengketa melalui arbitrase hanya diperuntukkan bagi sengketa perdata.

3) Pengadilan

Lembaga peradilan umumnya merupakan pilihan terakhir bagi para pihak yang bersengketa. Memperhatikan Pasal 24 ayat (1) j.o Pasal 24 ayat (2) UUD NRI 1945 bahwa kekuasaan kehakiman merupakan kekuasaan untuk menegakkan hukum dan keadilan secara merdeka, yang dilakukan oleh Mahkamah Agung serta badan peradilan di bawahnya dalam lingkungan peradilan umum, peradilan agama, peradilan militer, peradilan tata usaha negara, dan oleh Mahkamah Konsitusi. Pengadilan yang berwenang mengadili sengketa pelanggaran Hak Cipta adalah Pengadilan Niaga (berdasarkan Pasal 95 ayat (2) UUHC) dalam hal pengajuan gugatan. Sebagaimana dalam Undang-Undang Nomor 48 tahun 2009 tentang kekuasaan kehakiman bahwa Pengadilan Niaga merupakan pengadilan khusus yang berada dalam lingkungan peradilan umum. Tuntutan pidana terhadap

---

<sup>23</sup> Joni Emirzon, *Alternatif Penyelesaian Sengketa Di Luar Pengadilan (Negosiasi, Mediasi, Konsiliasi, Dan Arbitrase)* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2000), h. 67.

<sup>24</sup> Munir Fuady, *Arbitrase Nasional: Alternatif Penyelesaian Sengketa Bisnis* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2003), h. 42.

pelanggaran Hak Cipta yang berwenang mengadili adalah Pengadilan Negeri. Hal tersebut tidak diatur secara eksplisit dalam UUHC.

Pada Pasal 99 ayat (1) Undang-undang No 28 tahun 2014 menyebutkan apabila terjadi sebuah pelanggaran terhadap hak cipta program komputer maka setiap pencipta, pemegang hak cipta dan pemilik hak terkait dapat mengajukan gugatan ganti rugi melalui Pengadilan Niaga atas pelanggaran hak cipta atau produk terkait. Selanjutnya disebutkan lagi pada ayat (3) pasal ini bahwa pencipta, pemilik hak cipta dan pemegang hak terkait juga bisa mengajukan putusan sela kepada pengadilan Niaga. Adapun putusan sela dimaksudkan untuk:

- a) Meminta penyitaan Ciptaan yang dilakukan Pengumuman atau Penggandaan, dan/atau alat penggandaan yang digunakan untuk menghasilkan ciptaan hasil pelanggaran hak cipta dan produk hak terkait; dan/atau
- b) Menghentikan kegiatan pengumuman, pendistribusian, komunikasi, dan/atau penggandaan ciptaan yang merupakan hasil pelanggaran hak cipta dan produk hak terkait.

Di samping penyelesaian sengketa melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan. Pada pasal 106 Undang-undang No. 28 tahun 2014 menyebutkan pencipta, pemegang hak cipta dan pemilik hak terkait yang merasa dirugikan juga bisa meminta penetapan sementara pengadilan niaga untuk:

- a) Mencegah masuknya barang yang diduga hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait ke jalur perdagangan;
- b) Menarik dari peredaran dan menyita serta menyimpan sebagai alat bukti yang berkaitan dengan pelanggaran hak cipta atau hak terkait tersebut;
- c) Mengamankan barang bukti dan mencegah penghilangannya oleh pelanggar; dan/atau
- d) Menghentikan pelanggaran guna mencegah kerugian yang lebih besar.

Permohonan penetapan sementara pengadilan diajukan kepada ketua Pengadilan Niaga di wilayah hukum tempat ditemukannya barang yang diduga merupakan hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait. Selanjutnya dalam hal sebuah ciptaan yang sudah dicatat maka pihak yang berkepentingan terhadap ciptaan tersebut dapat mengajukan gugatan pembatalan pencatatan ciptaan dalam daftar umum ciptaan melalui Pengadilan Niaga.

## 2. Penyelesaian Melalui Jalur Pidana

Pejabat pegawai negeri sipil diberikan kewenangan untuk melakukan penyidikan apabila diketahui ada pelanggaran terhadap hak cipta khususnya program komputer. Apabila penyidik pegawai negeri sipil akan melakukan proses penyidikan maka terlebih dahulu memberitahukan dimulainya penyidikan kepada penuntut umum dan penyidik pejabat kepolisian negara republik Indonesia dari hasil penyidikan yang dilakukan oleh penyidik pejabat negeri sipil disampaikan kepada penuntut umum melalui penyidik pejabat kepolisian negara republik Indonesia. Adapun berdasarkan pada Pasal 110 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tugas dari penyidik yakni:

- a) Pemeriksaan atas kebenaran laporan atau keterangan berkenaan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
- b) Pemeriksaan terhadap pihak atau badan hukum yang diduga melakukan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
- c) Permintaan keterangan dan barang bukti dari pihak atau badan hukum sehubungan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
- d) Pemeriksaan atas pembukuan, pencatatan, dan dokumen lain berkenaan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
- e) Penggeledahan dan pemeriksaan di tempat yang diduga terdapat barang bukti, pembukuan, pencatatan, dan dokumen lain yang berkenaan dengan tindak pidana di bidang Hak cipta dan Hak terkait;
- f) Penyitaan dan/atau penghentian peredaran atas izin pengadilan terhadap bahan dan barang hasil pelanggaran yang dapat dijadikan bukti dalam perkara tindak pidana di bidang hak cipta dan hak terkait sesuai dengan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana;
- g) Permintaan keterangan ahli dalam melaksanakan tugas penyidikan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak terkait;
- h) Permintaan bantuan kepada instansi terkait untuk melakukan penangkapan, penahanan, penetapan daftar pencarian orang, pencegahan dan penangkalan terhadap pelaku tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait; dan
- i) Penghentian penyidikan jika tidak terdapat cukup bukti adanya tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait.

Tindak Pidana hak cipta merupakan delik aduan, hal ini berarti bahwa baru bisa dilakukan penuntutan pidana apabila ada pihak yang melaporkan bahwa haknya telah dilanggar. Adapun ketentuan pidana yang terdapat dalam Undang-undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, setidaknya ada sekitar 8 (Delapan) Pasal yang mengatur tentang Ketentuan Pidana Penjara dan denda dari Pasal 112 s/d Pasal 119. Adapun pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun, sedangkan untuk Pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

#### **4. Kesimpulan**

Smadav merupakan salah satu perangkat lunak antivirus yang mampu mengatasi varian virus komputer lokal maupun internasional yang menyebar di Indonesia. Tentu saja karena Smadav merupakan sebuah program komputer hal ini membuat Smadav dilindungi oleh UUHC yang dimana pada pasal 40 ayat (1) menyebutkan bahwa program komputer adalah salah satu ciptaan yang dilindungi. Hal tersebut disebutkan pada huruf (s). Berikutnya mengenai masalah penggandaan terhadap Smadav Pro pada pasal 45 ayat (1) menegaskan penggandaan yang dilakukan oleh pihak pengguna, dapat dilakukan tanpa izin dari pihak Pemegang Hak Cipta atau Pencipta, apabila salinan tersebut dipergunakan untuk hal yang masih tidak bertentangan dengan aturan-aturan tentang pelanggaran Hak Cipta. Dalam hal memperbanyak serial number/key dari Smadav Pro, hal ini tentu saja dapat mengurangi dan merugikan nilai ekonomi bagi si pencipta, yang dimana dalam Pasal 113 ayat (3) menegaskan bahwa setiap orang tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta yang dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf

a, huruf b, huruf e, dan/ atau g untuk penggunaan secara komersial, dipidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan sanksi denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Perlindungan yang diberikan oleh Undang-undang terhadap Hak Cipta Perangkat Lunak adalah untuk merangsang aktivitas dan kreativitas agar para pencipta memiliki gairah dan semangat untuk melahirkan suatu karya cipta. Dalam konsepsi Hukum Perdata, Hak Milik menjamin kepada pemiliknya untuk menikmati dengan bebas terhadap hak miliknya. Apabila dikaitkan dengan hak cipta, maka dapat dikatakan hak cipta merupakan bagian dari benda. Rumusan tentang benda itu terdapat pada Pasal 499 KUH Perdata, yang disebut bahwa benda adalah tiap-tiap hak yang dapat dikuasai oleh Hak Milik. Dengan demikian hak cipta menurut rumusan ini dapat dijadikan obyek Hak Milik. Dalam pasal 16 ayat (2) membuktikan bahwa Smadav (perangkat lunak) adalah hak cipta yang merupakan hak-hak yang dapat dimiliki dan oleh karena itu berlaku syarat-syarat pemilikan baik mengenai cara penggunaan maupun cara pengalihan haknya. Kesemua itu undang-undang akan memberi perlindungan sesuai dengan sifat hak tersebut. Selanjutnya apabila telah terjadi suatu pelanggaran terhadap perangkat lunak atau dalam hal ini penggandaan terhadap serial number/key Smadav, adapun upaya yang dapat ditempuh.

## Daftar Referensi

- Bungin, Burhan. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.
- Dewanti, Paramita Cahyaning, and Rahmadi Indra Tektona. "Perlindungan Hukum Bagi Artis Atas Penggunaan Potret Dalam Cover Novel Fanfiksi." *Batulis Civil Law Review* 2, no. 1 (2021): 24–42. <https://doi.org/10.47268/ballrev.v2i1.467>.
- Djaja, Ermansyah. *Hukum Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Sinar Grafika, 2009.
- Emirzon, Joni. *Alternatif Penyelesaian Sengketa Di Luar Pengadilan (Negosiasi, Mediasi, Konsultasi, Dan Arbitrase)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2000.
- Fuady, Munir. *Arbitrase Nasional: Alternatif Penyelesaian Sengketa Bisnis*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2003.
- Hariyani, Iswi. *Prosedur Mengurs HAKI Yang Benar*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2010.
- Kadir, Abdul, and Terra Ch Triwahyuni. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset, 2005.
- Labetubun, Muchtar A H. "Penyelesaian Sengketa Hak Atas Logo (Suatu Kajian Overlapping Hak Cipta Dan Merek)." *ADHAPER: Jurnal Hukum Acara Perdata* 5, no. 1 (2019): 151–66. <https://doi.org/10.36913/jhaper.v5i1.93>.
- Labetubun, Muchtar A H. "Perlindungan Hukum Desain Industri Di Dunia Maya ( Kajian Overlapping Antara Hak Cipta Dengan Hak Desain Industri )." *SASI* 17, no. 4 (2011): 8–19.
- Labetubun, Muchtar A H, and Sabri Fataruba. "Peralihan Hak Cipta Kepada Ahli Waris Menurut Hukum Perdata." *SASI* 22, no. 2 (2016): 1–11. <https://fhukum.unpatti.ac.id/jurnal/sasi/article/view/163>.
- Labetubun, Muchtar Anshary Hamid. "A Legal Awareness of Copyright on Regional Song

- Creators." *International Journal of Law Reconstruction* 5, no. 1 (2021): 49–61. <https://doi.org/10.26532/ijlr.v5i1.15406>.
- Labetubun, Muchtar Anshary Hamid. "Aspek Hukum Hak Cipta Terhadap Buku Elektronik (E-Book) Sebagai Karya Kekayaan Intelektual." *SASI* 24, no. 2 (2018): 138–49. <https://doi.org/10.47268/sasi.v24i2.128>.
- Labetubun, Muchtar Anshary Hamid. "Public Domain in Dispute Settlement of Cancellation of Industrial Design Rights." *International Journal of Innovation, Creativity and Change* 10, no. 5 (2019): 30–42. <https://doi.org/10.53333/IJICC2013/10503>.
- Labetubun, Muchtar Anshary Hamid, Rory Jeff Akyuwen, and Marselo Valentino Geovani Pariela. "Perlindungan Pengetahuan Tradisional Secara Sui Generis Untuk Menyongsong Masyarakat Ekonomi Asean." *SASI* 24, no. 1 (2018): 1–10.
- Marzuki, Peter Mahmud. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana, 2016. <https://doi.org/340.072>.
- Nasution, Rahmi Jened Parinduri. *Interface Hukum Kekayaan Intelektual Dan Hukum Persaingan (Penyalahgunaan HKI)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Perkoso, Freddy Ekoyanto, Mulya Agung, and Johnson Aldy. "Perlindungan Hak Cipta Perangkat Lunak Dengan Online Dan Offline Registering." Bandung, 2014.
- Prihatini, Dwi. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensi Mahasiswa Akuntansi Untuk Melakukan Pembajakan Perangkat Lunak." *SISFOTENIKA: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknik Informatika* 1, no. 1 (2011): 37–47.
- Rahmi, Jened. *Hak Kekayaan Intelektual Penyalahgunaan Hak Eksklusif*. Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Ramli, Ahmad M. *Cyber Law Dan HaKI Dalam Sistem Hukum Indonesia*. Bandung: Refika Aditama, 2004.
- Riswandi, Budi Agus, and Siti Sumartiah. *Masalah-Masalah HAKI Kontemporer*. Yogyakarta: Gita Nagari, 2006.
- Saidin, OK. *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015.
- Sondakh, Nicky. "Perlindungan Hukum Program Komputer Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Lex Privatum* 6, no. 5 (2018): 116–26.
- Sudarmo, Pandji M. *Kamus Istilah Komputer, Teknologi Informasi & Komunikasi*. Bandung: Yrama Grafika, 2006.