

**TINJAUAN HUKUM PIDANA TERHADAP PRAKTIK PENGGUNAAN  
*SOFTWARE ILEGAL* DI KOTA SEMARANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat**

**Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1**



**Disusun Oleh:**

**GUSTI WISNU WIBISONO**

**NIM. 1602056045**

**JURUSAN ILMU HUKUM**

**FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM**

**UIN WALISONGO SEMARANG**

**2022**



KEMENTERIAN AGAMA RI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus III) Ngaliyan Telp/Fax (024) 7601291, 7624691, Semarang, KodePos 50185

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Lamp. : 4 (empat) eks.  
Hal : Naskah Skripsi

A.n. Sdr. Gusti Wisnu Wibisono

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum  
UIN Walisongo Semarang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah saya meneliti dan melakukan perbaikan seperlunya, bersama ini saya kirim naskah skripsi

Nama : Gusti Wisnu Wibisono  
NIM : 1602056045  
Judul : Tinjauan Hukum Pidana Terhadap Praktek Penggunaan  
*Software Illegal* Di Kota Semarang

Dengan ini kami mohon agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian harap menjadi maklum

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Semarang, 14 Desember 2022

Pembimbing II,

Pembimbing I,

Dr. H. Ja'far Baehaqi, S.Ag., M.H.  
NIP 197205121999031003

Ali Maskur, S.H.I. M.H  
NIP 197603292016011901



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM

Jl. Prof. Dr. Hanka (kampus III) Ngaliyan Telp/Fax (024) 7601291, 7624691 Semarang, KodePos 50185

PENGESAHAN

Setelah mengadakan perbaikan skripsi dan diterima oleh tim penguji, dengan ini tim penguji Fakultas Syariah dan Hukum mengesahkan mahasiswa yang bernama:

Nama : Gusti Wisnu Wibisono  
NIM : 1602056045  
Jurusan : Ilmu Hukum  
Judul : **TINJAUAN HUKUM PIDANA TERHADAP PRAKTIK**

**PENGGUNAAN SOFTWARE ILEGAL DI KOTA SEMARANG**

Telah dimunaqosahkan oleh Tim Penguji Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dan dinyatakan lulus pada hari/tanggal: Selasa, 4 Januari 2022, Pukul 07.30-09.00 WIB, Serta dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Hukum Tahun Akademik 2021/2022.

Semarang, 4 Januari 2023

Disetujui

Ketua Sidang / penguji

RUSTAM DAHAR KARNADI A. H., S.Ag.,  
NIP. 196907231998091005

Sekretaris Sidang / Penguji

ALI MASKUR, S.H M.H  
NIP.19760329016011901

Penguji I

M. HARUN, S.Ag.,MH  
NIP. 197508152008011017

Penguji II

M. KHOIRUR ROFIQ, M.S.I  
NIP. 198510022019031006



Pembimbing I

Dr. H. JAFAR BAEHAQI, S.Ag., M.H.  
NIP. 19730821200031002

Pembimbing II

ALI MASKUR, S.H M.H  
NIP. 19760329016011901

**MOTTO**

*“To know life is worth you have to risk it once in a while”*

Jean Paul Sarte

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat, hidayah dan karunia-Nya, dengan kegigihan dan perjuangan selama ini, dengan banyaknya rintangan yang penulis alami, maka dengan bangga penulis persembahkan skripsi ini untuk:

1. Untuk bapak dan ibu saya Teguh Mustaqim dan Almh Siti Romlah yang telah merawat saya dari kecil hingga saya dewasa. Tak lupa kasih sayang yang mereka berikan tak henti-hentinya, tanpa mereka saya tidak akan bisa apa-apa. Untuk itu saya ucapkan terima kasih kepada mereka sebesar-besarnya untuk kasih sayang yang sangat tulus
2. Untuk keluarga besar saya yang telah menjadi bagian hidup saya dan mewarnai hidup saya sejak kecil.
3. Untuk teman-teman dan sahabat-sahabat saya yang telah memberikan dukungan kepada saya.
4. Almamater tercinta, terkhusus keluarga besar Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang.
5. Dan teruntuk semua orang yang sudah ada, pernah ada maupun yang akan menjadi bagian di dalam kehidupan saya dikemudian hari nanti.

## DEKLARASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :Gusti Wisnu Wibisono

NIM :1602056045

Jurusan : Ilmu Hukum

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

Tinjauan Hukum Pidana Terhadap Praktek Penggunaan *Software Illegal*  
Di Kota Semarang

secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali informasi yang terdapat dalam referensi tertentu yang dijadikan bahan rujukan.

Semarang, 14 Desember 2022



Gusti Wisnu Wibisono  
NIM. 1602056045

## ABSTRAK

Kemajuan budaya moderen salah satu ciri-cirinya adalah dengan kemajuan teknologi dan informasi yang berkembang dengan sangat cepat, dan menyeluruh terhadap kebudayaan manusia, tidak terkecuali di dunia industri dan pendidikan. Teknologi digital semakin berkembang adalah karena dengan adanya teknologi digital pekerjaan jauh lebih efektif dan efisien. Untuk memfungsikan itu semua perlu adanya perangkat lunak dan perangkat keras, akan tetapi harganya sangat mahal dan tidak semua orang bisa menjangkaunya. Oleh sebab itu hal ini mendorong maraknya pembajakan *software* yang merajalela dimana-mana. Hal inilah yang melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian penggunaan *software* bajakan di Kota Semarang.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang disajikan secara deskriptif dengan jenis penelitian yuridis empiris. Di mana peneliti melakukan observasi langsung ke lapangan dan melakukan wawancara guna mendapatkan data yang otentik dan relevan. Wawancara dilakukan secara mendalam untuk mendapatkan informasi sedetail-detailnya.

Hasil dari penelitian ini adalah bahwa masyarakat Kota Semarang menggunakan *software* ilegal dikarenakan harga *software* resmi yang sangat mahal dibanding *software* ilegal yang sangat murah. Meski ketika menggunakan *software* ilegal mendapatkan beberapa kendala dan mengeluh hal ini tidak menjadi penghalang. Masyarakat juga belum merasa memiliki kewajiban bersama untuk menghindari penggunaan *software* ilegal sebagai salah satu bentuk dari pemberantasan *software* ilegal dan masih beranggapan bahwasanya penegakan *software* ilegal adalah pihak yang berwajib.

Pelanggaran penggunaan *software* ilegal diatur dalam Undang-undang nomor 19 tahun 2002 tentang hak cipta, undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik secara spesifik menyebutkan aturan terhadap praktik penggunaan *software* ilegal yakni pasal 29 sampai 34 dan juga pasal 53, dan Undang-undang Nomor 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta untuk menyempurnakan undang-undang hak cipta. Pihak pemerintah juga melakukan kerja sama dengan pihak BSA (Business Software Alliance) untuk memberantas *software* ilegal. Adapun pengecualian terhadap penggunaan *software* ilegal disebutkan pada pasal 15 (a) Undang-undang nomor 19 tahun 2002 tentang hak cipta, dan pasal 26 huruf (d) Undang-undang no. 28 tahun 2014 tentang hak cipta untuk kepentingan Pendidikan, penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan

Kata Kunci: *software* ilegal, pembajakan, tinjauan hukum

## KATA PENGANTAR

### *Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillah Wasyukurillah, senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat kepada semua hamba-Nya, sehingga sampai saat ini kita masih mendapatkan ketetapan Iman dan Islam.

Tak lupa pula shalawat dan salam penulis haturkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW beserta para keluarganya, para sahabatnya dan para suri tauladannya, sehingga penulis senantiasa diberikan kemudahan dan kesabaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Tinjauan Hukum Pidana Terhadap Praktik Penggunaan *Software Ilegal* Di Kota Semarang”. Skripsi ini diajukan sebagai tugas akhir dalam rangka penyelesaian studi sarjana dalam bagian Hukum Perdata Program Studi Ilmu Hukum pada Fakultas Syari’ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Ucapan terima kasih yang paling dalam penulis haturkan kepada ibu dan bapak Penulis, Bapak Teguh Mustaqim dan Alm. Ibu Siti Romlah yang telah mencurahkan kasih sayang dan do’a yang kuat, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Penulisan sadar bahwasannya dengan selesainya skripsi ini, juga tidak terlepas dari dukungan, bantuan dan motivasi dari berbagai pihak yang senantiasa sabar dan ikhlas membantu penulis, sehingga kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh penulis dapat dilalui dengan baik. Oleh karena itu penulis dalam kesempatan ini mengucapkan banyak terima kasih kepada;

1. Allah SWT, yang merupakan sumber segala kehidupan dan pengetahuan yang telah merahmati dan meridhoi penulis sepanjang masa
2. Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag. selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
3. Dr. H. Mohamad Arja Imroni, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang.
4. Hj. Brilliyani Erna Wati, S.H., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Syari’ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo.
5. Novita Dewi Masyithoh, S.H., M.H., selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Syari’ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo



6. Dr. H. Ja'far Baehaqi, S.Ag., M.H., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan kepada penulis hingga terselesaikan skripsi ini.
7. Ali Maskur, S.H.I, M.H selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan kepada penulis dari awal hingga terselesaikan skripsi ini.
8. Seluruh jajaran Dosen dan Staff pada Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo yang telah membantu melayani urusan administrasi dan bantuan lainnya selama menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri Walisongo.
9. Seluruh teman-teman seperjuangan di Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo , khususnya Ilmu Hukum Angkatan 2016
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Dan Semoga segala bantuan menjadikan amal kebaikan, sehingga mendapatkan balasan dari Allah SWT. Pada akhirnya penulis menyadari dengan sepenuh hati bahwa penulisan ini belum mencapai kesempurnaan dalam arti yang sebenarnya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca, serta dapat memberi manfaat untuk pembacanya dan mendorong penelitian-penelitian selanjutnya. Aamiin YRA.

Semarang, 14 Desember 2022  
Penulis

**Gusti Wisnu Wibisono**  
NIM.160205604

## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN DEKLARASI.....	vi
HALAMAN ABSTRAK.....	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
HALAMAN DAFTAR ISI.....	ix

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Tinjauan Pustaka.....	8
F. Kerangka Teori.....	13
G. Metode Penelitian.....	16
H. Sistematika Penulisan.....	20

### BAB II *SOFTWARE* ILEGAL DAN HAK CIPTA

A. Software Ilegal.....	22
1. Pengertian software illegal.....	22
2. Perbedaan software illegal dan software legal.....	24
3. Perkembangan sejarah software illegal.....	26
4. Kerugian akibat beredarnya software illegal.....	27
5. Sanksi hukum terhadap penggunaan dan pemasaran software illegal.....	28
B. Hukum Hak Cipta.....	29
1. Ketentuan tentang Pelanggaran penggunaan Softeare Ilegal.....	30
2. Sanksi hukum berdasarkan undang-undang informasi dan transaksi elektronik dan undang-undang hak cipta.....	33

### BAB III PRAKTIK PENGGUNAAN *SOFTWARE* ILEGAL DI KOTA SEMARANG

A. Pengguna.....	39
B. Motif Alasan Penggunaan.....	42
C. Resiko Penggunaan Software Ilegal.....	46

### BAB IV TINJAUAN HUKUM PIDANA TERHADAP PENGGUNAAN *SOFTWARE* ILEGAL DI KOTA SEMARANG

A. Tinjauan Penggunaan Software Ilegal di Kota Semarang.....	50
B. Tinjauan Hukum Pidana Terhadap Penggunaan Software Ilegal.....	52

### BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan .....	76
B. Saran-Saran .....	76

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi belakangan ini berkembang sangat pesat di Indonesia. Kemudahan untuk mengakses sesuatu menjadi salah satu penyebab manusia mempunyai pola pikir serba instan. Sebagai akibat dari perkembangan yang demikian, maka secara lambat laun, teknologi informasi dengan sendirinya telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global. Di samping itu, perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas dan menyebabkan perubahan sosial secara signifikan berlangsung cepat. Sehingga dapat dikatakan teknologi informasi saat ini telah menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum. Dengan demikian, maka ruang lingkup hukum harus diperluas untuk menjangkau perbuatan-perbuatan tersebut.<sup>1</sup>

Dengan berkembangnya teknologi yang pesat, berkembang pula masalah hukum yang sangat mendasar, sebagaimana yang dikemukakan oleh A.H. de Wild dan B. Eilder dalam majalah *Jurist en Computer*, Kluwer, Deventer, 1983, yaitu:<sup>2</sup>

1. Perlindungan terhadap perorangan atau hal pribadi. Dalam merahasiakan informasi terhadap kegiatan-kegiatannya, perusahaannya, yang dalam teknologi komputer kadang-kadang dapat ditembus walaupun sudah ada *security control* yang canggih.

---

<sup>1</sup> Budi Suhariyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm.17

<sup>2</sup> Andi Hamzah, *Aspek-aspek Pidana di bidang Komputer*, (Jakarta: Sinar Grafika, cet. Ke-2, 1987), hlm. 104

2. Perlindungan terhadap hak milik intelektual, karena seseorang menemukan metode baru di bidang *Hardware* dan *Software* yang berkaitan dengan paten dan hak cipta (*copyright*).
3. Hukum pembuktian, terutama menyangkut alat bukti tulisan yang semula disajikan secara otentik, setelah ada teknologi komputer berubah menjadi data elektronik. Sehingga akan susah mengetahui mana yang asli.
4. Kecurangan (*fraud*) dalam bidang komputer adalah dengan menggunakan sarana atau peralatan komputer. Dengan cara memanipulasikan informasi yang ada untuk keuntungan sendiri ataupun pihak lain, yang terkadang proses pembuktiannya sangat sulit.

Pembajakan piranti lunak atau *software* seperti yang telah disinggung pada poin nomor dua sudah sangat memprihatinkan. *Software-software* tersebut dapat dengan mudah didapatkan saat ini, mulai dari yang dijual secara terbuka di pusat-pusat perbelanjaan di mall-mall besar, pusat penjualan komputer, internet cafe hingga sampai pada pedagang kaki lima di pinggir-pinggir jalan.

Pada hari Selasa, tanggal 17 Maret Tahun 2009, BSA juga menemukan penggunaan *software* ilegal terbesar selama triwulan pertama pada tahun 2009. Dari temuan ini, dua perusahaan besar di Jakarta yakni PT IT dan PT VI, diduga menggunakan *software* ilegal pada 1.500 komputer yang ada di kantor perusahaan tersebut. Di dalam dunia Pendidikan terdapat banyak *software* seperti *office*, *windows* bahkan *software* seperti *adobe* merupakan salah satu *software* yang paling sering digunakan oleh para pelajar ataupun tenaga pendidik itu sendiri. Tidak hanya *software* untuk produktivitas seperti *office*, *adobe* dan yang lain, bahkan di kalangan masyarakat Indonesia sendiri banyak yang membajak konten-konten hiburan seperti musik, video/film dan bahkan game. Data yang dikeluarkan oleh *Business Software Alliance (BSA)* mengenai pembajakan *software* di Indonesia sangat mencengangkan. Menurut BSA, pada tahun 2011 yang

lalu, pembajakan software di Indonesia mencapai 86%. Artinya, 8 dari 10 program yang di-install oleh pengguna komputer di Indonesia adalah *software* tanpa lisensi. Nilai komersial dari pembajakan *software* tersebut sangatlah besar, yaitu sekitar Rp12,8 triliun<sup>3</sup>

Praktik penggunaan *software* ilegal di Indonesia tentunya menimbulkan rasa keprihatinan tersendiri bagi Pemerintah Indonesia. Hal ini karena penggunaannya sudah bukan merupakan rahasia umum. Berikut salah satu contoh kasus penggunaan *software* ilegal yang terungkap pada tahun 2016 di Jakarta Pusat. Kasus ini bermula dari adanya keluhan kepada Justisiari seorang Sekjen MIAP (Masyarakat Indonesia Anti Pembajakan) oleh seorang pengguna, yang mana pada saat laptopnya di register terdapat tampilan *product key* tidak dikenali. Hal ini kemudian ditindak lanjuti dan dilaporkan kepada pihak kepolisian. Selanjutnya Polda Metro Jaya melakukan penangkapan terhadap pelaku penjual *software* ilegal di kawasan Glodok, Mangga Dua, Jakarta Pusat. Pada saat penangkapan tersebut, dilakukan pula pemeriksaan dan pengeledahan, dan menemukan sejumlah 289 pcs CD *software Microsoft Windows*, dan 30 lembar stiker lisensi dengan setiap lembarnya 10 pcs. Menurut Kabid Humas Polda Metro Jaya (saat itu), *software* ilegal yang dijual oleh pelaku seharga Rp 500.000,00 hingga Rp 750.000,00, dan jika dibandingkan dengan harga aslinya senilai Rp 2.000.000,00. Menurut dia, pelaku sudah menjalani perdagangan *software* ilegal ini selama 1 tahun, dan omzet penjualan setiap bulannya bisa mencapai Rp 50.000.000,00.<sup>4</sup>

Selain yang terjadi di Jakarta Pusat, sebelumnya pernah terjadi pula di Kota Semarang dan terungkap sekitar tahun 2014. Hal ini bermula dari adanya survei pasar di Kota Semarang oleh pihak *Microsoft* sejak bulan

---

<sup>3</sup> Deliusno, "BSA: Nilai Komersial dari Pembajakan Software di Indonesia pada Tahun 2011 Capai Rp.12,8 Triliun!", <http://www.jagatreview.com/2012/05/bsa-nilai-komersial-dari-pembajakan-software-di-indonesia-pada-tahun-2011-capai-rp128-triliun> diakses pada 10 januari 2019 pukul 15.00

<sup>4</sup> Mei Amelia R, "Polisi Tangkap Penjual *Software* Microsoft Bajakan di Glodok", <https://news.detik.com/berita/d-3232073/polisi-tangkap-penjual-software-microsoft-windows-bajakan-di-Glodok>, diakses pada 19 Mei 2021 pukul 02.20

Januari 2014. Selanjutnya pihak *Microsoft* melaporkan hasil temuannya di lapangan ke Polda Jateng. Kemudian Tim Polda menelaah laporan tersebut dan melakukan penyelidikan. Hasil dari penyelidikan Tim Polda, didapati tiga toko terbukti menjual *software* bajakan, dan terhadap ketiga pemilik toko tersebut dilakukan penangkapan. Sejumlah 27 paket *software* bajakan pun turut disita dalam proses penangkapan. Menurut Direktur Ditreskrimsus Polda Jateng, Kompol Djoko Purbohadijoyo, modus pelaku adalah membeli *software* dengan cara online, dan kemudian dijual kembali di toko masing-masing. Harga yang ditawarkan dari setiap *software* bajakan tersebut berkisar antara Rp 650.000,00 sampai Rp 900.000,00. Atas perbuatannya, para pelaku akan dijerat dengan Pasal 72 Ayat (2) Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, dan masing-masing pelaku terancam pidana penjara selama lima tahun dan denda sebanyak Rp 500.000,00.<sup>5</sup>

Berdasarkan contoh kasus di atas, jika dilihat dari sisi perundang-undangan, masalah terkait sebenarnya telah diatur dalam Pasal 30 Ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang berbunyi “Setiap orang yang sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan atau sistem elektronik dengan cara apapun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengaman”. Adapun ancaman pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 Ayat (3) tersebut tertuang dalam Pasal 46 Ayat (3), disebutkan bahwa “Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah)”.

Tidak hanya melanggar Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE, penggunaan *software* ilegal yang terjadi di Indonesia ini juga melanggar Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

---

<sup>5</sup> Nazar Nurdin, “Penjual Software Bajakan di Semarang Diancam 5 Tahun Penjara”, <https://amp.kompas.com/regional/read/2014/04/23/2013590/Penjual.Software.Bajakan.di.Semarang.Diancam.5.Tahun.Penjara>, diakses pada 31 Mei 2021 pukul 14.14

Adapun terkait dengan sanksi diatur dalam Pasal 113 Ayat (3) dan (4). Adapun bunyi Pasal 113 Ayat (3), yaitu “Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”, dan Ayat (4), berbunyi “Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah)”.

Pada dasarnya pembahasan mengenai penggunaan *software* ilegal dapat terhubung dengan banyak peraturan perundang-undangan terkait. Selain Undang-undang ITE dan Undang-undang Hak Cipta, dapat pula terhubung dengan Undang-undang Paten. Paten sebagaimana dalam Pasal 1 angka 1 Undang-undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten, disebutkan “Paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi untuk jangka waktu tertentu melaksanakan sendiri invensi tersebut atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakannya”. Di dalam Undang-undang Paten, ketentuan terkait dengan pelanggaran atas paten diatur dalam Pasal 160, berbunyi “Setiap Orang tanpa persetujuan pemegang paten dilarang: a. dalam hal Paten-produk: membuat, menggunakan, menjual, mengimpor, menyewakan, menyerahkan, atau menyediakan untuk dijual atau disewakan atau diserahkan produk yang diberi paten; dan/atau b. dalam hal Paten-proses: menggunakan proses produksi yang diberi Paten untuk membuat barang atau tindakan lainnya sebagaimana dimaksud dalam huruf a.” Adapun ancaman pidana bagi pelaku pelanggaran atas paten sebagaimana dalam Pasal 161, disebutkan “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 160 untuk



Paten, dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”

Seperti halnya hak cipta terhadap objek-objek lainnya, hak cipta terhadap program komputer juga merupakan hak yang absolut, artinya hak cipta program komputer hanya dimiliki oleh penciptanya, sehingga yang mempunyai hak itu dapat menuntut setiap orang yang dengan sengaja maupun tidak sengaja melanggar haknya tersebut. Suatu hak yang bersifat absolut seperti hak cipta mempunyai segi balik (segi pasif) yang artinya setiap orang mempunyai kewajiban untuk menghormati hak tersebut. Menurut BSA, kurangnya edukasi terhadap para pelaku bisnis, serta minimnya pengetahuan akan risiko penggunaan *software* bajakan, menjadi alasan utama angka tersebut tinggi. Selain itu, BSA juga menyebut bahwa para perusahaan pemakai *software* bajakan ini enggan mengucurkan dana mereka untuk sekadar berinvestasi di alat operasi bisnis atau *software*.<sup>6</sup>

Oleh karena itu, penulis menyimpulkan bahwa edukasi terhadap pelaku bisnis sangat diperlukan untuk mengurangi terjadinya pembelian *software* bajakan yang saat ini terbilang cukup tinggi di Indonesia. Peranan pemerintah dalam melakukan kebijakan mengenai permasalahan penggunaan *software* di dalam praktiknya juga diperlukan untuk mengatasi hal ini. Di samping memberikan jerat hukum yang lebih tegas, pemerintah diharapkan mampu mengupayakan pencegahan maupun pendeteksian terhadap penggunaan *software* ilegal di Indonesia. Berangkat dari realita yang terjadi di masyarakat dan keingintahuan penulis terkait dengan penggunaan *software* ilegal. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam, kemudian menuangkannya dalam penulisan skripsi ini dengan judul “TINJAUAN HUKUM PIDANA TERHADAP PRAKTIK PENGGUNAAN SOFTWARE ILEGAL DI KOTA SEMARANG”

---

<sup>6</sup> Bill Clinton, “80 Persen Perusahaan di Indonesia Pakai Software Bajakan”, <https://tekno.kompas.com/read/2019/10/12/09343237/80-persen-perusahaan-di-indonesia-pakai-software-bajakan?page=all> diakses pada 8 Mei 2021 pukul 10.42

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana praktik penggunaan *software* ilegal di Kota Semarang?
2. Bagaimana Tinjauan Hukum terhadap Praktik Penggunaan Software ilegal di Kota Semarang?

## **C. Tujuan penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana praktik penggunaan *software* ilegal di Kota Semarang.
2. Untuk mengetahui Tinjauan Hukum terhadap Praktik Penggunaan Software Ilegal di Kota Semarang

## **D. Manfaat penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi berbagai pihak, adapun diantaranya:

1. Secara teoritis, manfaat dari hasil penelitian ini yaitu sebagai tambahan untuk mengembangkan pengetahuan, bahwasanya setiap karya (ciptaan) selalu diikuti oleh hak cipta, dan melekat pula hak kekayaan intelektual atas karya tersebut. Oleh sebab itu, setiap pelanggaran atau kecurangan terhadap hasil ciptaan seseorang harus ditindak dan diproses sesuai dengan hukum yang berlaku, agar dapat mewujudkan norma-norma hukum dalam kehidupan di masyarakat. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya, dan menambah masukan referensi di dalam pengembangan ilmu pengetahuan bagi para akademisi yang hendak melakukan penelitian lebih lanjut mengenai tinjauan hukum pidana terhadap praktik *software* ilegal.
2. Secara praktis, manfaat dari hasil penelitian ini, ialah:
  - a. Sebagai bahan pengetahuan bagi masyarakat tentang resiko penggunaan *software* ilegal dan akibat hukumnya; dan

- b. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan kepada pemerintah, bahwa praktik pembajakan dan penggunaan *software* ilegal di negeri ini memerlukan perhatian dan penanganan yang lebih serius.

## **E. Tinjauan Pustaka**

Suatu penelitian dapat diakui sebagai karya ilmiah, maka dibutuhkan tinjauan (telaah) pustaka di dalamnya agar dapat memberi pandangan dan referensi, serta dapat membedakan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Adapun literatur yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Endhar Prayoga<sup>7</sup> dalam skripsinya yang berjudul Tindak Pidana Pembajakan Perangkat Lunak (*Software*) Komputer Dikaitkan dengan Hak Cipta dan Upaya Penanggulangannya. Penelitian skripsi ini termasuk dalam jenis penelitian normatif, atau disebut juga penelitian dokumen. Pembahasan dalam penelitian ini antara lain yaitu peraturan terkait dengan hak cipta, informasi dan transaksi elektronik; hambatan dalam penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer; dan upaya penanggulangan terjadinya tindak pidana pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer. Adapun temuan dalam penelitian ini adalah kurangnya pemahaman masyarakat mengenai hak cipta, lemahnya sistem pengawasan terhadap *software* komputer, serta harga *software* yang di luar jangkauan para *common user* di Indonesia serta untuk upaya penanggulangannya adalah menggunakan jalur penal (hukum pidana) dan non-penal (bukan lewat hukum pidana). Jalur penal lebih menitik beratkan pada usaha represif, sementara non-penal ke tindakan preventif/pencegahan. Objek penelitian dalam penelitian skripsi tersebut dilakukan di Medan.

---

<sup>7</sup> Endhar Prayoga, "Tindak Pidana Pembajakan Perangkat Lunak (*Software*) Komputer Dikaitkan dengan Hak Cipta dan Upaya Penanggulangannya", *Skripsi*, Fakultas Hukum Universitas Sumatera Utara Medan, (Departemen Hukum Pidana, 2010).

Hafidh Najib<sup>8</sup> dalam naskah skripsinya yang berjudul Tinjauan Hukum Islam terhadap Penggunaan *Software* Tak Berlisensi pada Komputer Persewaan Jasa Internet di “In-Tech” Surakarta. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*). Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi dan mencari data-data yang diperlukan dari obyek penelitian yang sebenarnya. Pembahasan dalam skripsi ini ialah terkait dengan praktik penggunaan *software* tak berlisensi pada komputer persewaan jasa internet di In-tech Surakarta, dan faktor- faktor yang mempengaruhi penggunaan *software* tak berlisensi. Adapun temuan dalam skripsi ini yaitu penggunaan *software* komputer yang tak memiliki lisensi merupakan hal yang tidak dibenarkan, dan alasan kondisi darurat dalam hal ini tidak dapat dibenarkan dikarenakan telah adanya alternatif *software* pengganti yang berbasis gratis atau freeware seperti linux. Penggunaan *software* tak berlisensi walaupun memberikan manfaat bagi beberapa pihak namun adanya ketidaksesuaian dengan konsep Islam yang menjadikan kemashlahatan tersebut tertolak (*mulghoh*), karena melanggar hak cipta dan merugikan hak milik orang lain. Sedangkan penggunaan sesuatu yang dianggap sah dan sesuai dengan nilai-nilai hukum Islam adalah penggunaan yang memenuhi atau sesuai dengan syara’ dan tidak bertentangan dengan syariat Islam. Objek penelitian dalam penelitian skripsi tersebut dilakukan di Surakarta.

Anugrah Hajrianto<sup>9</sup> dalam skripsinya yang berjudul Pemakaian Software Ilegal Sebagai Sarana Pendidikan di Lingkungan Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (Perspektif Sosiologi Hukum Islam). Penelitian skripsi ini termasuk dalam jenis penelitian lapangan, yaitu peneliti dalam penelitian ini mengambil ruang lingkup di dunia pendidikan. Untuk mengetahui kenyataan hukum peneliti mengambil perspektif

---

<sup>8</sup> Hafidh Najib, “Tinjauan Hukum Mengenai Penggunaan Software Tak Berlisensi pada Komputer Persewaan Jasa Internet di In-Tech Surakarta”, *Skripsi*, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014

<sup>9</sup> Anugrah Hajrianto, “Pemakaian Software Ilegal Sebagai Sarana Pendidikan di Lingkungan Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (Perspektif Sosiologi Hukum Islam)”, *Skripsi*, Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014

sosiologi hukum islam. Peneliti mengambil data langsung dari mahasiswa di lingkungan kampus. Pembahasan dalam penelitian ini antara lain yaitu faktor penyebab adanya penggunaan *software* ilegal di lingkungan Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dan upaya pemerintah dalam melakukan penegakan hukum terhadap pelaku penggunaan *software* ilegal. Adapun temuan dalam penelitian ini adalah hukum yang berlaku tidak berjalan seperti yang diharapkan, hal tersebut dikarenakan adanya faktor ekonomi dan kurangnya pengawasan aparat penegak hukum. Objek penelitian dalam penelitian skripsi tersebut dilakukan di Yogyakarta.

Aditya Pandu Wicaksono dan Dekar Urumsah<sup>10</sup> dalam jurnal ilmiahnya yang berjudul Perilaku Pembajakan Produk Digital: Cerita Dari Mahasiswa Di Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, yaitu dengan menerapkan *purposive sampling* sebagai teknik pengumpulan data. *Purposive sampling* diterapkan dan mendistribusi kuesioner ke responden untuk diisi secara sukarela oleh mahasiswa. Pembahasan dalam penelitian ini mengenai realita pembajakan *software* dan faktor- faktor yang mempengaruhinya, yang kemudian data diolah dalam bentuk angka dan statistik. Adapun temuan dalam penelitian ini ialah adanya persepsi manfaat dari produk ilegal dan pengaruh sosial mendorong munculnya niat pembajakan. Di lain pihak, penilaian moral tidak dapat menjadi pencegah untuk menghalangi perilaku pembajakan. Orang tidak takut terhadap konsekuensi dari pembajakan digital. Harga menjadi isu utama yang memotivasi perilaku pembajakan. Harga dari produk digital dianggap tidak adil dan tidak dapat diterima oleh orang dengan pendapatan rendah. Objek penelitian dalam penelitian jurnal tersebut dilakukan di Yogyakarta.

---

<sup>10</sup> Aditya Pandu Wicaksono, dan Dekar Urumsah, “Perilaku Pembajakan Produk Digital: Cerita Dari Mahasiswa Di Yogyakarta”, *Jurnal Aplikasi Bisnis*, volume 17, nomor 1, Juli 2017

Ahmad Mardalis dan Dharma Putra S.<sup>11</sup> dalam jurnal ilmiahnya yang berjudul Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Software Ilegal di Kalangan Mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, yaitu dengan membagikan kuisioner dan menerapkan *accidental sampling*. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang menggunakan *software* atau perangkat lunak ilegal yang kebetulan ditemui di tempat penelitian saat pengambilan sampel dan sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 100 orang. Pembahasan dalam penelitian ini mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *software* ilegal dikalangan mahasiswa, yang kemudian data diolah dalam bentuk angka dan statistik. Adapun temuan dalam penelitian ini ialah faktor sikap dan faktor motivasi merupakan faktor yang mempengaruhi penggunaan *software* ilegal dikalangan mahasiswa dengan variabel pengeluaran tiap bulan mahasiswa yang memiliki hubungan dengan pembajakan *software*. Objek penelitian dalam penelitian jurnal tersebut dilakukan di Surakarta.

Gabrie Chriesta Agusthie Kansil<sup>12</sup> dalam jurnal ilmiahnya yang berjudul Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta Programmer dari Pembajakan Program Komputer. Metode pendekatan penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah yuridis normatif. Pembahasan dalam jurnal ini mengenai dasar-dasar hukum hak cipta terkait dengan perlindungan hukum bagi pemilik hak cipta dari pelaku pembajakan komputer, dan faktor penyebab maraknya pembajakan program komputer dan penggunaan *software* ilegal. Adapun hasil dalam penelitian jurnal ini ialah bahwa perlindungan terhadap hak cipta programmer dari pembajakan program komputer masih belum terlaksana dengan baik terbukti dari masih banyaknya tindakan pembajakan *software-software* ilegal dan maraknya

---

<sup>11</sup> Ahmad Mardalis dan Dharma Putra S, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Software Ilegal di Kalangan Mahasiswa", *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, volume 16, nomor 2, Desember, 2012

<sup>12</sup> Gabrie Chriesta Agusthie Kansil, "Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta Programmer dari Pembajakan Program Komputer", *Jurnal lex Privatum*, volume VI, nomor 6, Agustus 2018

penjualan *software* ilegal secara bebas dikalangan masyarakat. Selain itu, penyebab maraknya penggunaan *software* ilegal adalah mahalanya harga sebuah *software* original, dan faktor ekonomis yang membuat masyarakat lebih memilih menggunakan *software* bajakan, serta kurangnya perhatian dari pihak terkait terhadap tindakan pembajakan tersebut. Objek penelitian dalam penelitian tersebut dilakukan di Surakarta.

Berdasarkan beberapa karya ilmiah di atas yang sudah dianalisis, penulis belum menemukan karya ilmiah yang secara khusus melakukan penelitian terkait dengan Tinjauan Hukum Pidana Terhadap Praktik Software Ilegal, khususnya di Kota Semarang. Berikut ini adalah uraian singkat letak perbedaan antara penelitian skripsi penulis dengan masing-masing karya ilmiah di atas.

Perbedaan skripsi penulis dengan karya ilmiah yang pertama adalah pada langkah yang dilakukan setelah ditemukan adanya penggunaan *software* ilegal. Jika dalam karya ilmiah yang pertama langkah yang dilakukan fokus pada penanggulangannya, sedangkan dalam skripsi penulis langkah yang dilakukan fokus pada tinjauan hukum dan objek penelitiannya. Perbedaan skripsi penulis dengan karya ilmiah yang kedua adalah pada cakupan targetnya. Jika dalam karya ilmiah yang kedua melakukan penelitian terhadap salah satu pihak atau pihak tertentu saja, sedangkan dalam skripsi penulis melakukan penelitian terhadap masyarakat secara umum di sekitar Kota Semarang. Adapun perbedaan skripsi penulis dengan karya ilmiah yang ketiga adalah pada cakupan targetnya. Jika dalam karya ilmiah yang ketiga melakukan penelitian dikalangan mahasiswa dan lingkungan kampus, sedangkan dalam skripsi penulis melakukan penelitian terhadap masyarakat secara umum di sekitar Kota Semarang.

Perbedaan skripsi penulis dengan karya ilmiah yang keempat adalah pada isinya. Jika dalam karya ilmiah yang keempat melakukan penelitian terhadap praktik pembajakan produk digital atau penggunaan *software* ilegal saja, sedangkan dalam skripsi penulis melakukan penelitian terhadap praktik penggunaan *software* ilegal dan disertai tinjauan hukumnya.

Perbedaan skripsi penulis dengan karya ilmiah yang kelima adalah pada isinya. Jika dalam karya ilmiah yang kelima melakukan penelitian terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *software* ilegal di kalangan mahasiswa, sedangkan dalam skripsi penulis melakukan penelitian terhadap penggunaan *software* ilegal oleh masyarakat secara umum dan tinjauan hukumnya. Adapun perbedaan skripsi penulis dengan karya ilmiah yang keenam adalah tujuannya, jika dalam karya ilmiah yang keenam melakukan penelitian untuk mengetahui upaya perlindungan hukum terhadap hak cipta seorang *programmer*, sedangkan dalam skripsi penulis melakukan penelitian untuk mengetahui Tinjauan Hukum Pidana Terhadap Praktik Software Ilegal.

Berdasarkan beberapa karya ilmiah di atas, penulis menemukan adanya kesamaan secara umum dengan pembahasan penelitian skripsi penulis, namun tidak ditemukan kesamaan pembahasan secara khusus dengan penelitian skripsi penulis. Selain itu penulis menemukan beberapa perbedaan pembahasan pada karya-karya ilmiah tersebut dengan penelitian skripsi penulis. Bertolak dari sinilah penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Tinjauan Hukum Pidana Terhadap Praktik Software Ilegal di Kota Semarang. Dan penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian dalam skripsi ini ialah yuridis empiris. Penelitian ini mengkaji ketentuan hukum yang berlaku dan kenyataan yang terjadi di masyarakat. Penelitian ini bersifat deskriptif, yaitu untuk menggambarkan praktik penggunaan *software* ilegal dan proses analisis hukumnya. Adapun fokus kajian penelitian ini adalah non doktrinal, yaitu melakukan penelitian dengan melihat peraturan yang ada dan penerapannya dalam kehidupan masyarakat, dengan cara melakukan penelitian lapangan agar dapat memahami situasi dan



kondisi yang terjadi melalui gambaran holistik dan memperbanyak pemahaman yang mendalam.

## 2. Lokasi Penelitian

Penulis mengambil lokasi penelitian di Kota Semarang secara keseluruhan. Lokasi penelitian penulis secara umum ialah masyarakat Kota Semarang, dalam hal ini pengguna *software*, dan penyedia *software* (toko/outlet reparasi komputer).

## 3. Sumber Data.

Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

### a. Sumber Data Primer

Penulis menggunakan teknik wawancara di dalam penelitian ini. Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber. Seiring perkembangan teknologi, metode wawancara dapat pula dilakukan melalui media-media tertentu, misalnya telepon, email, atau *skype*. Wawancara dalam penelitian ini melakukan penelitian tidak terstruktur jumlah orang yang diwawancarai dalam penelitian ini berjumlah 30 orang hingga 40 orang. Kriteria yang dipilih peneliti merupakan warga yang memiliki kebutuhan terhadap penggunaan software seperti mahasiswa, pekerja perkantoran, designer, ataupun aktivitas lainnya yang terkait dengan penggunaan software.

### b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui studi kepustakaan yang berupa bahan tertulis seperti buku teks, peraturan perundang-undangan dan data resmi dari instansi atau lembaga tempat penelitian yang berhubungan dengan masalah yang jadi pembahasan dalam penelitian.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Ronny Hanitijjo Soemtro, *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*, hlm. 53

#### 4. Bahan Hukum

##### a. Bahan hukum primer

Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang bersifat autoritatif berupa peraturan perundang-undangan. Peraturan perundang-undangan yang digunakan adalah peraturan perundang-undangan yang memiliki kaitan dengan penelitian yang dilakukan. Adapun bahan hukum primer dalam penelitian ini meliputi Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan Undang-undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten.

##### b. Bahan hukum sekunder

Bahan hukum sekunder biasanya berupa pendapat hukum /doktrin/ teori-teori yang diperoleh dari literatur hukum, hasil penelitian, artikel ilmiah, maupun website yang terkait dengan penelitian. Bahan hukum sekunder pada dasarnya digunakan untuk memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer. Adapun bahan hukum sekunder Adapun bahan hukum primer dalam penelitian ini meliputi buku-buku hukum, jurnal, dan skripsi.

##### c. Bahan hukum tertier

Bahan hukum tertier adalah petunjuk atau penjelasan mengenai bahan hukum primer atau sekunder yang berasal dari kamus, ensiklopedia, majalah, surat kabar, dan sebagainya.

#### 5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

##### a. Studi pustaka

Metode dengan cara mengumpulkan data melalui penelitian kepustakaan yang bersumber dari peraturan perundang-undangan, buku-buku, dokumen resmi, publikasi, dan hasil penelitian.

##### b. Studi lapangan

Metode dengan cara mengumpulkan data dari lapangan yang diperoleh melalui informasi dan pendapat dari narasumber yang diwawancara, observasi, dan data tidak resmi di lapangan.

1) Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi lebih banyak mengenai kondisi langsung di lapangan.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan penelitian skripsi ini. Wawancara akan dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur. Adapun yang menjadi target wawancara meliputi pengguna dan penyedia *software* komputer.

3) Dokumentasi

Penelitian ini akan dilengkapi dengan dokumentasi yang mengarsipkan proses Tinjauan Hukum Pidana Terhadap Praktik Software Ilegal.

6. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis data interaktif (*analysis interactive*). Menurut Miles dan Huberman (1994: 12), kegiatan analisis terdiri dari beberapa bagian yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Secara umum analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut; (1) mencatat semua temuan fenomena di lapangan baik melalui pengamatan, wawancara dan dokumentasi; (2) menelaah kembali catatan hasil pengamatan, wawancara dan studi dokumentasi, serta memisahkan data yang dianggap penting dan tidak penting, pekerjaan ini diulang kembali untuk memeriksa kemungkinan kekeliruan klasifikasi; (3) mendeskripsikan data yang telah diklasifikasikan dengan memperhatikan fokus dan tujuan penelitian; dan (4) membuat analisis akhir dalam bentuk laporan hasil penelitian.<sup>14</sup> Adapun dalam pengambilan kesimpulan penelitian ini menggunakan

---

<sup>14</sup> Ilyas, "Pendidikan Karakter Melalui *Homeschooling*", *Journal of Nonformal Education*, volume 2, nomor 2, Februari 2016

metode berpikir deduktif, yaitu bertolak dari hal-hal yang bersifat umum, kemudian dianalisa dan disimpulkan menjadi hal-hal yang bersifat khusus.

## **G. Sistematika Penulisan**

Guna memberikan pemahaman lebih mudah terhadap skripsi ini sehingga penulis dapat memberikan gambaran yang jelas terkait apa yang ingin penulis sampaikan. Maka akan dipaparkan lebih lanjut terkait sistematika penulisan, antara lain sebagai berikut:

**Bab I Pendahuluan.** Bab ini terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

**Bab II *Software* Ilegal dan Hak Cipta.** Dalam bab ini akan dipaparkan mengenai pembahasan umum terkait penelitian, antara lain pengertian *software*, perbedaan *software* ilegal dan *software* legal, perkembangan sejarah *software* ilegal, kerugian akibat beredarnya *software* ilegal, sanksi hukum terhadap penggunaan dan pemasaran *software* ilegal, sanksi hukum berdasarkan Undang-Undang ITE dan Undang-Undang Hak Cipta, dan prosedur penegakan hukumnya.

**Bab III Praktik Penggunaan *Software* Ilegal di Kota Semarang.** Dalam bab ini akan dipaparkan mengenai gambaran umum dan data objek penelitian, yaitu pengguna, persepsi, motif (alasan) penggunaan, dan resiko penggunaan *software* ilegal.

**Bab IV Bagaimana Tinjauan hukum Pidaha terhadap Praktik Penggunaan *Software* illegal di Kota Semarang.** Dalam bab ini akan dipaparkan analisis penulis terkait dengan penelitian, meliputi tindak pidana penggunaan *software* ilegal, tinjauan hukum menurut hukum pidana.

**Bab V Penutup.** Bab ini terdiri dari kesimpulan, saran/rekomendasi, dan penutup.

## BAB II

### SOFTWARE ILEGAL DAN HAK CIPTA

#### A. Software Ilegal

Seiring berjalannya waktu dan berkembangnya zaman, Negara Indonesia pun juga mengalami perkembangan dalam berbagai aspek, khususnya dibidang teknologi. Hampir dalam semua sektor di negeri ini mulai merambah menuju era digital dan elektronik. Namun, tidak hanya hal-hal positif saja yang mengalami perkembangan. Tindak kejahatan pun juga mengalami perkembangan, dan kini sudah banyak beraksi dibidang teknologi, khususnya program digital. Maraknya kejahatan yang terjadi dibidang tersebut kian menjadikan masyarakat semakin resah dan tentunya akibat dari kejahatan tersebut telah merugikan berbagai pihak. Kendatipun demikian, pemerintah telah melakukan berbagai upaya dalam menangani kejahatan tersebut, meskipun hasilnya belum maksimal.

##### 1. Pengertian Software

Menurut Ian Sommerville, perangkat lunak tidak hanya mencakup program komputer saja, akan tetapi juga termasuk semua dokumentasi dan konfigurasi data yang berhubungan yang diperlukan untuk membuat program beroperasi dengan benar. Sedangkan menurut Pressman perangkat lunak adalah instruksi-instruksi dalam hal ini adalah program komputer yang ketika dijalankan menyediakan fitur-fitur, fungsi-fungsi dan kinerja-kinerja yang dikehendaki pengguna, dalam perangkat lunak terdapat struktur data yang memungkinkan program-program dapat memanipulasi informasi, dan informasi tersebut tercetak dalam bentuk maya yang menggambarkan pengoperasian dan penggunaan program-program tersebut.<sup>15</sup>

Menurut Wiwit Siswoutomo, *software* merupakan nyawa dari sebuah *hardware* atau komputer. Menurut Melwin Syafrizal Daulay,

---

<sup>15</sup> Lila Setiyani, *Rekayasa Perangkat Lunak (Software Engineering)* (Karawang: Jatayu Catra Internusa, 2018), hlm. 2

*software* merupakan suatu perangkat yang berfungsi sebagai pengatur aktifitas kerja komputer dan seluruh instruksi yang mengarah pada sistem komputer serta menjembatani interaksi antara *user* dengan komputer. Sedangkan menurut Wilman dan Riyan, *software* merupakan sebuah perangkat operasi kerja untuk bisa menjalankan berbagai komponen pada *hardware* yang mempunyai sifat maya namun bermanfaat bagi user-nya.<sup>16</sup> Berdasarkan beberapa pengertian perangkat lunak (*software*) di atas, menurut penulis perangkat lunak (*software*) adalah suatu perangkat yang memiliki fungsi untuk membuat program dan menjalankan berbagai komponen pada suatu *hardware*, serta menjadikan program-program tersebut dapat digunakan dan dioperasikan.

*Software* sudah seperti nyawa bagi *hardware* dalam suatu komputer. Hal ini tentunya menjadikan *software* memiliki fungsi dan peranan yang sangat penting dalam berjalannya suatu program komputer. Adapun fungsi-fungsi dari *software*, antara lain ialah sebagai berikut:<sup>17</sup>

- a. Menyediakan fungsi dasar dari sebuah komputer agar dapat dioperasikan.
- b. Mengatur tiap-tiap *hardware* yang terdapat pada komputer agar dapat bekerja secara simultan.
- c. Menjadi penghubung antara beberapa perangkat lunak lainnya dengan *hardware* yang terdapat pada komputer.
- d. Sebagai penerjemah suatu perintah *software* lainnya ke dalam bahasa mesin agar dapat dimengerti oleh *hardware*.
- e. Mengidentifikasi suatu program yang terdapat pada sebuah komputer.

---

<sup>16</sup> Parta Ibeng, "Pengertian Software, Fungsi, Jenis, Contoh dan Menurut Ahli", <https://pendidikan.co.id/pengertian-software-fungsi-jenis-contoh-dan-menurut-ahli/> diakses pada 27 Juni 2021 pukul 13.20

<sup>17</sup> Parta Ibeng, "Pengertian Software, Fungsi, Jenis, Contoh dan Menurut Ahli", <https://pendidikan.co.id/pengertian-software-fungsi-jenis-contoh-dan-menurut-ahli/> diakses pada 27 Juni 2021 pukul 13.20

Dengan demikian, *software* memiliki fungsi yang sangat berpengaruh dan menentukan dalam bekerjanya suatu program komputer. Namun, berfungsinya suatu *software* juga bergantung dari *hardware* yang digunakan, dalam hal ini semakin bagus *hardware* yang digunakan maka *software* akan berfungsi lebih baik. Pada prinsipnya antara perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Selain dari pada fungsi, yang dapat membedakan penggunaan *software* ialah jenisnya. Adapun jenis-jenis *software* ialah sebagai berikut:<sup>18</sup>

- a. *Operating System*, suatu perangkat lunak yang berfungsi untuk mengelola serta mengkoordinasikan tiap-tiap komponen dan fungsi komputer. Beberapa contohnya ialah Windows, Linux, UNIX, DOS.
- b. *Programming Language*, suatu perangkat lunak yang berfungsi sebagai pemberi instruksi standar yang melibatkan sintak dan semantik yang dipakai untuk mendefinisikan suatu program aplikasi komputer. Beberapa contohnya ialah PHP, Java, Microsoft Visual Basic.
- c. *Application Program*, suatu perangkat lunak yang memiliki fungsi tertentu, seperti presentasi, akuntansi, dan sebagainya. Beberapa contohnya ialah Microsoft Office Word, Microsoft Office Excel, Microsoft Office Power Point, dan sebagainya.

## 2. Perbedaan *Software* Ilegal dan *Software* Legal

*Software* merupakan salah satu bagian komponen yang sangat penting dalam perangkat komputer. Klasifikasi *software* terdiri dari beberapa kategori. Berdasarkan cara memperolehnya, *software* terdiri dari *software* ilegal dan *software* legal. Secara umum *software* legal adalah *software* yang diperoleh dengan cara sesuai aturan hukum yang

---

<sup>18</sup> Parta Ibeng, "Pengertian Software, Fungsi, Jenis, Contoh dan Menurut Ahli", <https://pendidikan.co.id/pengertian-software-fungsi-jenis-contoh-dan-menurut-ahli/> diakses pada 27 Juni 2021 pukul 13.20

berlaku, sedangkan *software* ilegal adalah *software* yang diperoleh dengan menggunakan cara yang melanggar atau bertentangan dengan aturan hukum yang berlaku.

Berdasarkan Pasal 1 angka 14 Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, “Lisensi adalah izin yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemegang Hak Terkait kepada pihak lain untuk mengumumkan dan/atau memperbanyak Ciptaannya atau produk Hak Terkaitnya dengan persyaratan tertentu”.<sup>19</sup> Lisensi program komputer adalah suatu perjanjian antara pemilik hak cipta program komputer dengan pihak lainnya baik merupakan individu atau suatu badan hukum untuk menggunakan suatu program komputer. Lisensi tersebut diberikan oleh pemegang hak cipta untuk memperoleh dan menikmati nilai ekonomi dari ciptanya serta untuk memberikan akses kepada pihak-pihak lain untuk menggunakan ciptanya.<sup>20</sup>

Lisensi merupakan salah satu dari beberapa ciri-ciri *software* legal. Adapun ciri-ciri *software* legal yang lain, yaitu:<sup>21</sup>

- a. Software asli akan menyertakan stiker distributor pada perangkat lunak yang bersangkutan.
- b. Biasanya di dalam box ada buku manual yang berisi pada panduan dalam pemakaiannya.
- c. Cakram pada CD atau DVD memuat software serta dilabeli dengan stiker hologram sebagai pertanda khusus yang memiliki bentuk anak panah hal ini untuk menunjukkan keaslian pada software itu sendiri.

---

<sup>19</sup> Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

<sup>20</sup> Hafidh Najib, “Tinjauan Hukum Mengenai Penggunaan Software Tak Berlisensi pada Komputer Persewaan Jasa Internet di In-Tech Surakarta”, *Skripsi*, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014

<sup>21</sup> Revi Adilla Nurani, “Ciri-Ciri, Perbedaan Sistem Software dan Application Software, Lisensi Penggunaan Software”, <http://reviadilla.blog.widyatama.ac.id/2019/03/17/ciri-ciri-perbedaan-sistem-software-dan-application-software-lisensi-penggunaan-software/> diakses pada 07 Januari 2022 pukul 18.40



- d. Biasanya software yang asli akan menyediakan laman yang memiliki alamat khusus.
- e. Software yang asli akan memiliki kualitas yang jauh lebih baik jika dibandingkan dengan software bajakan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri *software* legal antara lain stiker distributor, buku manual (panduan), CD atau DVD yang dilabeli stiker hologram, menyediakan laman khusus, dan memiliki kualitas yang lebih baik. Sedangkan ciri-ciri software ilegal diantaranya ialah sampul cover disk fotokopian dan tidak ada stiker distributor, CD atau DVD tidak dilabeli stiker hologram, tidak ada buku manual (panduan), tidak disertai laman khusus, dan kualitas *software* kurang baik.<sup>22</sup> Perbedaan lain yang ditemukan di lapangan untuk *software* ilegal yaitu kemudahan dalam mendapatkannya, seperti transfer file dan unduh dari laman web.

### 3. Perkembangan Sejarah *Software* Ilegal

Tahun 2013 berdasarkan data BSA The *Software* Alliance, tercatat di Indonesia total nilai *software* ilegal yang beredar mencapai US\$ 1,5 juta. Menurut Zaid Adnan Kepala Perwakilan BSA Indonesia, 90%-95% penggunaan *software* ilegal di perusahaan atau industri. Para pengelola perusahaan yang dirazia mengakui alasan penggunaan *software* ilegal karena harganya jauh lebih murah. Adapun modusnya ialah membeli satu atau beberapa *software* asli, kemudian digandakan untuk digunakan pada seluruh jaringan komputernya.<sup>23</sup>

Kemudian pada tahun 2016, Polda Metro Jaya menemukan ratusan *software* ilegal yang diperjualbelikan oleh dua toko di pusat

---

<sup>22</sup> Galih DP, "Inilah Ciri-Ciri Software Bajakan", <https://www.hinet.co.id/ciri-ciri-software-bajakan/>, diakses pada 07 Januari 2022 pukul 19.20

<sup>23</sup> Thomas Mola, "Peredaran *Software* Bajakan Capai US\$ 1,5 juta", [https://m-bisnis-com.cdn.ampproject.org/v/s/m.bisnis.com/amp/read/20131010/105/168288/peredaran-software-bajakan-capai-us15-juta?amp\\_gsa=1&amp\\_js\\_v=a8&usqp=mq331AQKKAfQArABIICAw%3D%3D#amp\\_tf=Dari%20%251%24s&aoh=16427402063541&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com](https://m-bisnis-com.cdn.ampproject.org/v/s/m.bisnis.com/amp/read/20131010/105/168288/peredaran-software-bajakan-capai-us15-juta?amp_gsa=1&amp_js_v=a8&usqp=mq331AQKKAfQArABIICAw%3D%3D#amp_tf=Dari%20%251%24s&aoh=16427402063541&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com), diakses pada 08 Januari 2022 pukul 09.10

perbelanjaan TI terbesar di Jakarta Pusat. Razia didasarkan oleh laporan dari PT Microsoft Indonesia, bahwa ada dugaan toko V dan M terlibat dalam peredaan dan penjualan produk kompter dan sertifikat keaslian menggunakan merek Microsoft secara tidak sah dan tanpa izin. Adapun total kerugian yang didera Microsoft Corporation atas praktik ilegal tersebut ditaksir satu miliar rupiah.<sup>24</sup> Selain dari pada contoh kasus di atas, tentunya masih banyak lagi kasus peredaan *software* ilegal yang terjadi di Indonesia maupun di dunia, terlepas dari faktor-faktor yang mendasarinya, baik itu yang sudah terekspos media ataupun yang belum terekspos media.

#### 4. Kerugian Akibat Beredarnya *Software* Ilegal

Penyalahgunaan *software* dalam praktiknya biasanya berupa pelanggaran *software* dan pembajakan *software*. Indonesia merupakan salah satu dari beberapa negara yang memiliki angka pembajakan *software* cukup tinggi. Menurut survei yang dilakukan Business Software Alliance dan Ipsos Public Affairs pada tahun 2010, Indonesia berada di peringkat ketujuh dari 32 negara yang menggunakan software komputer bajakan paling banyak.<sup>25</sup> Pelanggaran *software* bukan saja berasal dari diri pribadi pengguna saja, karena pelanggaran juga dipicu oleh keadaan dari program itu sendiri. Sangat sulit untuk mencegah terjadinya penggandaan *software* yang dapat dilakukan dengan sangat mudah bagi yang membutuhkan *software* tersebut. Hal-hal seperti ini tidak lepas dari kondisi yang ada, antara lain:<sup>26</sup>

##### a. Mahalnya harga lisensi.

---

<sup>24</sup> Delina Pradhita Sari, "Gara-gara *Software* Ilegal Microsoft Corporation Rugi Rp 1 Miliar", [https://m-bisnis-com.cdn.ampproject.org/v/s/m.bisnis.com/amp/read/20160613/16/557239/gara-gara-software-ilegal-microsoft-corporation-rugi-rp1-miliar?amp\\_gsa=1&amp\\_js\\_v=a8&usqp=mq331AQKKAFQArABIICAw%3D%3D#amp\\_tf=Dari%20%251%24s&aoh=16427402063541&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com](https://m-bisnis-com.cdn.ampproject.org/v/s/m.bisnis.com/amp/read/20160613/16/557239/gara-gara-software-ilegal-microsoft-corporation-rugi-rp1-miliar?amp_gsa=1&amp_js_v=a8&usqp=mq331AQKKAFQArABIICAw%3D%3D#amp_tf=Dari%20%251%24s&aoh=16427402063541&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com), diakses pada 08 Januari 2022 pukul 09.40

<sup>25</sup> Gabrie Chriesta Agusthie Kansil, "Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta Progammer dari Pembajakan Program Komputer", *Jurnal lex Privatum*, volume VI, nomor 6, Agustus 2018

<sup>26</sup> Nuzulia Kumala Sari, "Penegakan Hukum terhadap Hak Cipta Pembajakan Software di Indonesia", *Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum Qisti*, volume 6, nomor 1, Januari 2012

- b. Mudahnya melakukan penyalinan pada data-data yang disimpan dalam format digital.
- c. Belum meluasnya informasi mengenai kemungkinan solusi dengan memanfaatkan *open source*.
- d. Persoalan yang melatarbelakangi terjadinya pembajakan *software* memang begitu pelik serta telah mewabah hampir di setiap pengguna *software* di negeri ini.

Beredarnya *software* ilegal yang begitu masif, tentunya membawa kerugian bagi pengembang dan para pengguna *software* tersebut. Adapun kerugian bagi pengguna *software* ilegal antara lain adanya kemungkinan *software* disusupi *malware*, *software* tidak dapat bekerja dengan sempurna, penggunaan *software* ilegal dapat menimbulkan permasalahan hukum, dan tidak mendapatkan *update* otomatis.<sup>27</sup> Sedangkan kerugian bagi pengembang akibat beredarnya *software* ilegal, yaitu kerugian komersil (ekonomi) yang dapat mencapai beberapa triliun setiap tahunnya.

#### 5. Sanksi Hukum terhadap Penggunaan dan Pemasaran *Software* Ilegal

Berkaitan dengan penelitian penulis, berikut adalah bentuk penyalahgunaan *software* komputer yang memiliki hubungan dengan undang-undang yang berlaku. Pasal 32 Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, disebutkan “(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain atau milik publik. (2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun memindahkan atau

---

<sup>27</sup> Anggit Wirasto, “Kerugian Menggunakan Software Bajakan”, <http://news.uhb.ac.id/id/post/kerugian-menggunakan-software-bajakan/>, diakses pada 07 Januari 2022 pukul 20.30

mentransfer Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik Orang lain yang tidak berhak”.<sup>28</sup>

Selain Undang-undang ITE, dalam Pasal 72 Ayat (2) Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, 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 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)”.<sup>29</sup> Adapun dalam Pasal 160 Undang-undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten, disebutkan “Setiap Orang tanpa persetujuan pemegang paten dilarang: a. dalam hal Paten-produk: membuat, menggunakan, menjual, mengimpor, menyewakan, menyerahkan, atau menyediakan untuk dijual atau disewakan atau diserahkan produk yang diberi paten; dan/atau b. dalam hal Paten-proses: menggunakan proses produksi yang diberi Paten untuk membuat barang atau tindakan lainnya sebagaimana dimaksud dalam huruf a.”<sup>30</sup>

## **B. Hukum Hak Cipta**

Negara Indonesia adalah negara hukum, hal ini sebagaimana disebutkan dalam Pasal 1 Ayat (3) Undang-Undang Dasar 1945 amandemen keempat. Dengan demikian, segala bentuk tindakan dapat berakibat hukum. Menurut Satjipto Rahardjo, “Hukum adalah karya manusia berupa norma-norma yang berisikan petunjuk-petunjuk tingkah laku. Hal ini karena hukum merupakan pencerminan dari kehendak manusia tentang bagaimana seharusnya masyarakat dibina dan kemana harus diarahkan.”<sup>31</sup> Oleh sebab itu, segala bentuk perbuatan melawan hukum yang meresahkan masyarakat dan dapat menghambat terwujudnya cita-cita hukum akan dilakukan

---

<sup>28</sup> Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

<sup>29</sup> Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

<sup>30</sup> Undang-undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten

<sup>31</sup> Muhamad Sadi, *Pengantar Ilmu Hukum* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 52.

penindakan dan penegakan hukum sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. Adapun penegak hukum di Indonesia dilakukan oleh Polisi, Jaksa, Hakim dan Advokat.

Secara umum penegakan hukum meliputi berbagai cakupan bidang hukum, sepanjang didalamnya terdapat perbuatan melawan hukum. Secara teknis penegakan hukum tidak membedakan subjek hukum yang melakukan perbuatan melawan hukum, meskipun dalam praktiknya di Indonesia masih terdapat beberapa oknum penegak hukum yang masih tebang pilih dalam melakukan penegakan hukum. Praktik penegakan hukum yang ada di Indonesia tentunya tidak terlepas dari sistem hukum dan nilai hukum yang ada. Hal ini supaya cita-cita hukum bangsa Indonesia dapat terwujud dan tercipta kehidupan yang damai dalam masyarakat.

#### 1. Sanksi Hukum Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang Hak Cipta

Berdasarkan Pasal 30 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, disebutkan “(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain dengan cara apa pun, (2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik, (3) Setiap orang yang sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan atau sistem elektronik dengan cara apapun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan”.

Adapun sanksi pidananya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 diatur dalam Pasal 46, yang berbunyi “(1) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp600.000.000,00 (enam ratus juta rupiah), (2) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (2)

dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp700.000.000,00 (tujuh ratus juta rupiah), (3) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah)".<sup>32</sup>

Selanjutnya dalam Pasal 32 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, disebutkan "(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain atau milik publik, (2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun memindahkan atau mentransfer Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik Orang lain yang tidak berhak, (3) Terhadap perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang mengakibatkan terbukanya suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang bersifat rahasia menjadi dapat diakses oleh publik dengan keutuhan data yang tidak sebagaimana mestinya".<sup>33</sup>

Adapun sanksi pidananya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 32 diatur dalam Pasal 48, yang berbunyi "(1) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 32 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah), (2) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 32 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp3.000.000.000,00 (tiga miliar rupiah), (3) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 32

---

<sup>32</sup> Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

<sup>33</sup> *Ibid.*

ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah)".<sup>34</sup>

Selain itu, diatur pula dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Berdasarkan Pasal 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, berbunyi "(1) Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan: a. penerbitan Ciptaan; b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya; c. penerjemahan Ciptaan; d. pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan; e. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya; f. pertunjukan Ciptaan; g. Pengumuman Ciptaan; h. Komunikasi Ciptaan; dan i. penyewaan Ciptaan. (2) Setiap Orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. (3) Setiap Orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan".<sup>35</sup>

Adapun terkait dengan sanksi atas pelanggaran Pasal 9 diatur dalam Pasal 113, yang berbunyi "Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah). (2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah). (3) Setiap Orang yang

---

<sup>34</sup> *Ibid.*

<sup>35</sup> Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). (4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah)”.

## 2. Prosedur Penegakan Hukumnya

Muladi menyatakan bahwa penegakan hukum (*law enforcement*) merupakan usaha untuk menegakkan norma-norma hukum dan sekaligus nilai-nilai yang ada di belakang norma tersebut.<sup>36</sup> Adapun menurut Soerjono Soekanto penegakan hukum adalah kegiatan menyasikan hubungan nilai-nilai yang terjabarkan di dalam kaedah-kaedah yang mantap dan mengejawantah dan sikap tindak sebagai rangkain penjabaran nilai tahap akhir untuk menciptakan, memelihara, dan mempertahankan kedamaian pergaulan hidup.<sup>37</sup> Adapun menurut Jimly Asshiddiqie, “Penegakan hukum adalah proses dilakukannya upaya untuk tegaknya atau berfungsinya norma-norma hukum secara nyata sebagai pedoman perilaku dalam lalu lintas atau hubungan-hubungan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.”<sup>38</sup>

Penegakan hukum merupakan bagian dari pembangunan hukum yang mengarah pada upaya-upaya menerapkan atau mengaplikasikan atau mengkonkretkan hukum dalam kehidupan nyata untuk mengembalikan atau memulihkan keseimbangan dalam tatanan

---

<sup>36</sup> Lutfil Ansori, “Reformasi Penegakan Hukum Perspektif Hukum Proresif”, *Jurnal Yuridis*, volume 4, nomor 2, Desember 2017: 148-163

<sup>37</sup> Laurensius Arliman S, “Mewujudkan Penegakan Hukum yang Baik di Negara Hukum Indonesia”, *Dialogia Iuridica*, volume 11, nomor 1, November 2019

<sup>38</sup> Bambang Waluyo, *Penegakan Hukum di Indonesia* (Jakarta: Sinar Grafika, 2016), hlm. 98



kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.<sup>39</sup> Berdasarkan beberapa pengertian penegakan hukum di atas, menurut penulis penegakan hukum adalah suatu proses upaya menerapkan norma-norma hukum yang ada guna menciptakan, memelihara, dan mempertahankan kedamaian dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Pada dasarnya penegakan hukum yang ada di Indonesia tidak terlepas dari unsur-unsur yang ada. Menurut penulis unsur-unsur penegakan hukum meliputi sistem hukum dan nilai hukum yang ada di Indonesia. Menurut Sudikno Mertokusumo, sistem hukum adalah suatu kesatuan yang terdiri dari unsur-unsur yang mempunyai interaksi satu sama lain dan bekerja sama untuk mencapai tujuan kesatuan tersebut. Sistem hukum diartikan keseluruhan unsur-unsur hukum yang saling berkaitan atau berinteraksi, sehingga jika salah satu unsur tidak berfungsi maka keseluruhan unsur-unsur tersebut tidak dapat berjalan dengan baik.<sup>40</sup>

Lawrence M. Friedman mengatakan bahwa berhasil atau tidaknya penegakan hukum bergantung pada substansi hukum, struktur hukum dan budaya hukum. Secara rinci dijelaskan sebagai berikut:<sup>41</sup>

- a. Substansi hukum disebut juga sebagai sistem yang menentukan bisa atau tidaknya hukum itu dilaksanakan. Substansi juga berarti produk yang dihasilkan oleh orang yang berada dalam sistem hukum yang mencakup keputusan yang mereka keluarkan ataupun aturan baru yang mereka susun.
- b. Struktur hukum disebut sebagai sistem struktural yang menentukan bisa atau tidaknya hukum itu dilaksanakan dengan baik. Struktur hukum berdasarkan UU Nomor 8 Tahun 1981

---

<sup>39</sup> Edi Setiadi & Kristian, *Sistem Peradilan Pidana Terpadu dan Sistem Penegakan Hukum di Indonesia* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017), hlm. 136

<sup>40</sup> Sudjana, "Penerapan Sistem Hukum Menurut Lawrence M. Friedman terhadap Efektivitas Perlindungan Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu Berdasarkan Undang-undang Nomor 32 Tahun 2000", *Al Amwal*, volume 2, nomor 1, Agustus 2019

<sup>41</sup> Slamet Tri Wahyudi, "Problematika Penerapan Pidana Mati dalam Konteks Penegakan Hukum di Indonesia", *Jurnal Hukum dan Peradilan*, volume 1, nomor 2, Juli 2012

meliputi kepolisian, kejaksaan, pengadilan dan badan pelaksana pidana (Lapas).

- c. Budaya hukum (kultur hukum) adalah sikap manusia terhadap hukum dan sistem hukum-kepercayaan, nilai, pemikiran, serta harapannya. Budaya hukum merupakan suasana pemikiran sosial dan kekuatan sosial yang menentukan bagaimana hukum digunakan, dihindari, atau disalahgunakan.

Selain dari sistem hukum yang ada di Indonesia, penegakan hukum di Indonesia juga memperhatikan nilai hukum yang ada dan hidup di masyarakat. Hal ini supaya praktik penegakan hukum yang dilakukan dapat sejalan dengan maksud dan tujuan pembentukan hukum tersebut. Dengan demikian, cita-cita hukum yang didambakan dapat terwujud dan masyarakat pencari keadilan benar-benar dapat merasa dilindungi dan diperhatikan.

Adapun terkait dengan nilai-nilai hukum sebagai salah satu unsur dalam penegakan hukum, yaitu meliputi; kepastian hukum, kemanfaatan, dan keadilan. Hukum harus dilaksanakan dan ditegakkan. Setiap orang mengharapkan dapat diterapkannya hukum dalam peristiwa konkrit.<sup>42</sup> Penjelasan lebih lanjut mengenai nilai hukum ialah sebagai berikut:

- a. Kepastian hukum, merupakan perlindungan yustisiabel terhadap tindakan sewenang-wenang, yang berarti bahwa seseorang akan dapat memperoleh sesuatu yang diharapkan dalam keadaan tertentu. Kepastian hukum oleh setiap orang dapat terwujud dengan ditetapkannya hukum dalam hal terjadi peristiwa konkrit.<sup>43</sup>
- b. Keadilan adalah harapan yang harus dipenuhi dalam penegakan hukum. Berdasarkan karakteristiknya, keadilan bersifat

---

<sup>42</sup> Laurensius Arliman S, *Op. Cit.*

<sup>43</sup> Hasaziduhu Moho, "Penegakan Hukum di Indonesia Menurut Aspek Kepastian Hukum, Keadilan dan Kemanfaatan", *Jurnal Warta*, edisi 59, Januari 2019

subyektif, individualistis dan tidak menyamaratakan. Keadilan merupakan hakekat dari hukum, sehingga penegakan hukum pun harus mewujudkan hal demikian.<sup>44</sup>

- c. . Kemanfaatan disini diartikan sebagai kebahagiaan (*happiness*). Hukum yang baik adalah hukum yang memberikan kebahagiaan bagi banyak orang. Kemanfaatan dalam penegakan hukum merupakan hal yang tidak bisa dilepaskan dalam mengukur keberhasilan penegakan hukum di Indonesia.<sup>45</sup>

Pembahasan mengenai penegakan hukum di Indonesia, selain unsur-unsur penegakan hukum yang ada, masih terdapat pula hal-hal lain yang mempengaruhi penegakan hukum di Indonesia, yakni faktor-faktor penegakan hukum. Pada dasarnya terdapat banyak faktor yang mempengaruhi praktik penegakan hukum di Indonesia. Menurut Soerjono Soekanto, efektif atau tidaknya suatu penegakan hukum ditentukan oleh 5 (lima) faktor, yaitu:<sup>46</sup>

- a. Undang-undang. Undang-undang dalam arti material adalah peraturan tertulis yang berlaku umum dan dibuat oleh Penguasa Pusat maupun Daerah yang sah.
- b. Penegak hukum. Penegak hukum merupakan golongan panutan dalam masyarakat, yang hendaknya mempunyai kemampuan-kemampuan tertentu sesuai dengan aspirasi masyarakat.
- c. Faktor sarana dan fasilitas. Tanpa adanya sarana atau fasilitas tertentu, maka tidak mungkin penegakan hukum akan berjalan dengan lancar.
- d. Faktor masyarakat. Penegakan hukum berasal dari masyarakat, dan bertujuan untuk mencapai kedamaian dalam masyarakat.
- e. Faktor kebudayaan. Kebudayaan pada dasarnya mencakup nilai-nilai yang mendasari hukum yang berlaku, nilai-nilai yang

---

<sup>44</sup> *Ibid.*

<sup>45</sup> *Ibid.*

<sup>46</sup> Slamet Tri Wahyudi, *Op. Cit.* hlm.34

merupakan konsepsi abstrak mengenai apa yang dianggap baik sehingga dianut dan apa yang dianggap buruk sehingga dihindari.

### BAB III

#### PRAKTIK PENGGUNAAN *SOFTWARE* ILEGAL DI KOTA SEMARANG

Penggunaan komputer memang sangat membantu dalam menyelesaikan pekerjaan. Untuk menjalankan sebuah komputer diperlukan dua perangkat, yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Software* yang beredar di masyarakat ada yang bersifat gratis (*freeware license*), namun ada pula *software* yang bersifat komersial atau dikenakan biaya apabila hendak mempergunakannya (*commercial license*). *Software* komputer termasuk sebagai suatu hasil karya cipta yang mulanya bersumber dari buah pemikiran seorang ahli Programing Komputer yang kemudian dituangkan dalam bentuk materi yang menghasilkan sebuah karya berbentuk nyata yang disebut dengan perangkat lunak atau *software*.<sup>47</sup>

Seiring perkembangan zaman, tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan komputer khususnya terkait dengan *software*-nya sangat dibutuhkan. Namun, jika melihat pada harga *software* aslinya, akan dirasa cukup mahal bagi kebanyakan pengguna Indonesia. Pentingnya akan kebutuhan *software* dan tingginya harga *software* asli, kedua hal tersebut bisa saja memicu terjadinya perbuatan-perbuatan yang tidak bertanggung jawab, bahkan mengarah pada perbuatan melawan hukum. Adapun perbuatan melawan hukum yang dimaksud diantaranya pembajakan *software*, *hacking*, dan *cracking*.

Penggunaan *software* ilegal (pembajakan *software*) di Indonesia sudah marak terjadi dengan berbagai bentuk. Menurut Microsoft Corporation, pembajakan perangkat lunak dikelompokkan ke dalam lima macam bentuk, yaitu memasukkan perangkat lunak ilegal ke *harddisk*, *softlifting*, Penjualan CDRROM ilegal, Penyewaan perangkat lunak ilegal, dan downloading ilegal.<sup>48</sup> Adapun

---

<sup>47</sup> Hafidh Najib, "Tinjauan Hukum Mengenai Penggunaan Software Tak Berlisensi pada Komputer Persewaan Jasa Internet di In-Tech Surakarta", *Skripsi*, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014, hlm. 1

<sup>48</sup> Nicky Kevin Sondakh, "Perlindungan Hukum Program Komputer Menurut Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta", *Lex Privatum*, volume VI, nomor 5, Juli, 2018, hlm. 119

menurut Bima Subrata Tamamile, beberapa jenis penggunaan *software* bajakan dan pembajakan *software*, yaitu:<sup>49</sup>

- a. Memakai versi tunggal lisensi pada beberapa perangkat komputer; yaitu menggunakan satu lisensi pada lebih dari satu perangkat komputer, dimana seharusnya satu lisensi untuk satu perangkat komputer.
- b. Memasang *software* pada komputer tanpa menyediakan lisensi yang tepat; yaitu pemasangan *software* yang tidak berlisensi.
- c. Memakai key generator agar memperoleh key pendaftaran yang bisa mengubah satu versi evaluasi menjadi versi lisensi; yaitu menggunakan sistem pemrograman yang dapat membuat kunci/kode untuk merubah satu versi lisensi menjadi versi lisensi yang diinginkan.
- d. Menyebarkan *software* versi lisensi di internet sehingga dapat diunduh orang lain; yaitu menyediakan *software* berlisensi dalam suatu laman situs web, untuk dapat diakses atau diunduh oleh publik.

Sejak lama pembajakan terhadap *software* komputer telah menjadi fenomena di Indonesia. Pembajakan dilakukan dengan menggunakan berbagai media, antara lain Disket, CD (*Compact Disk*), dan sering pula dilakukan secara langsung dari komputer ke komputer dengan menggunakan kabel data. Memang diakui untuk melindungi *software* dari kasus pembajakan merupakan hal yang sulit, mengingat bentuk pembajakan *software* dapat dilakukan dengan cepat dan tanpa meninggalkan bekas karena didukung oleh kemajuan teknologi komputer.<sup>50</sup>

#### A. Pengguna

Pada saat ini membeli atau menggunakan produk bajakan menjadi fenomena perilaku konsumen yang sudah biasa di dunia ini, salah satu produk yang sering di bajak adalah perangkat lunak atau yang sering disebut *software*. Perkembangan yang pesat pada bidang teknologi informasi saat ini memudahkan para pelaku untuk melakukan pembajakan terhadap produk ini. Kondisi tersebut memudahkan orang Indonesia mengambil jalan

---

<sup>49</sup> Basrul, dkk., “Studi Evaluasi Penggunaan Software Bajakan di Kalangan Mahasiswa FTK UIN Ar-Raniry”, *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* volume 2, nomor 1, 2018, hlm. 40

<sup>50</sup> Gabrie Chriesta Agusthie Kansil, “Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta Programmer dari Pembajakan Program Komputer”, *Jurnal lex Privatum*, volume VI, nomor 6, Agustus 2018, hlm. 38

pintas bila terbentur pada masalah harga *software*. *Software* bajakan telah banyak membuat masyarakat memiliki ketergantungan terhadap *software* bajakan meskipun itu merupakan kegiatan ilegal (melanggar hukum).<sup>51</sup> Hal ini sebagaimana diatur dalam Pasal 32 Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, disebutkan “(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain atau milik publik. (2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun memindahkan atau mentransfer Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik Orang lain yang tidak berhak”.

Doni Santoso, seorang mahasiswa Universitas Sultan Agung, mengatakan bahwa penggunaan *software* ilegal merupakan suatu bentuk pelanggaran hukum, dan dapat merugikan pihak lain. Namun demikian, kenyataan untuk memperoleh *software* ilegal tersebut yang begitu mudah, dan tingginya harga *software* yang asli memiliki pengaruh yang besar sebagai pemicu penggunaan *software* ilegal di masyarakat.<sup>52</sup> Menurut Rudi Suhartono, seorang staff di salah satu toko computer di Semarang, penggunaan *software* ilegal bukanlah suatu pelanggaran berat, karena meskipun secara komersil pencipta *software* tidak mendapatkan pemasukan dari adanya penggunaan *software* ilegal, namun secara kebendaan si pencipta tidak kehilangan bentuk fisik karya ciptaannya.<sup>53</sup>

Adapun menurut Sulis Prasetyo, seorang pemilik pustaka media print di Kalibanteng, mengatakan bahwa menggunakan *software* ilegal secara kualitas hampir sama dengan *software* aslinya, di samping itu

---

<sup>51</sup> Ahmad Mardalis dan Dharma Putra S, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Software Ilegal di Kalangan Mahasiswa”, *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, volume 16, nomor 2, Desember, 2012, hlm. 100

<sup>52</sup> Doni Santoso, *wawancara*, Semarang, 03 November 2021

<sup>53</sup> Rudi Suhartono, *wawancara*, Semarang, 03 November 2021

harganya lebih murah. Untuk itu tidak heran apabila banyak masyarakat yang lebih cenderung menggunakan *software* ilegal dari pada memilih menggunakan *software* asli.<sup>54</sup> Ketiganya pada saat penulis wawancarai di salah satu toko komputer di Semarang telah mengakui bahwa memang menggunakan *software* ilegal. Akses mendapatkan yang mudah dan tingginya harga *software* yang asli menjadi penyebab terbesar mereka lebih memilih menggunakan *software* ilegal.

Menurut Budi Wijaya seorang penjaga salah satu toko reparasi komputer di Semarang, praktik penggunaan *software ilegal* di Indonesia memang sudah memprihatinkan. Hal ini karena sudah menjamur di berbagai kalangan masyarakat. Palsunya hampir setiap hari ada orang yang datang ke tempatnya untuk dimintakan instal *software ilegal*, namun dia menolak karena tidak berharap untuk berhadapan dengan hukum. Wijaya pun mengakui bahwa beberapa diantara laptop dan komputer yang ada di tempat kerjanya menggunakan *software ilegal*, namun untuk menggandakan dan mendistribusikan ke orang lain dia tidak berani. Angka penjualan komputer di toko reparasinya dalam periode bulan Oktober 2021 sebanyak 10 unit dengan rincian 7 unit berlisensi resmi dan 3 unit komputer tanpa *software*. Hal ini karena terdapat 3 pembeli laptop meminta untuk penggunaan *software* yang bajakan saja. Sedangkan dalam minggu pertama bulan November ini penjualan komputer di Netcom sejumlah 2 unit laptop dengan lisensi resmi.<sup>55</sup>

Anton Nugroho seorang pemilik toko komputer di Tembalang, menuturkan:

“Penggunaan *software* ilegal memang tidak dapat dibenarkan, namun dalam realitanya praktik ini sudah menjadi budaya di masyarakat. Sekitar 3 tahun yang lalu toko ini masih melayani penginstalan *software* ilegal, namun setelah itu kami sudah tidak lagi melakukan pemasangan *software* ilegal. Hal ini karena minat pemasangan *software* ilegal di toko

---

<sup>54</sup> Sulis Prasetyo, *wawancara*, Semarang, 03 November 2021

<sup>55</sup> Budi Wijaya, *wawancara*, Semarang, 04 November 2021



sudah mulai berkurang dikalangan masyarakat, karena saat ini sudah banyak situs internet yang menyediakan unduh *software* ilegal.”<sup>56</sup> Adapun penjualan komputer sepanjang tahun ini sejumlah 18 unit berlisensi resmi dengan rincian 14 laptop dan 4 komputer.

Menurut Dimas Junaidi, pemilik toko komputer di Tanah Mas, *software* ilegal merupakan *software* yang perolehannya dilakukan dengan cara yang tidak dibenarkan, dan penggunaan terhadap *software* tersebut merupakan suatu pelanggaran. Dimas membenarkan apabila tingginya harga *software* asli dan kemudahan dalam memperoleh *software* bajakan memicu maraknya penggunaan *software* ilegal di masyarakat. Toko ini juga menjual berbagai merek laptop, dalam 2 bulan terakhir terdapat 7 unit laptop yang terjual berlisensi resmi. Dia mengatakan bahwa untuk penjualan *software* hanya yang berlisensi resmi, karena untuk melakukan penjualan *software* bajakan ada kekhawatiran suatu saat berhadapan dengan hukum.<sup>57</sup>

## **B. Motif (alasan) Penggunaan**

Belakangan ini penggunaan *software* ilegal atau pembajakan *software* di Indonesia begitu masif. Pasalnya tindakan ini terjadi hampir di seluruh wilayah negeri ini. Beberapa alasan yang paling mendasar dalam penggunaan *software* ilegal ialah harga *software* original yang relatif mahal bagi user Indonesia, dan tingkat kemudahan yang sangat tinggi untuk melakukan pembajakan. Selain itu kurangnya kesadaran masyarakat juga memicu terjadinya penggunaan *software* ilegal.

Apabila dikaji lebih dalam persoalan pembajakan program komputer di Indonesia maka tentunya terdapat alasan-alasan yang melatar belakangi terjadinya tindak pembajakan program komputer tersebut. Beberapa alasan yang sering dijadikan dasar terjadinya pelanggaran adalah:<sup>58</sup>

---

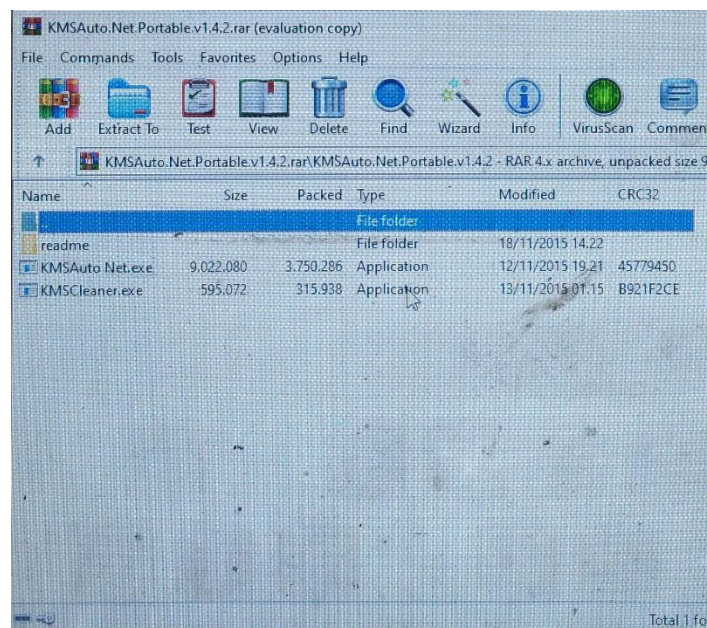
<sup>56</sup> Anton Nugroho, *wawancara*, Semarang, 04 November 2021

<sup>57</sup> Dimas Junaidi, *wawancara*, Semarang, 04 November 2021

<sup>58</sup> Nicky Kevin Sondakh, *Op.Cit.*, hlm. 122

- 1) Mahalnya harga *software* yang asli menjadikan konsumen beralih pada *software* bajakan. Sebagai contoh harga *software* asli Rp. 2,5 juta, sedangkan harga *software* bajakan kisaran 500-750 ribu<sup>59</sup>;
- 2) Kemampuan daya beli rata-rata bangsa Indonesia yang masih rendah, hal ini diperparah dengan menurunnya nilai tukar rupiah terhadap dolar. Dipihak lain harga software original dalam bentuk dolar;
- 3) Software komputer begitu mudah di-copy, bahkan dapat dilakukan oleh pendatang baru didunia komputer. Adapun caranya ialah dengan terlebih dahulu mengunduh file *software* dari situs yang menyediakan. Kemudian di instal, selanjutnya pilih run. Berikut contoh penggambarannya:

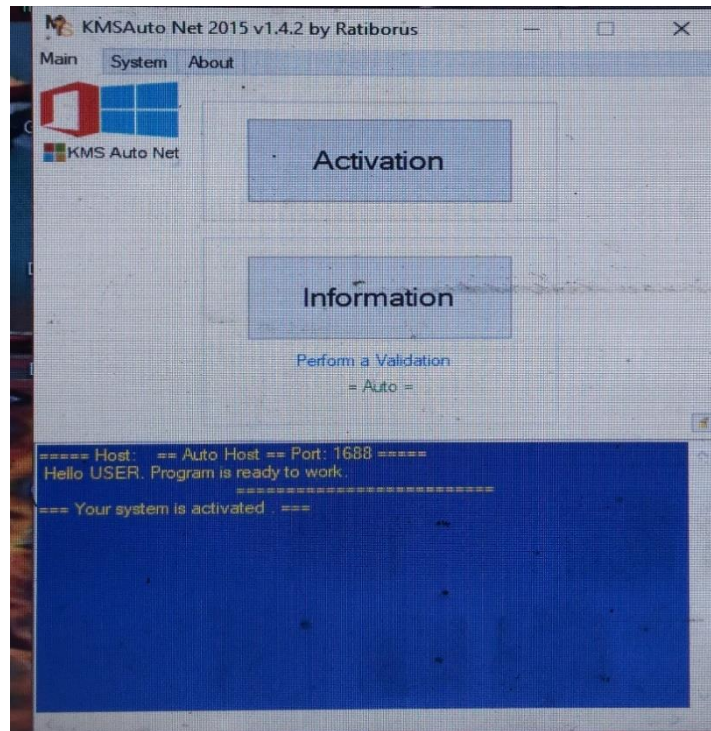
#### Nama file KMS Auto



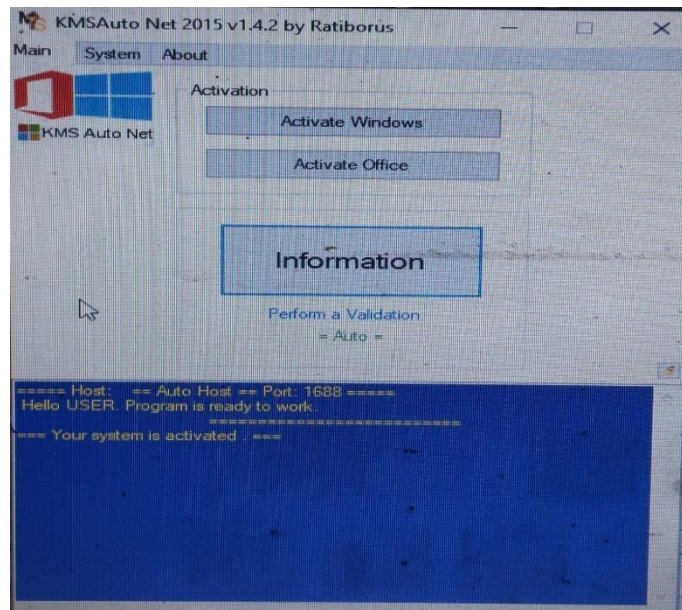
Setelah file di tap pilih, akan muncul *activation* dan *information*, seperti pada gambar berikut

---

<sup>59</sup> Mei Amelia R, “Polisi Tangkap Penjual Software Microsoft Windows Bajakan di Glodok”, <https://news.detik.com/berita/d-3232073/polisi-tangkap-penjual-software-microsoft-windows-bajakan-di-glodok>, diakses pada 04 Maret 2022



Langkah terakhir, tap *activation*, dan akan muncul pilihan *active windows* dan *active office*. Disitulah bisa memilih *software* bajakan mana yang ingin di aktifkan.



- 4) Software bajakan dapat memberikan fungsi yang sama dengan aslinya bahkan begitu sulit untuk dibedakan. Namun meskipun demikian, *software* bajakan juga membawa beberapa masalah dalam penggunaannya. Seperti Doni Santoso yang mendapati file dalam perangkat komputernya tidak dapat dibuka, dan Rudi Suhartono yang mendapati beberapa file dalam perangkat komputernya tiba-tiba menghilang, juga Sulis Prasetyo yang mendapati beberapa huruf dalam keyboard nya tidak dapat digunakan.
- 5) Persaingan yang makin tajam dalam bisnis penjualan komputer menjadikan masingmasing distributor, toko pengecer, dealer, mencari daya tarik sendiri untuk menarik konsumen yang tidak jarang dilakukan dengan cara-cara ilegal;
- 6) Ancaman bangkrutnya ribuan bahkan jutaan lembaga pendidikan nonformal di bidang komputer apabila software original harus digunakan;

- 7) Persepsi user bahwa membeli membeli komputer otomatis dengan programnya, tidak peduli original atau tidak;
- 8) Kurangnya penghormatan terhadap hasil jerih payah karya cipta pihak lain; dan
- 9) Kurangnya Sumber Daya Manusia di bidang penyidikan dan pembuktian perkara Hak Cipta, khususnya pembajakan Program Komputer. Adapun pihak yang memiliki kewenangan untuk melakukan penyidikan terkait pelanggaran hak cipta, sebagaimana dalam Pasal 110 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, disebutkan “Selain penyidik pejabat Kepolisian Negara Republik Indonesia, Pejabat Pegawai Negeri Sipil tertentu di lingkungan kementerian yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum diberi wewenang khusus sebagai penyidik sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang yang mengatur mengenai hukum acara pidana untuk melakukan penyidikan tindak pidana Hak Cipta dan Hak Terkait”.

Budi Wijaya pernah menanyakan alasan kenapa memilih menggunakan *software ilegal* kepada beberapa orang yang tadinya pernah memintakan untuk diinstallkan *software ilegal*. Sebagian besar menjawab karena harga *software* asli yang terlalu besar, dan sebagian yang lain menjawab karena hampir memiliki kemampuan yang sama dengan *software* asli. Beberapa diantaranya pernah berkata, jika saja harga *software* yang asli tidak terlalu mahal, maka tidak ada salahnya menggunakan *software* yang asli. Hal ini karena kualitas lebih aman dari virus, dan tidak beresiko terjerat hukum.<sup>60</sup>

Berikut ada kererangan narasumber yang dilakukan dengan warga Kota Semarang dari berbagai profesi terkait harga *software official* ternama yang sangat mahal. Nama narasumber disamarkan untuk menjaga privasi narasumber:

---

<sup>60</sup> Budi Wijaya, *wawancara*, Semarang, 04 November 2021

Tabel 1

## Keterangan Narasumber terkait mahalnya software

No.	Nama	Profesi	Komentar	keterangan
1.	RA	Mahasiswa	Tidak sesuai dengan kondisi keungan jika seluruh PC di isi software resmi	Harga mahal
2.	ABK	Mahasiswa	Untuk apa membeli software jika itu membani kita	Harga mahal
3.	EA	Pegawai swasta	Tidak mau report-report untuk membeli software yang harga tidak terjangkau	Harga mahal
4.	FK	Pegawai swasta	Harga mahal dan tidak terjangkau	Harga mahal
5.	SSA	PNS	Iya mas, buat apa membeli barang yang mahal kalau yang KW sama saja.	Harga mahal
6.	SW	Pegawai BUMN	Harga sangat mahal loh mas kalau full di laptop kit aitu software resmi.	Harga mahal
7.	FD	Pegawai swasta	Saya sudah pesimis kalau berkomitmen untuk full memakai software legal	Harga mahal

8.	DM	Mahasiswa	Saya tidak mampu untuk membeli semua software resmi,	Harga mahal
9.	LA	Mahasiswa	Saya tidak mau membelis software mahal hanya buang-buang uang saja	Harga mahal
10.	GM	Pegawai BUMN	Saya sendir tidak pernah mau membayar software resmi karena harganya mahal	Harga mahal
11.	RD	Pegawai Swasta	Saya tidak mau membeli software resmi karena faktor ekonomi. Tidak kuat saya lihat harga software resmi	Harga mahal
22.	RS	PNS	Saya enggan aja sih, ya faktor harga. Lagian versi <i>crack</i> bisa saya dapatkan secara gratis.	Haega mahal
13.	FF	PNS	Harganya tidak wajar menurut saya kalau disbanding dengan software resmi	Harga mahal
14.	RA	Mahasiswa	Saya tidak mampu saja untuk membelinya. Apalagi saya masih bergantung dengan orang tua	Harga mahal

16.	BW	Pegawai swasta	Saya tidak mampu untuk membelinya. Apalagi pekerjaan saya menuntut untuk menggunakan banyak software-software yang canggih jadi saya install versi <i>crack</i> .	Harga mahal
17.	AN	Mahasiswa	Kebutuhan perkuliahan saya sangat dituntut untuk menggunakan software canggih. Jadi saya sangat keberatan kalau semuanya software resmi	Harga mahal
18.	DJ	Pegawai BUMN	Saya tidak mau boros uang saya harga software sangat mahal	Harga mahal
19.	BHN	Pegawai BUMN	Harga tersebut cukup membuat saya tercengang. Lebih baik saya menggunakan software yang sudah <i>dicrack</i>	Harga mahal
20.	KLI	Mahasiswa	Saya pikir harganya sangat mahal jadi saya tidak mampu	Harga mahal
21.	EMI	Pegawai swasta	Saya minta tidak suka dengan harga yang sangat mahal. Saya	Harga mahal



			piker ini tidak sesuai dengan kapasitas keuangan saya	
22.	ESK	mahasiswa	Ya jelas mas say aitu mahasiswi, harganya tidak wajar untuk saya	Harga mahal
23.	ENO	Mahasiswa	Iya mas, saya keberatan dengan harganya yang tidak sesuai dengan keuangan saya.	Harga mahal
24.	FHM	Pegawai swasta	Harganya tidak sesuai dengan pendapatan saya aja sih. Jadi saya cukup dengan install software bajakan.	Harga mahal
25.	YDA	Pegawai swasta	Iya mas, saya juga keberatan dengan harganya yang sangat mahal.	Harga mahal
26.	DSN	Pegawai BUMN	Iya mas, harganya sangat mahal. Jadi saya tidak mampu kalau harus full install software resmi	Harga mahal
27.	SSW	Pegawai Swasta	Saya sendiri tidak mau menginstal software tersebut karena harganya memang sangat mahal.	Harga mahal

28.	FMK	Pegawai Sswata	Saya sendiri tidak mau buat apa menginstal software yang sangat mahal mas. Apalagi full pc.?	Harga mahal
29.	GA	Mahasiswa	Saya tidak mau install software tersebut karena mahal sekali	Harga mahal
30.	EYP	Mahasiswa	Saya tidak suka dengan harga yang begitu mahal sih. Ini bagi saya eksploitasi	Harga mahal

Berikut adalah pernyataan 20 responden terkait pernah atau tidaknya menginstal software ilegal di Kota Semarang:

No	Nama	Alasan	Keterangan
1.	BW	Tidak punya cukup uang untuk membeli software resmi	Pernah
2.	AN	Komitemen terhadap gerakan <i>open source</i>	Tidak pernah
3.	RS	Harhanya mahal	Pernah
4.	DS	Tidak punya cukup uang untuk membeli software resmi	Pernah
5.	DJ	Tidak punya cukup uang untuk membeli software resmi	Pernah
6.	BWF	Tidak punya cukup uang untuk membeli software resmi	Pernah
7.	MIF	Tidak punya cukup uang untuk membeli software resmi	Pernah

8.	BFF	Tidak punya cukup uang untuk membeli software resmi	Pernah
9.	KH	Tidak punya cukup uang untuk membeli software resmi	Pernah
10.	DAK	Tidak punya cukup uang untuk membeli software resmi	Pernah
11.	AMS	Tidak punya cukup uang untuk membeli software resmi	Pernah
12.	MA	Tidak punya cukup uang untuk membeli software resmi	Pernah
13.	ABK	Tidak punya cukup uang untuk membeli software resmi	Pernah
14.	SS	Tidak punya cukup uang untuk membeli software resmi	Pernah
15.	OMS	Tidak punya cukup uang untuk membeli software resmi	Pernah
16.	FDG	Tidak punya cukup uang untuk membeli software resmi	Pernah
17.	ABG	Tidak punya cukup uang untuk membeli software resmi	Pernah
18.	MMR	Tidak punya cukup uang untuk membeli software resmi	Pernah
19.	RAF	Tidak punya cukup uang untuk membeli software resmi	Pernah
20.	MF	Tidak punya cukup uang untuk membeli software resmi	Pernah

### C. Resiko Penggunaan *Software* Ilegal

Persoalan pembajakan *software* seperti ini sudah menjadi hal yang biasa di negeri kita Indonesia dan umum dilakukan tanpa merasa bersalah. Hal ini disebabkan karena masih minimnya kesadaran masyarakat terhadap

nilai-nilai hak dan kekayaan intelektual yang terdapat pada setiap *software* yang digunakan. Permasalahan yang cukup menggelitik adalah kenyataan bahwa penggunaan *software* bajakan ini tidak hanya melingkupi publik secara umum saja, namun pula mencakup kalangan korparat, pemerintahan, atau bahkan para penegak hukum. Kondisi ini di dukung dengan banyaknya *software* yang dijual hanya dengan harga murah di toko-toko komputer.<sup>61</sup>

Penanganan dalam memberantas praktik penggunaan *software* ilegal tentunya menjadi semakin rumit, ketika masyarakat secara luas masih banyak yang belum menyadari bahwa setiap karya selalu terdapat hak-hak yang melekat atas karya tersebut bagi penciptanya. Terlebih lagi jika para pelaku penggunaan *software* ilegal atau pembajakan *software* tersebut dalam melakukan perbuatannya dilakukan dengan tanpa perasaan bersalah. Terlepas dari semua alasan yang mendasari praktik penggunaan *software* secara ilegal, tetap saja perbuatannya tidak dapat dibenarkan.

Menurut Budi Wijaya penjaga toko reparasi komputer di Semarang, pemasangan *software* ilegal pada perangkat komputer dapat mengakibatkan perangkat komputer tersebut mudah terserang virus.<sup>62</sup> Sedangkan menurut Anton Nugroho pemilik toko komputer di Tembalang, pemasangan *software* ilegal pada perangkat komputer dapat menyebabkan kinerja perangkat komputer tersebut kurang maksimal.<sup>63</sup> Adapun menurut Dimas Junaidi, penggunaan *software* ilegal pada perangkat komputer dapat beresiko mudah terkena *hack* atau *crack*.<sup>64</sup>

Pada dasarnya menggunakan *software* ilegal tidak dianjurkan, meskipun tidak dapat dipungkiri bahwa kualitas *software* ilegal hampir sama dengan *software* original. Akan tetapi bagi pengguna *software* ilegal, pada *software* tersebut tidak ada jaminan keamanan pada saat digunakan, dan memiliki kerentanan yang cukup tinggi untuk dapat di *hack* dan *crack*

---

<sup>61</sup> Ahmad Mardalis dan Dharma Putra S, *Op. Cit.*, hlm. 100

<sup>62</sup> Budi Wijaya, *wawancara*, Semarang, 04 November 2021

<sup>63</sup> Anton Nugroho, *wawancara*, Semarang, 04 November 2021

<sup>64</sup> Dimas Junaidi, *wawancara*, Semarang, 04 November 2021

dari luar. Selain itu, menggunakan *software* ilegal juga cukup beresiko, karena apabila terungkap sudah pasti akan berhadapan dengan hukum.

Berkaitan dengan penggunaan *software* ilegal, Doni Santoso mengatakan bahwa ia terkadang mendapati file dalam perangkat komputernya tidak dapat dibuka, selain itu pernah juga ada keterangan *not responding* saat membuka file, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk file tersebut dapat terbuka.<sup>65</sup> Keterangan lain pun juga disampaikan oleh Rudi Suhartono, bahwa terkadang beberapa file dalam perangkat komputernya tiba-tiba menghilang, padahal ia merasa tidak pernah menghapus atau memindahkannya. Hal ini mulai ia rasakan sejak menggunakan *software* ilegal.<sup>66</sup> Pun demikian dengan Sulis Prasetyo, ia menuturkan bahwa selama ia menggunakan *software* ilegal, beberapa huruf dalam keyboard nya tidak dapat digunakan, sehingga untuk dapat menyelesaikan pengetikan ia terpaksa melakukan penyalinan huruf dari file yang lain demi memenuhi huruf yang ia butuhkan.<sup>67</sup>

Selanjutnya masih dalam pembahasan resiko penggunaan *software* ilegal, menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika, bahaya menggunakan perangkat lunak atau *software* bajakan bagi laptop ataupun komputer:<sup>68</sup>

- 1) Aplikasi atau *software* bajakan rentan virus *malware* yang dapat mencuri dan merusak data.
- 2) *Software* bajakan tidak mendapat pembaruan.
- 3) Kinerja dan fungsi *software* bajakan tidak maksimal.
- 4) *Software* bajakan sering mengalami *crash* dan banyak *bug*.
- 5) *Software* bajakan juga dapat mempengaruhi kinerja PC.
- 6) Jika menggunakan *software* bajakan berpotensi kehilangan data.

---

<sup>65</sup> Doni Santoso, *wawancara*, Semarang, 03 November 2021

<sup>66</sup> Rudi Suhartono, *wawancara*, Semarang, 03 November 2021

<sup>67</sup> Sulis Prasetyo, *wawancara*, Semarang, 03 November 2021

<sup>68</sup> Virdita Ratriani, "Simak, 6 bahaya menggunakan software bajakan", <https://amp.kontan.co.id/news/simak-6-bahaya-menggunakan-software-bajakan>, diakses pada 04 Februari 2021

Dengan demikian, pada dasarnya penggunaan *software* ilegal sangat merugikan bagi pengguna, karena banyak sekali resiko bahaya yang dapat terjadi pada perangkat komputer. Namun dalam praktiknya masih banyak sekali yang lebih memilih menggunakan *software* ilegal, karena kemudahannya dalam mengakses atau mendapatkannya, dan tingginya harga *software* asli yang menyebabkan beberapa kalangan masyarakat tidak memiliki pilihan. Sehingga meskipun *software* ilegal saat digunakan memiliki resiko yang sangat besar, tetapi masyarakat akan tetap menggunakan *software* ilegal tersebut.

## BAB IV

### TINJAUAN HUKUM PIDANA TERHADAP PENGGUNAAN SOFTWARE ILEGAL DI KOTA SEMARANG

#### A. Analisis Praktik Penggunaan *Software* Ilegal di Kota Semarang

Software ilegal menjadi alternatif lain, agar bisa menggunakan software dari suatu perusahaan tanpa membayar uang dengan harga yang sangat mahal bisa diganti dengan cara mendownload di situs website tertentu atau membayar dengan harga yang jauh lebih murah daripada harga aslinya. Berdasarkan narasumber yang sudah diwawancarai penulis mengemukakan fakta alasan penggunaan software di kota semarang dikarenakan harga software original yang terbilang sangat mahal dibanding dengan software resmi. Masyarakat merasa bahwa *software* original terlalu mahal dibanding software ilegal yang jauh lebih murah.

Pada tahun 2014 polisi kota semarang pernah melakukan penggerebekan terhadap penjual software ilegal di Kota Semarang. Tiga toko tersebut digrebek oleh aparat setempat, dalam penggerebekan ditemukan 27 paket software bajakan. Ketiga pemilik toko langsung ditengkap oleh polisi ketiganya berinisial GS, HW, dan PP. Ketiganya kedapatan menjual software bajakan dengan harga Rp. 600.000an hingga Rp 1.1 juta. Lantas dengan adanya barang bukti yang kuat, ketiganya dikenai sanksi tindak pidana dengan Pasal 27 ayat UU Nomor 19 tahun 2002, tentang hak cipta dengan ancaman penjara paling lama lima tahun penjara dan denda 500 juta rupiah.<sup>69</sup>

Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
Ya	30	100%
Tidak	0	0%

\*sumber data olahan pribadi 2022

<sup>69</sup> Nazar Nurudin. Penjual "Software" Bajakan di Semarang Diancam 5 tahun Penjara diakases pada tanggal 3 Januari 2023 dari <https://amp.kompas.com/regional/read/2014/04/23/2013590/penjual-software-bajakan-di-semarang-diancam-5-tahun-penjara>

Berdasarkan pernyataan di atas menunjukkan masyarakat sangat merasa keberatan dengan harga software original dibanding dengan software bajakan di Indonesia. itu artinya aspek kesadaran saja belum cukup dalam menanggulangi tindakan penggunaan software ilegal di Indonesia. aspek ekonomi akan menjadi alasan fundamental masyarakat untuk tidak membeli software ilegal.

Jumlah masyarakat/mahasiswa yang pernah menginstal *software* bajakan

Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	18	90%
Tidak	2	20%
Jumlah	20	100%

\*data primer yang diolah tahun 2022

Berdasarkan pernyataan di atas menunjukkan bahwa 90% masyarakat pernah melakukan instalasi perangkat lunak ilegal, sementara 20% menyatakan tidak. Hasil ini menunjukkan bahwa masyarakat tidaklah kooperatif dan komitmen dalam menghargai karya orang lain, tentu ini sebuah kerugian besar yang dialami oleh para pemegang hak cipta dan industri *software*. Alasan kuat para masyarakat umum dan mahasiswa melakukan instalasi software ilegal karena harga software legal yang sangat mahal jika dibanding dengan software ilegal dan mencari toko yang menjual demikian mudah ditemukan, bahkan ada yang bisa ditemukan secara gratis lewat situs internet.

Masyarakat maupun pelaku bisnis software ilegal tidak merasa jera bahkan terus terjalin dan adanya kontinuitas antara masyarakat dengan penjual software ilegal. Artinya pihak kepolisian yang memiliki kewenangan hukum tidak efektif dalam mencegah maraknya software yang beredar di tengah-tengah masyarakat. Undang-Undang yang mengatur tindakan pelanggaran Hak Cipta belum dimaksimalkan selain itu pertumbuhan dunia maya menjadi pendorong bagi maraknya situs-situs



yang menyediakan jasa *software* ilegal yang memberikan gratis akses dan download.

Masalah ekonomi adalah permasalahan fundamental yang menjadikan *software* bajakan terus menjamur. Masyarakat Indonesia belum siap untuk berlangganan software yang sangat mahal, apalagi dari kalangan mahasiswa yang biasanya membutuhkan mobilitas tinggi dalam menggunakan komputer. Terlebih dari jurusan-jurusan tertentu yang menggantungkan diri dalam penggunaan software-software yang lebih canggih. Jika tidak diselesaikan masalah ini akan terus berlanjut krama kejahatan akan berkembang sesuai dengan perkembangan zaman, karena akan selalu ada konsumen-konsumen yang terus-terusan membutuhkan barang-barang ilegal.

Secara tidak langsung, permasalahan ini membawa dampak pada kebiasaan masyarakat Indonesia yang sudah terbiasa menggunakan software ilegal. Berdasarkan data pada tahun 2012 Indonesia menjadi salah satu posisi teratas penggunaan software ilegal, sampai data terbaru pun masih menyatakan demikian.

Semestinya, pemerintah harus lebih giat dalam mengatasi permasalahan penyalahgunaan software ilegal. Untuk menanggapi hal ini sebenarnya ada gerakan open source, dimana software bukanlah sesuatu yang harus dikapitalisasi, melainkan boleh digunakan oleh siapa saja. Padahal pada tahun 2004 di Indonesia sudah dicanangkan Indonesia go open source (IGOS). Deklarasi ini ditanda tangani oleh penggunaan software bersama menteri komunikasi dan informasi, menteri kehakiman dan HAM, Menteri Pembedayaan Aparatur Negara, juga oleh Menteri Pendidikan Nasional. Deklarasi ini juga dihadiri oleh berbagai kalangan terkait, di antaranya Perguruan tinggi, Industri software, komunitas dan asosiasi APJII, ASPILUKI, APKOMINDO, ASLI, INAKI, dan IATII.

## **B. Tinjauan Hukum Pidana Terhadap Penggunaan *Software* Ilegal di Kota Semarang**

1. Undang-Undang yang mengatur tindak pidana penggunaan *software* ilegal.

hukum dalam masyarakat berguna untuk dijadikan sebagai koordinasi dan integrasi berbagai kepentingan-kepentingan yang ada dalam masyarakat agar tidak terjadinya kekacauan dan disintegrasi. Kepentingan-kepentingan dalam masyarakat dilakukan pengorganisasian untuk membatasi dan melindungi, ketika terjadi lalu lintas kepentingan dalam masyarakat. untuk melindungi kepentingan-kepentingan tertentu dalam masyarakat perlu diadakan pembatasan pada kepentingan lain.<sup>70</sup> Maka adanya hukum dalam masyarakat akan menjadi upaya kontrol terhadap bentuk-bentuk yang mengganggu, merugikan, dan intimidasi terhadap satu sama lain dari masing-masing kepentingan dalam masyarakat.

Penggunaan perangkat lunak ilegal merupakan tindakan yang mencederai dan melanggar Hak Kekayaan Intelektual (HKI), bahkan merupakan pelanggaran yang rentan kerap terjadi dilakukan oleh masyarakat. di era teknologi dan informasi, penggunaan perangkat lunak ilegal berkembang signifikan bersama melesatnya mobilitas penggunaan teknologi dan informasi. Sebagaimana yang telah diutarakan dalam bab III, motif instalisasi *software* ilegal karena harga perangkat lunak ilegal jauh lebih murah, daripada perangkat lunak resmi. Oleh sebab itu kepentingan industri perangkat lunak terganggu, karena karya mereka dibajak dan digunakan seenaknya tanpa adanya loyalti yang masuk ke pihak mereka.

Pandangan hukum positif terhadap tindak pidana perangkat lunak ilegal di Indonesia diatur dalam pasal-pasal sebagai berikut:

- a. Undang-Undang No.19 Tahun 2002.

Undang undang hak cipta No.12 Tahun 2002 terdapat beberapa pasal yang memiliki kaitan dengan *software*, antaranya: Pasal 2 Ayat (2)

---

<sup>70</sup> Sujipto Rahardjo, Ilmu Hukum, (Bandung: Citra Aditya Bakri, 2006), hlm 26

Pencipta atau Pemegang Hak Cipta Sinematografi dan Komputer memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan ciptaannya tersebut untuk kepentingan yang berkaitan dengan komersial.

Maka tindakan penggunaan secara sembarangan merupakan suatu perbuatan yang melanggar hak cipta, karena perbuatan tersebut dilakukan atas dasar kepentingan dan keuntungan pribadi. Sedangkan definisi Hak Cipta, diatur dalam Undang-Undang No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta diatur dalam Bab 1 Pasal 1, merupakan hak eksklusif bagi pencipta Hak Cipta atau pemegang Hak Cipta untuk memperbanyak ciptaannya yang timbul secara otomatis ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut undang-undang yang berlaku. Yang dimaksud dari hak eksklusif adalah hak yang semata-mata diperuntukkan bagi pemegangnya sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pemegangnya.

Pengertian “mengumumkan” atau “memperbanyak” diatur dalam Pasal 2 Ayat 1 Tahun 2002 tentang Hak Cipta Meliputi kegiatan menerjemahkan, mengaransemen, mengalih wujudkan, menyewakan, menjual, memamerkan, mengimpor, mempertujukan kepada publik, merekam, menyiarkan, dan mengkomunikasikan kepada publik melalui sarana apapun.

Pasal 15 ayat(g): pembuatan salinan cadangan suatu program komputer oleh pemilik program komputer yang sudah dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri. Pasal 15 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta merupakan pengecualian terhadap beberapa hal dengan syarat bahwa sumbernya harus disebutkan atau dicantumkan. Bagi seseorang pemilik yang bukan merupakan pemegang hak cipta suatu program komputer, diperbolehkan untuk membuat salinan atau program komputer yang dimiliki untuk dijadikan cadangan dan tidak dianggap sebagai

pelanggaran hak cipta apabila semata-mata gunduk digunakan sendiri dan tidak untuk tujuan komersial.

Pasal 30 ayat (1), tentang hak cipta atas ciptaan program komputer berlaku selama 50 (Lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan. Pasal 30: (1) Hal Cipta atas Ciptaan: Pengguna Komputer, sinematografi, fotografi, database: dan karya hasil pengalih wujudan, berlaku selama 50 (lima Puluh tahun) sejak pertama kali diumumkan. Dalam Pasal 30 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta secara jelas menyatakan masa berlaku hak cipta dari sinematografi, komputer, database, sinematografi, fotografi, dan karya-karya yang berasal dari pengalihwujudan, adalah 50 (lima puluh) tahun sejak hak cipta atas hal tersebut diterbitkan.

Untuk Pasal yang membicarakan tentang lisensi perangkat lunak ada dalam pasal 45 dan Pasal 46. (1) Pemegang Hak Cipta memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana yang dimaksud dalam pasal 2. (2) kecuali di perjanjikan lain, lingkup lisensi sebagaimana yang dimaksud pada catat (1) meliputi semua perbuatan sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 2 berlangsung selama jangka waktu Lisensi diberikan dan berlaku untuk seluruh wilayah Negara Republik Kesatuan Indonesia. (3) kecuali dipernjanikan lain, pelaksanaan perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) disertai dengan pemberian royalti kepada pemegang Hak Cipta oleh penerima lisensi. (4) pemberian royalti yang dibayarkan kepada Pemegang Hak Cipta oleh penerima Lisensi adalah berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak dengan berpendoman kepada kesepakatan organisasi profesi. Pasal 46 kecuali di perjanjian lain, Pemegang Hak Cipta tetap boleh melaksanakan sendiri atau memberikan Lisensi kepada pihak ketiga untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dalam Pasal 2.

Berdasarkan pasal di atas, Pasal 45-46 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, secara jelas bahwa pemegang Hak Cipta memiliki kedaulatan penuh atas ciptaannya termasuk di dalamnya adalah hak untuk mendapatkan royalti dan memberikan lisensi kepada pihak ketiga, sesuai dengan penjelasan Pasal 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Pasal 45 dan Pasal 46 memuat juga tentang kemungkinan lain boleh ditetapkan sesuai kesepakatan perjanjian kedua belah pihak.

Pasal 56 (1) Pemegang Hak Cipta berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran Hak Ciptanya dan meminta penyitaan terhadap benda yang diumumkan atau hasil Perbanyakan Ciptaan itu. (2) Pemegang Hak Cipta juga berhak memohon kepada Pengadilan Niaga agar memerintahkan penyerahan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari penyelenggaraan ceramah, pertemuan ilmiah, pertunjukan atau pameran karya, yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta. (3) sebelum menjatuhkan putusan akhir dan untuk mencegah kerugian yang lebih besar pada pihak yang haknya dilanggar, hakim dapat memerintahkan pelanggar untuk menghentikan kegiatan pengumuman dan atau Perbanyak Ciptaan atau barang yang merupakan hasil Pelanggaran Hak Cipta.

Sesuai Pasal 56 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta sudah diatur dengan jelas mengenai Hak Cipta bahwa pemegang hak cipta memiliki kewenangan untuk melakukan gugatan ganti rugi terhadap ciptaannya. Gugatan atas kerugian melalui Bank Niaga, bila terbukti melakukan pelanggaran, memperbanyak ataupun mengumumkan sesuai dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

Sanksi pidana Hak Cipta Diatur dalam Pasal 72, ayat (1): Barang siapa yang dengan sengaja dan tanpa Hak melakukan Perbuatan sebagaimana yang 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. 1.000.0000,00 (satu juta rupiah), atau pidana paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah). Ayat (2) barang siapa yang 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

Pasal 72 tersebut ayat (1) definisi dari memperbanyak penggunaan adalah sebuah aktivitas penyalinan atau penggandaan program komputer ke dalam program aplikasi atau *source code* (kode sumber). Maksud dari *source code* adalah sebuah arsip (file) programan, kode-kode instruksi, prosedur, fungsi dan objek hasil karya *Programmer*, Pasal 72 Ayat (3) secara jelas dimaksudkan kepada seluruh para pengguna perangkat lunak bajakan baik dalam tingkat individual maupun tingkat perusahaan/institusi yang melipatgandakan/memperbanyak akan dikenai sanksi pidana paling lama penjara 5 Tahun dan/atau maksimal Rp. 500.000.000, (lima ratus juta tahun).

b. Peraturan di dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tidak secara spesifik membahas tentang pelanggaran hak cipta perangkat lunak akan tetapi dalam bab IV secara jelas mengatur sanksi pidana terkait pelanggaran pembajakan *software* ilegal. Diatur dalam pasal berikut:

1) Tentang perbuatan yang dilarang:

Pasal 34:

- (1) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki: a. Perangkat keras atau perangkat lunak komputer yang dirancang

atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 27 sampai Pasal 33;

b. Sandi lewat komputer, Kode Akses, atau hal yang sejenis dengan itu yang ditunjukkan agar Sistem Elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33. (2) tindakan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bukan tindak pidana jika ditunjukkan untuk melakukan kegiatan penelitian, pengujian Sistem Elektronik, untuk melindungi Sistem Elektronik itu sendiri secara sah dan tidak melawan Hukum Pasal 27

- (1) 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.
- (2) 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 perjudian,
- (3) 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 penghinaan dan/atau dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.
- (4) 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 pemerasan dan/atau pengancaman.

#### Pasal 28

- (1) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik .
- (2) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditunjukan untuk menimbulkan rasa kebencian garau permusuhan individu yang ditunjukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA).

#### Pasal 29

Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditunjukan secara pribadi.

#### Pasal 30

- (1) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan/atau Sistem Elektronik milik orang lain dengan cara apa pun.
- (2) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik.
- (3) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan

#### Pasal 31



- (1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atau penyadapan atas informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik orang lain/
- (2) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atas transmisi Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang tidak bersifat publik dari, ke, dan di dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik orang lain, baik yang tidak menyebabkan adanya perubahan, penghilangan, dan/atau penghentian Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang ditransmisikan.
- (3) Kecuali intersepsi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2), intersepsi yang dilakukan dalam rangka penegakan hukum atas permintaan kepolisian, kejaksaan, dan/atau institusi penegak hukum lainnya yang ditetapkan berdasarkan undang-undang.
- (4) Ketentuan lebih lanjut mengenai tata cara intersepsi sebagaimana dimaknai dimaksud pada ayat (3) diatur dengan peraturan pemerintah.

#### Pasal 32

- (1) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain atau milik publik.
- (2) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun memindahkan atau mentransfer

Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik orang lain yang tidak berhak.

- (3) Terhadap perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang mengakibatkan terbukanya suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang bersifat rahasia menjadi dapat diakses oleh publik dengan keutuhan data yang tidak sebagaimana mestinya.

#### Pasal 33

Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apa pun yang berakibat terganggunya Sistem Elektronik dan/atau mengakibatkan Sistem Elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.

Pasal 53 Ayat (2), (3), dan (4):

- (2) Dalam hal perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 sampai dengan Pasal 37 ditunjukan terhadap Komputer dan/atau Sistem Elektronik serta Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Pemerintah dan/atau yang digunakan untuk layanan publik dipidana dengan pidana pokok ditambah sepertiga.
- (3) Dalam hal perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 sampai dengan Pasal 37 ditunjukan terhadap Komputer dan/atau Sistem Elektronik serta Informasi Elektronik dan/atau Dokumen dan tidak terbatas pada lembaga pertahanan, bank sentral, perbankan, keuangan, lembaga internasional, otoritas penerbangan diancam dengan pidana maksimal ancaman pidana pokok masing-masing Pasal ditambah dua pertiga.
- (4) Dalam hal tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 37 dilakukan oleh korporasi dipidana dengan pidana pokok ditambah dua pertiga.

c. Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Munculnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sebagai penyempurnaan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta. Adapun tentang kedudukan Undang-Undang Nomor 19 Tentang Hak Cipta Tahun 2002 tetap berlaku sebagaimana pada pasal 123 UU Hak Cipta No.28 Tahun 2014 bahwasanya “Pada saat Undang-Undang ini mulai Berlaku, semua peraturan perundang-undangan yang merupakan peraturan pelaksanaan dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta (Lembaga Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 85, Tambahan Lembaga Negara Republik Indonesia Nomor 4220), dinyatakan masih berlaku sepanjang tidak bertentangan dengan ketentuan dalam Undang-Undang ini.”

Mengenai pembahasan tentang Hak Cipta pada industri perangkat lunak dan perangkat keras terdapat penambahan pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta pada Pasal 9. Adapun untuk hukumannya ssebagaimana ketentuan undang-undang hak cipta pasal 113 berbunyi:

- (1)Setiap orang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak cipta sebagaimana dimaksud dengan pasal 9 ayat (1) huruf i untuk pengguna secara komersial dipidana penjarang paling lama 1 (satu) tahun dan/ denda/atau pidana paling banyak Rp.500.000.000 (lima ratus juta rupiah)
- (2)setiap orang tanpa dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud pada pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau/atau huruf h pengguna secara komersil dipidana paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3)Setiap orang yang dengan tanpa hak dan atau/tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi

pencipta sebagaimana dimaksud dengan pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan atau/huruf g, untuk penggunaan secara komersil dipidana dengan penjara paling 4(empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

- (4)Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan dipidana dengan pidana paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,000 (empat miliar rupiah).

Masa berlaku hak cipta selama 50 tahun apabila melebihi hal tersebut maka hak cipta tersebut sudah menjadi milik publik. Pemegang hak cipta diharapkan kembali untuk memperbarui hak cipta dan mendaftarkannya kembali setelah lima puluh tahun mendapatkan lima puluh tahun memegang hak ciptanya. Dengan demikian diperlakukannya Undang-Undang tersebut masyarakat Indonesia secara langsung harus mematuhi ketentuan-ketentuan undang-undang, sebagai konsumen perangkat lunak. Segala bentuk tindakan yang melanggar ketentuan-ketentuan yang sudah ditetapkan maka akan dijatuhi sanksi pidana atau denda.<sup>71</sup>

Implikasi dari adanya Undang-Undang Hak cipta di Indonesia adalah pemberian hak eksklusif bagi para pemegang atau penerima hak cipta untuk memperbanyak dan mengumumkan ciptaanya serta memiliki kewenangan dalam memberikan izin sesuai dengan kehendaknya sebagaimana dalam peraturan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terdapat banyak unsur baik yang berhubungan dengan penerima, pencipta, karya ciptaannya dan pengertian semata-mata diperlukan bagi

---

<sup>71</sup> Sayud Margono, Hukum & Perlindungan Hak Cipta (Disesuaikan Dengan Undang-Undang Hak Cipta TH 2002), (Jakarta: Novindo Pustaka Mandiri, 2002), hlm. 49.

pemegangnya sehingga pihak lain tidak boleh memegangnya tanpa izin

2. Bentuk penyalahgunaan *software* ilegal.

Bentuk-bentuk penyalahgunaan *software* ilegal menurut Hutagalung sebagai berikut:<sup>72</sup>

1. *Hardisk Loading*

Suatu tindakan pembajakan yang dilakukan oleh konsumen dengan cara membeli *software* asli, akan tetapi tanpa seizin pihak pembuat *software* dan melebihi lisensi, menggandakan atau penginstalan ke komputer-komputer yang lain.

2. *Counterfeiting* (pemalsuan)

merupakan suatu bentuk penyalahgunaan yang dilakukan secara serius, pembajak biasanya menggunakan CD yang dibungkus dengan kepingan biasa bahkan dilengkapi dengan buku manual.

3. *Internet/online privacy*

Merupakan jenis pembajakan yang dilakukan dengan cara melalui akses internet. Sekarang ini banyak sekali website yang menyediakan *software* bajakan yang mudah di instal oleh siapa saja, tanpa adanya lisensi dan izin resmi, entah dilakukan dalam skala individu maupun korporat.

4. *Retail Piracy*

tindakan yang melanggar hak cipta melalui penjualan *software* bajakan dalam bentuk eceran dengan tujuan untuk mencari keuntungan.

5. *Corporate End User Privacy*

Tindakan yang dilakukan oleh perusahaan komersial. Dalam hal ini adalah jumlah instalasi *software* sudah melebihi ketentuan lisensi untuk kepentingan dan keuntungan perusahaan.

---

<sup>72</sup> Sopar Maru Hutagalung, Hak Cipta Kedudukan dan Peranannya dalam Pembangunan, (Jakarta: Sinar Grafindo, 2012) Hlm.325

Bentuk ancaman/sanksi sudah diatur sebagaimana undang-undang di atas, oleh sebab itu tindakan pembajakan berupa penggandaan/instalasi di banyak komputer dilakukan dengan tujuan komersial demi keuntungan, ataupun mempergandakan dengan melebihi lisensi yang telah diberikan kepada konsumen sehingga mencederai ketentuan-ketentuan lisensi, maka tindakan ini sudah melanggar pidana sebagaimana Undang-Undang di atas, entah dilakukan secara individual/pribadi maupun dalam skala perusahaan, korporat, dan instansi. Lisensi mestinya dihormati oleh para *user* sebagaimana ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia dengan ketentuan Undang-Undang maupun sanksi pidana sebagaimana yang telah disebutkan pada sub-bab A poin 1 bab IV.

Adapun untuk proses penegakan Hukum di Indonesia para pemegang Hak Cipta dapat melakukan gugatan melalui Pengadilan Niaga. Dalam hal ini kewenangan dimiliki Pengadilan Niaga untuk menerbitkan ketetapan sementara supaya mencegah dan menghentikan kerugian yang dialami oleh pihak pemegang Hak Cipta.<sup>73</sup> Para pemegang Hak Cipta yang merasa telah dirugikan dapat meminta Pengadilan Niaga untuk menerbitkan surat penetapan sementara (*ex parte*), tujuannya adalah:

- i. Mencegah kerugian yang dialami oleh pemegang Hak Cipta secara keberlanjutan.
- ii. Bukti yang memiliki kaitan dengan pelanggaran Hak Cipta dan Hak terkait agar dapat disimpan, supaya terhindarnya segala sesuatu yang tidak diinginkan seperti penghilangan barang bukti.
- iii. Kepada pihak yang telah dirugikan dimohon agar segera memberikan bukti terkait Hak Cipta, dan Hak terkait, serta hak permohonan terkait pelanggaran yang terjadi.

---

<sup>73</sup> Tim Lindsley. Dkk, Hak Kekayaan Intelektual, (Jakarta: Raja Grafindo, 2006), Hlm.125

Industri software merupakan suatu bidang usaha yang dilindungi oleh pemerintah Republik Indonesia sebagaimana diatur dalam Undang-Undang No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Dalam mengoperasikan suatu perangkat komputer kedudukan *software* sangatlah penting dan esensial, karena fungsi daripada software adalah rangkaian operasional yang memberikan keleluasaan bagi para penggunanya untuk melakukan hal-hal apapun sesuai dengan fitur-fitur yang dimiliki software. Industri ini sangat memerlukan perlindungan hukum demi terselenggaranya ekosistem industri yang sehat.

Oleh sebab itu harus ada kerja sama yang mantap oleh pelbagai pihak yang termasuk dalam jajaran aparatur negara, penegak hukum, dan jajaran pemerintah sebagai pemangku jalanya kekuasaan dan kekuatan legitimasi untuk mengatur tentang apa yang harus dilakukan oleh masyarakat berdasarkan rancangan Undang-Undang yang telah ditetapkan, UUD 1945, Ideologi Pancasila, dan kebijakan publik.

#### 1. Upaya Penindakan Melalui Jalur Penal

Hukum pidana adalah perwujudan yang dilakukan oleh setiap pemerintah negara manapun untuk mencapai sesuatu yang diinginkan oleh negara. Hukum pidana akan memanipulasi masyarakat sesuai dengan ketentuan kebijakan, dan arah Ideologis negara, maka hukum adalah sebuah aturan yang diciptakan untuk menciptakan masyarakat sesuai dengan arah negaranya. Umumnya juga alasan negara menciptakan hukum untuk menanggulangi tindakan kejahatan demi terciptanya kesejahteraan, dan kesetimbangan.

Penindakan hukum dibagi menjadi tiga hal; antaranya adalah pertama tindakan represif penggunaan sarana panel, disebut juga dengan sistem peradilan pidana (Criminal Justice System), yang dimaksud sebagai proses kriminalisasi. Kedua, tanpa penggunaan sarana panel (*Prevention without punishment*). Ketiga, penggunaan secara maksimal pendayagunaan masyarakat supaya tentang pembentukan opini mengenai kejahatan dan sosialisasi hukum, hal-hal

ini bisa dilakukan lewat media massa, dan sosialisasi langsung kepada masyarakat. hal ini juga di utarakan oleh G.P. Hoefnagels, bahwasanya penanggulangan kejahatan ditempuh melalui:<sup>74</sup>

- a. Penerapan hukum pidana (*Criminal law application*)
- b. Pencegahan tanpa pidana (*Prevention without punishment*)
- c. Sosialisasi dan melakukan propaganda kepada masyarakat tentang tindak pidana pelanggaran dan kedaulatan hak cipta melalui media massa (*influencing views of society on crime and punishment*)

Upaya penindakan melalui jalur panel merupakan tindakan hukum pidana (panel policy), term ini berasal dari bahasa Inggris “policy” atau dari bahasa Belanda “politik”, diserap ke dalam bahasa Indonesia menjadi politik. Berbicara mengenai hukum pidana tentu tak bisa dilepaskan dari politik Hukum, karena dalam ilmu hukum, hukum pidana memiliki kaitan erat dengan politik hukum pidana.

Soerdarto, mendefinisikan politik hukum merupakan suatu usaha yang dilakukan dalam mewujudkan realisasi dari peraturan-peraturan supaya sesuai dengan kondisi dan situasi tertentu. Jadi politik hukum adalah perwujudan negara, dalam melakukan penetapan hukum yang di dasarkan oleh cita-cita yang terkandung dalam masyarakat. Penetapan hukum dibuat oleh alat-alat negara yang memang memiliki kewenangan.

Pernyataan senada juga diutarakan oleh Solly Lubis perihal politik hukum, bahwasanya politik hukum merupakan suatu kebijaksanaan politik, dalam menentukan apa yang seharusnya dilakukan masyarakat dan bernegara, melalui penetapan hukum. Mahfud M.D juga memberikan pengertian serupa, bahwa politik hukum merupakan penetapan hukum yang akan dibuat atau sudah ditetapkan oleh pemerintah, yang dilaksanakan dalam skala nasional.

---

<sup>74</sup> John Kenedi, Kebijakan Hukum Pidana (Penal Policy) Dalam Sistem Penegakan Hukum di Indonesia, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hlm.54



Memang saat ini di Indonesia belum ada peraturan khusus yang meregulasi pembajakan software ilegal, akan tetapi berdasarkan Undang-Undang yang sudah ditetapkan dan berlaku, di dalamnya memuat sanksi pidana yang dapat dijadikan sebagai tindakan untuk menjerat pelaku pembajakan software ilegal. Akan tetapi jeratan pidana, tentang hal ini sudah dijelaskan dalam sub-bab a, bab IV dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Seperti pasal-pasal yang mengatur kebijakan pembajakan perangkat lunak yaitu:

- a. Pasal ayat (2) bahwa pemegang hak cipta memiliki kedaulatan untuk memberikan kewenangan dengan mengizinkan atau melarang ciptaannya digunakan untuk kepentingan komersial.
- b. Pasal 15 ayat (g) tentang pembuatan salinan komputer untuk kepentingan diri sendiri
- c. Pasal 30 ayat (1) masa berlaku dari hak cipta.
- d. Pasal 45-46 berisi lisensi perangkat lunak.
- e. Pasal 56 tentang gugatan ganti rugi.
- f. Pasal 72 tentang sanksi pidana.

Untuk merealisasikan tersenggaranya penegakan hukum ini terkordinir melalui penyelenggaraan hak cipta yang dilakukan oleh penyelidik Pejabat Polisi Negara dan Penyidik Departemen Kehakiman dan Hak Asasi Manusia lewat Direktorat Jendral Hak Kekayaan Intelektual yang memiliki kewenangan khusus dalam menangani kasus pembajakan hak cipta yang berposisi sebagai pembantu. Hal ini sesuai dengan Keputusan Menteri Kehakiman Republik Indonesia Nomor M.04.PW.07.03 Tahun 1988 dan Surat Edaran Menteri Kehakiman Republik Indonesia Nomor M.01-PW.07.03 Tahun 1990 mengenai kewenangan menyidik tindak pidana hak cipta.<sup>75</sup> Sebagai upaya realisasi penegakan hukum tindakan pembajakan piranti lunak ilegal di Indonesia.

---

<sup>75</sup> Elyta Ras Ginting, Hukum Hak Cipta Indonesia, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2012), hlm.248

## 2. Upaya Penindakan Melalui Jalur Non-Penal

Penindakan melalui jalur non panel merupakan upaya pencegahan terjadinya kejahatan sebelum tindakan kejahatan itu terjadi. Wujud dari upaya penindakan ini berpusat pada kondisi ataupun faktor yang menyebabkan terjadinya tindakan kejahatan secara langsung seperti kondisi-kondisi sosial yang secara tidak langsung maupun langsung menumbuhkan tindakan-tindakan kejahatan.

Dengan demikian penegakan hukum dalam menanggulangi pembajakan perangkat lunak ilegal dapat dilalui menjadi dua bagian pertama pertama adalah tindakan represif dan kedua adalah tindakan preventif. Tindakan preventif merupakan sebuah upaya yang mengandung penegakan hukum dari kemungkinan dari upaya dari tindakan yang melanggar hukum dan melawan hukum. Oleh sebab itu tindakan penegakan hukum juga dimaknai dengan tindakan yang memungkinkan terjadinya pelanggaran hukum.

Penindakan non-penal ini merupakan suatu usaha yang dilakukan dalam menindak lanjuti dari keterbatasan-keterbatasan penegakan hukum pidana. Kendati penegakan hukum pidana adalah ultimum remidium, apa bila hukum lain tidak dapat menindak lanjuti. Keterbatasan-keterbatasan ini disampaikan oleh Barda Nawawi Arief sebagai berikut:<sup>76</sup>

- a. Penyebab dari kejahatan yang demikian kompleks sehingga berada diluar jangkauan hukum.
- b. Hukum pidana adalah suatu entitas yang kecil dari upaya kontrol sosial yang tidak mungkin mengatasi kejahatan secara keseluruhan dari kehidupan manusia yang kompleks
- c. Hukum pidana hanya merupakan *kurieren am symptom* hukum pidana hanya menjadi pengobatan simtomatik.

---

<sup>76</sup> John Kenedi, Kebijakan Hukum Pidana (Penal Policy) Dalam Sistem Penegakan Hukum di Indonesia, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hlm.50

- d. Sifat hukum pidana merupakan remedium yang mengandung sifat kontradiktif dan memiliki efek sampingan.
- e. Pidanaan memiliki sistem yang fragmentair dan individual tidak memiliki sistem yang struktural.
- f. Keterbatasan pada sanksi pidana dan rumusan sanksi pidana yang imperatif dan kaku
- g. Untuk melaksanakan hukum pidana memerlukan sarana yang lebih bervariasi dan biaya yang tinggi.

Penindakan non-penal, dalam menanggulangi pembajakan perangkat lunak komputer dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. BSA (Business Software Alliance) Indonesia

BSA (Business Software Alliance) Indonesia memiliki peran dalam menindak lanjuti pembajakan software di Indonesia. adapun peran BSA Indonesia adalah sebagai berikut:<sup>77</sup>

1. Tentang Business Software Alliance (BSA) Indonesia

Business Software Alliance merupakan organisasi nirlaba yang didedikasikan untuk terselenggaranya industri perdagangan piranti lunak yang legal dan aman. Pusat BSA berada di Washington DC Amerika Serikat. Organisasi ini telah melebarkan sayapnya dalam skala internasional lebih dari 80 Negara seperti Malaysia, Inggris, Jerman, Jepang, dan lain-lain.

BSA memiliki visi dalam merawat lingkungan industri piranti lunak yang legal dan legislatif, sehingga dalam waktu jangka panjang industri perangkat lunak bisa maju. Oleh sebab itu program-program BSA adalah menciptakan inovasi, dan pertumbuhan pasar yang kompetitif bagi perangkat lunak dan teknologi. Para anggota BSA percaya akan optimisme dan masa depan yang lebih baik akan tetapi masa depan yang cerah tidak

---

<sup>77</sup> BSA” melalui, <http://www.bsa.org/country/BSA%20and%20Members.aspx>, diakses pada tanggal 21 Agustus 2022.

akan terungkap begitu saja. Para anggota BSA berpendapat bahwa masa ini adalah masa kritis perusahaan-perusahaan dalam memberantas masalah-masalah yang menghambat inovasi.

## 2. Kebijakan Publik

Dewasa ini teknologi dan informasi menjadi kebutuhan secara menyeluruh, di mana semua orang menggunakan teknologi dan informasi dalam skala terkecil di hidupnya, terlebih dalam skala nasional dan global, tentu dampak ini juga menambah mobilitas kehidupan manusia termasuk di dalamnya adalah ekonomi. Oleh sebab itu kebijakan publik yang bagus terkait teknologi dan informasi akan berimbas kepada perekonomian dan mobilitas warganya, baik dalam skala nasional maupun global. Dalam hal ini program kebijakan publik BSA sudah dirancang supaya terciptanya industri piranti lunak dalam skala internasional yang inovatif, berhasil dan berkembang. Langkah-langkah yang dilakukan oleh BSA melakukan kerja sama dengan pelbagai organisasi dan pemerintah multilateral di seluruh penjuru Dunia. BSA akan mengadvokasi ekosistem di bidang teknologi dan informasi dengan sepenuh hati melindungi hak kekayaan intelektual, perlindungan paten, keamanan dunia maya, dan mengurangi hal-hal yang menghambat perkembangan inovasi di dunia maya.

Akan tetapi berdasarkan data dari survei yang dilakukan oleh BSA dari tahun ketahun menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari tahun ke tahun pengguna software illegal di Indonesia. Misalnya, data tahun 2010 menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-7 negara pembajak software sebesar

87%.,<sup>78</sup> angka ini terus menunjukkan konsistensi yang tetap menjadikan Indonesia beradad di tahun 2018 menunjukkan angka 83%.<sup>79</sup> Perubahan ini terbilang tidak cukup signifikan apalagi jumlah masyarakat Indonesia terus berjumlah tiap tahunnya. Terlebih di era digitalisasi kebutuhan software jauh lebih intens daripada sebelumnya. Sehingga bisa menjadi pemicu dan motivasi melakukan pembajakan software.

### 3. Inisiatif kebijakan publik

Tujuan dari kebijakan publik hanya agar terciptanya pasar yang dinamis, bebas hambatan, dan terbuka dalam piranti lunak dan piranti keras. Sehingga industri piranti lunak dan piranti keras dapat berkembang dengan dinamis dan sukses. Advokasi dari BSA menjadi cerminan dari industri teknologi yang berkomitmen dengan secara langsung ke lapangan untuk memastikan inovasi dan pertumbuhan ekonomi, menghapus biaya non-tarif, pajak yang terlalu berat yang menyimpang, dan melakukan penegakan hukum untuk menekan pembajakan dalam sekala global.

### 4. Prioritas Kebijakan BSA termasuk

- a) Melindungi kekayaan intelektual (paten, mandat teknologi, hak cipta)
- b) Adanya pasar yang bebas penghalang
- c) Inovasi dan pilihan *hardware* dan *software*
- d) Memberikan kesempatan kepada negara-negara berkembang
- e) Pemerintahan yang berbasiskan pada elektronik
- f) Pendidikan dan tenaga kerja

---

<sup>78</sup>Ramadhan Muhami. **Indonesia Peringkat 7 Dunia Pengguna Software Ilegal. Diakses pada 3 Januari 2023 dari** <https://www.republika.co.id/berita/trendtek/elektronika/13/06/19/nasional/umum/12/02/17/lz/hwkb-indonesia-peringkat-7-dunia-pengguna-software-ilegal>

<sup>79</sup> Diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20191024124924-185-442522/83-persen-perusahaan-indonesia-pakai-software-bajakan> pada tanggal 3 Januari 2023.

Prioritas BSA adalah sumber daya dan isu-isu yang memiliki dampak nyata terhadap kegiatan industri piranti lunak dan piranti keras di pasar. Komitmen yang dilakukan BSA dalam hal ini dengan melakukan penelitian, pembelajaran, melalui media, dan kegiatan langsung kepada masyarakat guna mendorong dialog yang mendalam tentang inovasi dan masa depan.

#### 5. Program anti-pembajakan dan kepatuhan

Pembajakan perangkat lunak dan perangkat keras sangat berpengaruh terhadap jalannya industri. Tak hanya sektor Industri yang mengalami kerugian akan tetapi pihak pengguna juga mengalami, seperti keimanan yang tidak menentu dan ancaman kehilangan data. Oleh karena itu BSA memiliki komitmen nyata dalam mewujudkan visi dan misinya dengan menegakan undang-undang hak cipta tentang piranti lunak dan mendorong terjadinya kepatuhan

BSA menerima banyak sekali laporan yang berasal dari para pengguna, penegak hukum, pengecer, dan asosiasi yang memiliki detail penggunaan piranti lunak ilegal. BSA dapat mengatasi adanya pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh pengguna di tempat kerja, bila belum membeli lisensi legal.

BSA menggunakan teknologi terbaru untuk mendeteksi adanya pengunduhan piranti lunak ilegal yang di situs-situs online dan juga di *Market Place*. BSA berusaha meningkatkan kesadaran mengenai dampak negatif secara finansial dan operasional yang akan dialami oleh perusahaan-perusahaan piranti lunak ilegal. Program kepatuhan BSA ditargetkan untuk menggapai seluruh penjuru dunia, sampai menjangkau pengguna akhir tentang kepatuhan dan kesadaran penggunaan piranti lunak ilegal.

BSA bergerak di bidang penegakan hukum tentang pembajakan piranti lunak ilegal. BSA akan bekerjasama dengan pemerintah setempat tentang upaya Benanganan piranti lunak ilegal. Di aspek lain BSA, juga memperkasai pendidikan mengenai pembajakan software ilegal dan efek buruk yang akan didapatkan.

b. Pemasangan alat anti pembajakan software ilegal

Di Indonesia mudah sekali menemukan adanya perangkat lunak ilegal yang digunakan oleh masyarakat di lingkungan sekitar. Tentu ini memiliki efek yang tidak baik terhadap ekosistem industri dan keamanan data privasi para penggunanya. Mengatasi hal ini pihak dari Microsoft Corporation menerapkan sistem anti pembajakan di piranti lunaknya. Microsoft memulai dengan menerapkan Microsoft Software Protection Platform di Windows Vista, sistem ini akan membantu melindungi para penggunanya dari pembajakan software, dengan cara melakukan deteksi.

Kinerja dari Microsoft Software Protection Platform, dengan mendeteksi adanya instalasi perangkat lunak ilegal. Sistem akan memberitahukan kepada penggunanya bahwa piranti lunak tersebut tidak kompatibel, sehingga Microsoft Protection akan memberikan salinan yang asli, di pojok monitor akan tertulis *this copy of windows is not genuine*.

c. survei terhadap para pengguna software ilegal

Proses penindakan penegakan perangkat lunak ilegal juga tidak hanya dilakukan oleh Polri, akan tetapi juga dilakukan oleh pihak Microsoft Indonesia, sebagai komitmen Microsoft dalam menindak lanjuti maraknya peredaran software ilegal di Indonesia, melalui perwakilannya *Magenta*, berikut adalah proses prosedural survei yang dijalankan oleh *Microsoft/Magenta*:<sup>80</sup>

---

<sup>80</sup> “Prosedur sweeping” melalui [https://lms.onnocenter.or.id/wiki/index.php/Prosedur Sweeping](https://lms.onnocenter.or.id/wiki/index.php/Prosedur_Sweeping) diakses pada tanggal 21 Agustus 2022

1. Pihak yang memiliki kepentingan yakni dari Microsoft akan mendatangkan seorang *surveyor*, untuk melakukan survei bukan melakukan razia atau sweeping. Surveyor wajib menunjukkan Surat Perintah Kerja (SPK), dan memberitahukan tentang apa saja yang harus mereka lakukan. Konsumen pun memiliki hak untuk menghubungi pihak Microsoft Indonesia, bila ada survei di tempat mereka.
2. Jika saja Surveyor menemukan tindakan penggunaan software ilegal, maka pihak Surveyor mesti memberikan surat pernyataan kepada konsumennya.
3. Dalam menyelesaikan tindakan penggunaan software ilegal oleh konsumen maka pihak Microsoft akan memberikan solusi apakah mau menggunakan software legal atau justru menggunakan software yang gratis seperti Linux.
4. Jika saja konsumen masih kedapatan menggunakan software ilegal, langkah yang diberikan oleh Microsoft adalah memberikan surat pringatan.
5. Jika masih saja, melakukan pelanggaran setelah diberikan surat peringatan maka Microsoft akan menindak lanjuti secara hukum yang berlaku di Indonesia.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Peredaran *software* ilegal di kota Semarang masih banyak. Masyarakat masih marak dipergunakan, alasan utama masyarakat/mahasiswa memilih *software* bajakan adalah karena harga yang murah dan terjangkau daripada *software* original bahkan bisa didapatkan secara gratis. Meski mereka merasakan berbagai kendala atau problem saat menggunakan *software* bajakan akan tetapi hal itu bukanlah menjadi satu masalah daripada harus membeli *software* langsung dengan harga yang tidak sesuai dengan kantong mereka. Kesadaran masyarakat Kota Semarang tentang *software* ilegal masih kurang dan masih beranggapan kalau urusan hak cipta adalah tugas aparat negara, akibatnya banyak dari mereka merasa menggunakan *software* ilegal sebagai bentuk kewajaran.
2. Pelanggaran penggunaa *software* ilegal diatur dalam Undang-undang nomor 19 tahun 2002 tentang hak cipta, sedangkan undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik secara spesifik menyebutkan aturan terhadap praktik penggunaan *software* ilegal yakni pasal 29 sampai 34 dan juga pasal 53, dan Undang-undang Nomor 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta untuk menyempurnakan undang-undang hak cipta sebelumnya. Pihak pemerintah juga melakukan kerja sama dengan pihak BSA (Business Software Alliance) untuk memberantas *software* ilegal. Adapun pengecualian terhadap penggunaan *software* illegal disebutkan pada pasal 15 (a) Undang-undang nomor 19 tahun 2002 tentang hak cipta, dan pasal 26 huruf (d) Undang-undang no. 28 tahun 2014 tentang hak cipta untuk kepentingan Pendidikan, penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan.

## **B. Saran**

1. Kepada Pihak yang bergerak di bidang industri piranti lunak hendaknya tidak mematok harga yang diskriminatif tidak sesuai dengan daya beli masyarakat Indonesia menyebabkan masyarakat akan terus mencari alternatif baru demi meningkatkan mobilitasnya di era teknologi. Piranti lunak bajakan adalah satu-satunya solusi paling mutakhir karena mendapatkan fasilitas premium dengan harga yang jauh lebih murah bahkan bisa gratis. Mestinya perusahaan raksasa yang bergerak di bidang di bidang industri *software* tidak menyamakan harga yang sama antara negara maju dengan negara berkembang.
2. Kepada pihak perguruan tinggi harus melakukan kerjasama dengan pihak Microsoft dan perusahaan software lainnya, yang memiliki peran esensial dalam perkuliahan sehingga mencegah mahasiswa melakukan instalasi *software* ilegal.
3. Kepada pihak UIN Walisongo hendaknya melakukan kerja sama kembali dengan pihak Microsoft atau penyedia *software* lainnya yang esensial terhadap tugas mahasiswa. Pihak kampus harus menjadi salah satu pionir dalam menginisiasi pemberantasan software ilegal, sehingga menghindari mahasiswa dari instalasi *software* bajakan. Dengan begitu pihak kampus secara tidak langsung telah menegakkan hukum secara preventif.
4. Pemerintah dan pihak-pihak lain yang berada dalam industri ini harus menggalakan sosialisasi terkait tindak pidana software ilegal dan juga dampak negatif yang akan di dapatkan ketika menginstal software ilegal.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Ginting, Elyta. Ras., 2012 *Hukum Hak Cipta Indonesia*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2012), hlm.248
- Hutagulang, Sopar Maru. 2012. “*Hak Cipta Kedudukan dan Peranannya dalam Pembangunan*”, Jakarta: Sinar Grafindo,
- Kenedi, John., 2017. “*Kebijakan Hukum Pidana (Penal Policy) Dalam Sistem Penegakan Hukum di Indonesia*,” Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Margono, Sayud. 2002. *Hukum & Perlindungan Hak Cipta (Disesuaikan Dengan Undang-Undang Hak Cipta TH 2002)*. Jakarta: Novindo Pustaka Mandiri,.
- Muhamad Sadi, *Pengantar Ilmu Hukum* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 52.
- Rahardjo, Sujipto. 2006. “*Ilmu Hukum*”. Bandung: Citra Aditya Bakri.
- Setiyani, Lila. 2018. “*Rekayasa Perangkat Lunak (Software Engineering)*”. Karawang: Jatayu Catra Internusa,
- Suhariyanto, Budi. 2012. *Tindak Pidana Teknologi Informasi*. Jakarta: Rajawali Pers, Hamzah, Andi. 1987. *Aspek-aspek Pidana di bidang Komputer*. Jakarta: Sinar Grafika
- Suteki, & Tifani, Galang. 2018. *Metode Penelitian Hukum “Filsafat, Teori, dan Praktik”*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Tim Lindsley. Dkk, 2006. “*Hak Kekayaan Intelektual*”, Jakarta: Raja Grafindo
- Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang-undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten
- Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta
- Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- Waluyo, Bambang. 2016. “*Penegakan Hukum di Indonesia*”. Jakarta: Sinar Grafika

### JURNAL

- Arliman, Laurensius. “Mewujudkan Penegakan Hukum yang Baik di Negara Hukum Indonesia”, *Dialogia Iuridica*, volume 11, nomor 1, November 2019
- Basrul, dkk. 2018. “*Studi Evaluasi Penggunaan Software Bajakan di Kalangan Mahasiswa FTK UIN Ar-Raniry*”, *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* volume 2, nomor 1, 2018
- Basrul, dkk. 2018. “*Studi Evaluasi Penggunaan Software Bajakan di Kalangan Mahasiswa FTK UIN Ar-Raniry*”, *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* volume 2, nomor 1,

- Gabrie Chriesta Agusthie. 2018. “*Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta Programmer dari Pembajakan Program Komputer*”, *Jurnal lex Privatum*, volume VI, nomor 6,
- Hasaziduhu Moho, “Penegakan Hukum di Indonesia Menurut Aspek Kepastian Hukum, Keadilan dan
- Ilyas. 2016. “Pendidikan Karakter Melalui *Homeschooling*”, *Journal of Nonformal Education*, volume 2, nomor 2,
- Mardalis, Ahmad, & Putra, Dharma. 2012. “*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Software Ilegal di Kalangan Mahasiswa*”, *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, volume 16, nomor 2, Desember, 2012
- Mardalis, Ahmad. Dkk. 2012. “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Software Ilegal di Kalangan Mahasiswa”, *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, volume 16, nomor 2,
- Nasution, Umarudin., & Casmini. 2020. “*Integrasi Pemikiran Imam al-Ghazali & Ivan Pavlov dalam Membentuk Perilaku Peserta Didik*”, *Jurnal Insania*, volume 25, nomor 1
- Setiadi Edi., & Kristian. 2017. “*Sistem Peradilan Pidana Terpadu dan Sistem Penegakan Hukum di Indonesia*” Jakarta: Prenadamedia Group
- Social Cognitive Theory*”, *Jurnal Fokus Bisnis*, volume 14, nomor 1
- Sondakh, Nicky Kevin. 2018. “*Perlindungan Hukum Program Komputer Menurut Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*”, *Lex Privatum*, volume VI, nomor 5
- Sudjana. 2019. “*Penerapan Sistem Hukum Menurut Lawrence M. Friedman terhadap Efektivitas Perlindungan Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu Berdasarkan Undang-undang Nomor 32 Tahun 2000*”, *Al Amwal*, volume 2, nomor 1
- Susanto, Irwan. 2015. “*Akseptansi Teknologi Informasi Komunikasi: Pendekatan*
- Titin Nurhidayati, Titin. 2013. “*Implementasi Teori Belajar Ivan Petrovich Pavlov (Classical Conditioning) dalam Pendidikan*”, *Journal Falasifa*, volume 3, nomor 1, Maret 2013
- Wahyudi, Slamet Tri. 2012. “*Problematika Penerapan Pidana Mati dalam Konteks Penegakan Hukum di Indonesia*”, *Jurnal Hukum dan Peradilan*, volume 1, nomor 2, Juli 2012
- Wicaksono, Aditya Pandu., & Urumsah, Dekar. 2017. “*Perilaku Pembajakan Produk Digital: Cerita Dari Mahasiswa Di Yogyakarta*”, *Jurnal Aplikasi Bisnis*, volume 17, nomor 1,

#### WEBSITE

Anggit Wirasto, “Kerugian Menggunakan Software Bajakan”, <http://news.uhb.ac.id/id/post/kerugian-menggunakan-software-bajakan/>, diakses pada 07 Januari 2022 pukul 20.30

Bill Clinton, “80 Persen Perusahaan di Indonesia Pakai Software Bajakan”, <https://tekno.kompas.com/read/2019/10/12/09343237/80-persen->

perusahaan-di-indonesia-pakai-software-bajakan? page=all diakses pada 8 Mei 2021 pukul 10.42

Deliusno, “BSA: Nilai Komersial dari Pembajakan Software di Indonesia pada Tahun 2011 Capai Rp.12,8 Triliun!”, <http://www.jagatreview.com/2012/05/bsa-nilai-komersial-dari-pembajakan-software-di-indonesia-pada-tahun-2011-capai-rp128-triliun> diakses pada 10 Januari 2019 pukul 15.00

Mei Amelia R, “Polisi Tangkap Penjual *Software* Microsoft Bajakan di Glodok”, <https://news.detik.com/berita/d-3232073/polisi-tangkap-penjual-software-microsoft-windows-bajakan-di-Glodok>, diakses pada 19 Mei 2021 pukul 02.20

Nazar Nurdin, “Penjual Software Bajakan di Semarang Diancam 5 Tahun Penjara”, <https://amp.kompas.com/regional/read/2014/04/23/2013590/Penjual.Software.Bajakan.di.Semarang.Diancam.5.Tahun.Penjara>, diakses pada 31 Mei 2021 pukul 14.14

Parta Ibeng, “Pengertian Software, Fungsi, Jenis, Contoh dan Menurut Ahli”, <https://pendidikan.co.id/pengertian-software-fungsi-jenis-contoh-dan-menurut-ahli/> diakses pada 27 Juni 2021 pukul 13.20

Parta Ibeng, “Pengertian Software, Fungsi, Jenis, Contoh dan Menurut Ahli”, <https://pendidikan.co.id/pengertian-software-fungsi-jenis-contoh-dan-menurut-ahli/> diakses pada 27 Juni 2021 pukul 13.20

Parta Ibeng, “Pengertian Software, Fungsi, Jenis, Contoh dan Menurut Ahli”, <https://pendidikan.co.id/pengertian-software-fungsi-jenis-contoh-dan-menurut-ahli/> diakses pada 27 Juni 2021 pukul 13.20

Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

Hafidh Najib, “Tinjauan Hukum Mengenai Penggunaan Software Tak Berlisensi pada Komputer Persewaan Jasa Internet di In-Tech Surakarta”, *Skripsi*, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014

Revi Adilla Nurani, “Ciri-Ciri, Perbedaan Sistem Software dan Application Software, Lisensi Penggunaan Software”, <http://reviadilla.blog.widyatama.ac.id/2019/03/17/ciri-ciri-perbedaan-sistem-software-dan-application-software-lisensi-penggunaan-software/> diakses pada 07 Januari 2022 pukul 18.40 Galih DP, “Inilah Ciri-Ciri Software Bajakan”, <https://www.hinet.co.id/ciri-ciri-software-bajakan/>, diakses pada 07 Januari 2022 pukul 19.20

Thomas Mola, “Peredaran *Software* Bajakan Capai US\$ 1,5 juta”, [https://m-bisnis-com.cdn.ampproject.org/v/s/m.bisnis.com/amp/read/20131010/105/168288/peredaran-software-bajakan-capai-us15-juta?amp\\_gsa=1&amp\\_js\\_v=a8&usqp=mq331AQKKAFQArABIICAw%3](https://m-bisnis-com.cdn.ampproject.org/v/s/m.bisnis.com/amp/read/20131010/105/168288/peredaran-software-bajakan-capai-us15-juta?amp_gsa=1&amp_js_v=a8&usqp=mq331AQKKAFQArABIICAw%3)

- D%3D#amp\_tf=Dari%20%251%24s&aoh=16427402063541&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com , diakses pada 08 Januari 2022 pukul 09.10
- Delina Pradhita Sari, “Gara-gara *Software* Ilegal Microsoft Corporation Rugi Rp 1 Miliar”, [https://m-bisnis-com.cdn.ampproject.org/v/s/m.bisnis.com/amp/read/20160613/16/557239/gara-gara-software-ilegal-microsoft-corporation-rugi-rp1-miliar?amp\\_gsa=1&amp\\_js\\_v=a8&usqp=mq331AQKKAFQArABIICAw%3D%3D#amp\\_tf=Dari%20%251%24s&aoh=16427402063541&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com](https://m-bisnis-com.cdn.ampproject.org/v/s/m.bisnis.com/amp/read/20160613/16/557239/gara-gara-software-ilegal-microsoft-corporation-rugi-rp1-miliar?amp_gsa=1&amp_js_v=a8&usqp=mq331AQKKAFQArABIICAw%3D%3D#amp_tf=Dari%20%251%24s&aoh=16427402063541&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com), diakses pada 08 Januari 2022 pukul 09.40
- Sari, Nuzulia Kumala. 2017. “Penegakan Hukum terhadap Hak Cipta Pembajakan Software di Indonesia”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum Qisti*, volume 6, nomor 1, Januari 2012
- Lutfil Ansori, Lutfi. 2017. “Reformasi Penegakan Hukum Perspektif Hukum Protesif”, *Jurnal Yuridis*, volume 4, nomor 2,
- Amelia, Mei. “Polisi Tangkap Penjual Software Microsoft Windows Bajakan di Glodok”, <https://news.detik.com/berita/d-3232073/polisi-tangkap-penjual-software-microsoft-windows-bajakan-di-glodok>, diakses pada 04 Maret 2022
- Ratriani, Virdita. 2021. “Simak, 6 bahaya menggunakan software bajakan”, <https://amp.kontan.co.id/news/simak-6-bahaya-menggunakan-software-bajakan>, diakses pada 04 Februari 2021
- BSA” melalui, <http://www.bsa.org/country/BSA%20and%20Members.aspx>, diakses pada tanggal 21 Agustus 2022.
- “Prosedur sweeping” melalui [https://lms.onnocenter.or.id/wiki/index.php/Prosedur\\_Sweeping](https://lms.onnocenter.or.id/wiki/index.php/Prosedur_Sweeping) diakses pada tanggal 21 Agustus 2022
- Wahid, Abdul, & Labib, 2018. “*Kejahatan Mayantara (cyber crime)*,” Bandung: Refika Aditama

## LAMPIRAN

### A. Wawancara

1. Kisi-kisi wawancara dengan narasumber masyarakat/mahasiswa
  1. Apa alasan menggunakan software Iegal.?
  2. Bagaimana pengalaman menggunakan software ilegal
  3. Apakah merasakan dampak negatif penggunaan sofrware ilegal
  4. Apakah mengetahui software ilegal merupakan tindakan yang melanggar hukum
2. Kisi-kisi wawancara dengan narasumber penjual software ilegal
  1. Apa alasan menggunakan software ilegal.?
  2. Apakah penjualan software ilegal lebih menguntungkan.?
  3. Apa Anda mengetahui konsekuensi penjualan software ilegal.?
  4. Seberapa sering polisi melakukan sweeping/razia.?
3. Kisi-kisi wawancara dengan narasumber penjual software untuk aparat
  1. Seberapa sering pihak aparat melakukan razia.?
  2. Langkah dan teknologi apa yang digunakan oleh aparat dalam mengawasi penggunaan software ilegal di kota semarang.?
  3. Langkah hukum apa yang ditempuh aparat untuk mengantisipasi penggunaan software ilegal di Kota Semarang.?

**C. Foto**





## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Gusti Wisnu Wibisono, dilahirkan di Kudus 15 Mei 1997. Penulis merupakan anak tunggal dari Teguh Mustaqim dan Almh. Siti Romlah. Selama kuliah penulis aktif dalam beberapa organisasi dan bekerja untuk melanjutkan kuliah di beberapa perusahaan di Semarang.