PEMBANGUNAN HAKI DALAM DUNIA TEKNOLOGY

Rully Nanang Septiawan

185100003P, 785567847

Fakultas Komputer

Rullynanang.student@umitra.ac.id

Abstract

Kehadiran teknologi sangat membantu dan mempermudah kegiatan manusia. Peranan teknologi informasi yang sedemikian besar harus dimanfaatkan maksimal dalam pembangunan kekayaan intelektual. Kekayaan intelektual merupakan hak yang diberikan kepada pemilik atas hasil kreatifitas intelektualnya yang diekspresikan dalam bentuk hasil karya yang bermanfaat karena mempunyai nilai ekonomis. Hak eksklusif yang melekat pada kekayaan intelektual diberikan negara melalui pendaftaran. Keberadaan kekayaan intelektual sangat penting karena mendorong perekonomian dan mensejahterakan manusia. Konsekuensi terhadap ratifikasi tersebut adalah penyesuaian hukum nasional, penyesuaian sistem administrasi, kerjasama dengan luar negeri, serta sosialisasi serta penegakan hukum kekayaan intelektual. Penelitian ini berada dalam ranah ilmu hukum empiris yang dipengaruhi oleh kenyataan dalam masyarakat. Pemahaman norma hukum berawal dari realitas masyarakat, fakta sosial menjadi titik tolak menjelaskan persoalan hukum. Teknologi informasi membantu proses pembangunan kekayaan intelektual dalam proses permohonan pendaftaran dan publikasi kekayaan intelektual. Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual mengembangkan sistem e-filing dan 'layanan data dan informasi' di bidang kekayaan intelektual sebagai sarana informasi dan pengajuan permohonan terhadap hasil karya intelektual bagi masyarakat.

Keyword : Kekayaan Intelektual, Teknologi.

A. INTRODUCTION

Hak Kekayaan Intelektual yang disingkat 'HAKI' atau akronim 'HAKI' adalah padanan kata yang biasa digunakan untuk Intellectual Property Rights (IPR), yakni hak yang timbul bagi hasil olah pikir otak yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia. Pada intinya HaKI adalah hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari suatu kreativitas intelektual. Objek yang diatur dalam HaKI adalah karya-karya yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia. **Hak Kekayaan Intelektual** dalam bidang teknologi informasi tidak dapat lepas dari HAKI tentang perangkat lunak. Di Indonesia, HAKI perangkat lunak (HAKI PL) termasuk kategori hak cipta (copyright). Berdasarkan ketentuan penggunaannya, perangkat lunak dapat dibagi menjadi delapan kategori berikut :

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

perangkat lunak yang termasuk kategori *close software* yaitu:

1. *operating system* (contoh *Microsoft Windows*),
2. bahasa pemrograman, contohnya *Visual Basic*, *ASP*, dan *Pascal*,
3. *web browser*, contohnya *Internet Explorer* dari *Microsoft*,
4. aplikasi grafis, contohnya *CorelDraw* dan *Photoshop*,
5. aplikasi perkantoran, contohnya *MS Office*,
6. antivirus, contohnya *McAfee* dan *Norton Antivirus*,
7. permainan atau *game*, contohnya *FIFA 2006*, *Spiderman*, dan *Winning Eleven*.

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

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

4.Public domain merupakan kategori perangkat lunak tanpa hak cipta. Tanpa hak cipta bukan berarti tidak ada yang menciptakan. Contoh tanpa hak cipta

adalah apabila suatu perangkat lunak telah habis waktu hak ciptanya (kadaluwarsa). Batasan perangkat lunak.

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

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

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

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

gratis. *Open source* dan *free software* merupakan istilah yang sama. Istilah tersebut muncul pada tahun 1998. Berikut beberapa perangkat lunak yang masuk kategori *open source* atau *free software*.

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

B. CONTENT

Contoh Kasus Pelanggaran Hak Atas Kekayaan Intelektual

Dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat, apapun yang ingin kita lakukan segalanya menjadi mudah. Namun, terkadang kecanggihan teknologi memiliki sisi negative dimana banyak orang yang menyalah gunakan teknologi tersebut. Dalam hal pelanggaran HAKI yang sering kita temukan adalah semakin mudahnya untuk mengunduh lagu-lagu MP3 secara illegal, hal ini diakibatkan sangat banyaknya situs berbagi yang dapat dimanfaatkan banyak orang. Tak hanya itu, masih banyak hal lain tentang pelanggaran HAKI yang terjadi-sehari-hari, seperti:

Mengunduh Film

Sudah begitu banyak pemuda-pemudi yang sering mengunduh film dari internet, dari segala genre, lokal maupun internasional. Apakah sah-sah saja jika hal ini dilakukan? Terkait hal itu, kita dapat melihat pada Pasal 2 ayat 1 Undang-Undang Hak Cipta, yang menyatakan, hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya.

Apakah film termasuk hal yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta?

Berdasarkan Pasal 12 ayat 1 huruf k Undang-Undang Hak Cipta, salah satu ciptaan yang dilindungi adalah sinematografi, termasuk film dokumenter, film iklan, reportase, atau film cerita, dan film kartun yang dapat dibuat dalam media yang memungkinkan pertunjukan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Karena film dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta, maka memperbanyak atau mengunduh film harus dengan adanya izin pencipta atau pemegang hak cipta. Jika mengunduh atau memperbanyak film dilakukan tanpa izin, maka kegiatan ini termasuk pelanggaran hak cipta dan dapat dikenakan sanksi pidana.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menjabarkan bahwa setiap orang yang 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 akan dapat dikenakan pidana penjara paling lama delapan tahun dan/atau denda paling banyak Rp2.000.000.000. Apabila 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, akan dikenakan pidana penjara paling lama

sembilan tahun dan/atau denda paling banyak Rp3.000.000.000.

C. CONCLUSION

Hak Kekayaan Intelektual yang disingkat 'HAKI' atau akronim 'HAKI' adalah padanan kata yang biasa digunakan untuk Intellectual Property Rights (IPR), yakni hak yang timbul bagi hasil olah pikir otak yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia. Pada intinya HAKI adalah hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari suatu kreativitas intelektual. Objek yang diatur dalam HAKI adalah karya-karya yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia. HAKI sangat berhubungan erat dengan Teknologi Informasi terutama pada perangkat lunaknya. Seperti yang kita ketahui bahwa HAKI memiliki peraturan perundang-undangan yang berlaku dan memiliki sanksi buat para pelanggarnya.

D. DISCUSSION

Hasil diskusi dari materi ini adalah Pelayanan jasa hukum di bidang kekayaan intelektual di Indonesia sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda, untuk pertama kalinya didaftarkan merek No. 1 Hulpbureua Voor den Industrieelen Eigendom pada tanggal 10 Januari 1894 di Batavia. Pada waktu itu pendaftaran merek ditangani oleh Department Van Justitie meliputi bidang milik perindustrian. Pada masa kemerdekaan Republik Indonesia sesuai dengan Pasal II Aturan Peralihan Undang-Undang Dasar 1945 Stbl. 1924 No. 576 masih tetap berlaku dengan perubahan nama menjadi Kantor Milik Kerajinan, selanjutnya pada tahun 1947 berubah

nama menjadi Kantor Milik Perindustrian. Pada rentang waktu tahun 1964, 1966, 1969, 1974 dan 1988 lembaga yang mengurus bidang kekayaan intelektual senantiasa mengalami perubahan. Melalui Keputusan Presiden RI No. 32 Tahun 1988 tentang perubahan Keputusan Presiden No. 15 tahun 1982 tentang Susunan Organisasi Departemen. Melalui Keputusan Presiden ini dibentuklah Direktorat Jenderal hak cipta, paten, dan merek yang dipisahkan dari Direktorat Jenderal hukum dan perundang-undangan. Kekayaan intelektual pada masa itu hanya terkait dengan hak cipta, paten dan merek. Perubahan nomenklatur lembaga ini terjadi kembali pada tahun 1998 dengan Keputusan Presiden RI No. 144 yakni menjadi Direktorat Jenderal Hak atas Kekayaan Intelektual. Pada tanggal 22 April 2015 terbit Peraturan Presiden No. 44 Tahun 2015 tentang Kementerian Hukum dan HAM, Perpres tersebut mengatur mengenai kedudukan, tugas dan fungsi Kementerian Hukum dan HAM, struktur organisasi dan tata kerja di lingkungan Kementerian Hukum dan HAM. Berdasarkan pada Pasal 4 Bab 2 tentang Susunan Organisasi salah satunya adalah Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual. Perubahan tersebut dilatarbelakangi oleh penggunaan nama institusi yang membidangi kekayaan intelektual di negara-negara lain tanpa penyebutan istilah "hak/rights", misalnya KIPO, Korean Intellectual Property Office, Singapore Intellectual Property Office, di China dengan sebutan State Intellectual Property Office, di Malaysia bernama MIPO yaitu Malaysian Intellectual Property

Office.21 Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual sebagai lembaga yang membidangi tentang Kekayaan Intelektual mempunyai visi yakni mengembangkan sistem kekayaan intelektual yang efektif dan kompetitif secara internasional dalam menopang pembangunan nasional. Cara pengelolaan sistem kekayaan intelektual dilakukan melalui : 1. Memberikan perlindungan, penghargaan dan pengakuan atas setiap kreatifitas, 2. Mempromosikan teknologi dan investasi yang berbasis ilmu pengetahuan, 3. Merangsang pertumbuhan karya dan budaya yang inovatif dan inventif

E. REFERENCE

- [1] O. M. Febriani and A. S. Putra, "Sistem Informasi Monitoring Inventori Barang Pada Balai Riset Standardisasi Industri Bandar Lampung," *J. Inform.*, vol. 13, no. 1, pp. 90–98, 2014.
- [2] A. S. Putra, "Paperplain: Execution Fundamental Create Application With Borland Delphi 7.0 University Of Mitra Indonesia," 2018.
- [3] A. S. Putra, "2018 Artikel Struktur Data, Audit Dan Jaringan Komputer," 2018.
- [4] A. S. Putra, "ALIAS MANAGER USED IN DATABASE DESKTOP STUDI CASE DB DEMOS."
- [5] A. S. Putra, "COMPREHENSIVE SET OF PROFESSIONAL FOR DISTRIBUTE COMPUTING."
- [6] A. S. Putra, "DATA ORIENTED RECOGNITION IN BORLAND DELPHI 7.0."
- [7] A. S. Putra, "EMBARCADERO DELPHI XE 2 IN GPU-POWERED FIREMONKEY APPLICATION."
- [8] A. S. Putra, "HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL DALAM DUNIA TEKNOLOGY BERBASIS REVOLUSI INDUSTRI 4.0."
- [9] A. S. Putra, "IMPLEMENTASI PERATURAN PERUNDANGAN UU. NO 31 TAHUN 2000 TENTANG DESAIN INDUSTRI BERBASIS INFORMATION TECHNOLOGY."
- [10] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION OF

- PARADOX DBASE.”
- [11] A. S. Putra, “IMPLEMENTATION OF TRADE SECRET CASE STUDY SAMSUNG MOBILE PHONE.”
- [12] A. S. Putra, “IMPLEMENTATION PATENT FOR APPLICATION WEB BASED CASE STUDI WWW. PUBLIKLAMPUNG.COM.”
- [13] A. S. Putra, “IMPLEMENTATION SYSTEM FIRST TO INVENT IN DIGITALLY INDUSTRY.”
- [14] A. S. Putra, “MANUAL REPORT & INTEGRATED DEVELOPMENT ENVIRONMENT BORLAND DELPHI 7.0.”
- [15] A. S. Putra, “PATENT AS RELEVAN SUPPORT RESEARCH.”
- [16] A. S. Putra, “PATENT FOR RESEARCH STUDY CASE OF APPLE. Inc.”
- [17] A. S. Putra, “PATENT PROTECTION FOR APPLICATION INVENT.”
- [18] A. S. Putra, “QUICK REPORT IN PROPERTY PROGRAMMING.”
- [19] A. S. Putra, “REVIEW CIRCUIT LAYOUT COMPONENT REQUIREMENT ON ASUS NOTEBOOK.”
- [20] A. S. Putra, “REVIEW TRADEMARK PATENT FOR INDUSTRIAL TECHNOLOGY BASED 4.0.”
- [21] A. S. Putra, “TOOLBAR COMPONENT PALLETTE IN OBJECT ORIENTED PROGRAMMING.”
- [22] A. S. Putra, “WORKING DIRECTORY SET FOR PARADOX 7.”
- [23] A. S. Putra, “ZQUERY CONNECTION IMPLEMENTED PROGRAMMING STUDI CASE PT. BANK BCA Tbk.”
- [24] A. S. Putra, D. R. Aryanti, and I. Hartati, “Metode SAW (Simple Additive Weighting) sebagai Sistem Pendukung Keputusan Guru Berprestasi (Studi Kasus: SMK Global Surya),” in *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 2018, vol. 1, no. 1, pp. 85–97.
- [25] A. S. Putra and O. M. Febriani, “Knowledge Management Online Application in PDAM Lampung Province,” in *Prosiding International conference on Information Technology and Business (ICITB)*, 2018, pp. 181–187.
- [26] A. S. Putra, O. M. Febriani, and B. Bachry, “Implementasi Genetic Fuzzy System Untuk Mengidentifikasi Hasil Curian Kendaraan Bermotor Di Polda Lampung,” *SIMADA (Jurnal Sist. Inf. dan Manaj. Basis Data)*, vol. 1, no. 1, pp. 21–30, 2018.
- [27] A. S. Putra, H. Sukri, and K. Zuhri, “Sistem Monitoring Realtime Jaringan Irigasi Desa (JIDES) Dengan Konsep Jaringan Sensor Nirkabel,” *IJEIS (Indonesian J. Electron. Instrum. Syst.)*, vol. 8, no. 2, pp. 221–232.
- [28] D. P. Sari, O. M. Febriani, and A. S. Putra, “Perancangan Sistem Informasi SDM

Berprestasi pada SD Global
Surya,” in *Prosiding Seminar
Nasional Darmajaya*, 2018, vol.
1, no. 1, pp. 289–294.