PATEN HAKI UNTUK STUDY KASUS DALAM DUNIA TEKNOLOGI

Kiki Tarnando

Npm : 155100041

University Of Mitra Indonesia

kikitarnando.student@umitra.ac.id

Abstract

Kecanggihan teknologi kian hari kian meningkat, peningkatan ini tidak terlepas dari hasil pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Khusus, pada bidang teknologi, kemajuan teknologi tidak lepas juga dari proses inovasi. Alhasil, saat ini telah hadir dihadapan masyarakat dunia teknologi terkini yang mampu menghubungkan antar umat manusia diseluruh dunia melalui jejaring antar komputer atau yang lebih dikenal dengan istilah Internet. Perkembangan internet memang seperti tidak terduga sebelumnya, beberapa tahun yang lalu internet hanya dikenal oleh sebagian kecil orang, yaitu mereka yang mempunyai minat di bidang komputer. Namun, dalam tahun-tahun terakhir ini penggunaan jasa internet meningkat secara sangat pesat.

Kata Kunci : Paten Haki, Teknologi Digital

A. INTRODUCTION

PENDAHULUAN Perkembangan internet memang seperti tidak terduga sebelumnya, beberapa tahun yang lalu internet hanya dikenal oleh sebagian kecil orang, yaitu mereka yang mempunyai minat di bidang komputer. Namun, dalam tahun-tahun terakhir ini penggunaan jasa internet meningkat secara sangat pesat. Berbekal keunggulan-keunggulan yang dimilikinya, yaitu berupa jaringan yang dapat menjangkau ke seluruh pelosok dunia, internet juga berhasil merambah semua sektor kehidupan manusia mulai dari pendidikan, perdagangan, kesehatan, periklanan, sampai pada sektor hiburan.⁴ Tak pelak lagi, dengan adanya internet banyak sikap dan perilaku manusia yang berubah. Sesuatu yang dahulu tidak dapat di dunia nyata, maka kini hal tersebut terjadi. Semisal, dalam hal kebebasan berekspresi, dengan internet semua orang mampu melakukan kebebasan berekspresi tanpa ada rasa khawatir akan ada larangan dan tuduhan pelanggaran hukum. Salah satu bentuk kebebasan berekspresi yang ada di internet ini berupa kebebasan untuk menyimpan, menggunakan, memproduksi, mendistribusi, dan mentransmisikan data. Oleh karena itu, tidak mengherankan apabila dengan kebebasan berekspresi tersebut acapkali dalam realitasnya menimbulkan kerugian bagi sebagian orang khususnya

pemegang hak cipta. Tidak mengherankan, website atau situs di internet terus bertambah dari waktu ke waktu. Maraknya pemasangan website ini di internet terus bertambah baik untuk tujuan komersial maupun non-komersial, ternyata membuka peluang terjadinya pelanggaran hak cipta. Terlebih dengan semakin canggihnya teknologi informasi, maka peluang tersebut semakin besar.⁵ Realitas kerugian itu, ditunjukkan dengan kemudahan untuk diproduksi, diahliwujudkan, mereplikasi data, memodifikasi data dan mendistribusikan data. Upaya-upaya merplikasi dan memodifikasi data terkadang sangat sulit dibedakan dengan data aslinya. Tentu jika hal ini terjadi terus menerus, maka dapat meresahkan, khususnya kepentingan dari kreator/pemegang hak cipta baik secara moral maupun ekonomi. Teknologi internet yang menghubungkan antara satu komputer dengan komputer lainnya diseluruh dunia dengan memiliki daya kemampuan lintas batas negara dilewati secara mudah, telah melahirkan suatu era baru yang dikenal dengan era digital. Era digital ini ditandai dengan karakteristik berupa adanya kemudahan interaksi antar umat manusia diseluruh dunia dengan memanfaatkan jaringan internet dan tanpa terhalangi dengan wilayah geografis suatu negara dan aturanaturan yang bersifat teritorial. Sejalan dengan itu juga, di era digital ini ditandai dengan karakteristik lainnya, yaitu berupa

adanya kemudahan setiap orang untuk memperoleh informasi. Informasi pada era digital ini sangat mudah diperoleh, dipertukarkan, diakses, dan didistribusikan serta ditransmisikan kapan saja, dimana saja dan melalui media yang menyediakan fasilitas internet. Dengan karakteristik era digital seperti diatas telah melahirkan suatu tantangan baru. Dengan adanya revolusi teknologi dan digitalisasi kontan telah menghasilkan banyak kemungkinan dan tantangan baru. Salah satu tantangan baru dalam bidang hukum ini dirasakan pada bidang hak cipta. Hak cipta sebagai sebuah konsep hukum yang melindungi karya-karya dalam bidang seni, sastra, dan ilmu pengetahuan dengan memberikan hak eksklusif telah mengalami suatu permasalahan yang kompleks. Jika melihat pada kompleksitas hak cipta di era digital, maka dapat diidentifikasi beberapa tantangan baru dalam bidang hak cipta. Para pengguna medium digital dapat bebas menentukan konten di medium tersebut. Internet memungkinkan untuk adanya penyebaran informasi secara luas dan dapat dengan cepat diakses serta berbiaya murah yang langsung terhubung dengan sumbernya oleh pengguna tanpa melalui perantara. Medium digital bersifat fleksibel, sehingga memudahkan untuk memperbanyak, memodifikasi, dalam konteks ini juga melalui

digitalisasi konten sangat mudah untuk dilakukan manipulasi sehingga karya manipulasi akan sangat sulit dibedakan dari karya aslinya. Lemahnya perlindungan hak cipta ditimbulkan karena adanya suatu paham di sebagian kalangan masyarakat bahwa karya-karya digital di internet hakikatnya merupakan hak publik, dimana public berhak untuk mendapatkan itu dan hal ini dilindungi oleh konvensi internasional tentang hak asasi manusia. Anggapan ini jelas pada akhirnya menimbulkan fakta bahwa semakin lemahnya upaya memberikan perlindungan hak cipta atas karya digital.

Berdasarkan pada realitas-realitas ini, maka sungguh ini menjadi suatu tantangan bagi kalangan hukum dan ahli teknologi untuk menemukan solusi perlindungan hak cipta atas karya digital. Harus diakui bahwa berkembangnya karya digital di medium digital, merupakan suatu bentuk kreatifitas dari para penciptanya. Maka, tidaklah salah apabila pencipta yang notabene-nya adalah pihak yang menjadikan teknologi digital menarik bagi para penggunanya untuk senantiasa mendapatkan pengakuan,

penghormatan, dan perlindungan hak cipta.

B. LITERATURE REVIEW

Namun telah dilakukan beberapa langkah kecil oleh pemerintah, pencipta, beserta pemegang hak cipta dan masyarakat yang bekerja sama sesuai dengan peran dan fungsinya masing-masing, diantaranya: 1. Sosialisasi, dengan penanaman kebiasaan kepada masyarakat luas untuk memahami norma-norma yang ada. Sosialisasi tersebut tidak lain untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat bahwa mengupload sebuah file yang merupakan sebuah karya di internet tanpa izin adalah hal yang tidak dibenarkan dan melanggar hukum. 2. Memberikan teguran terhadap website yang memfasilitasi illegal download. Untuk beberapa website yang memfasilitasi penyimpanan file secara online dan file sharing, yaitu salah satunya adalah situs 4shared, stafa, mp3skull, ganool, dan lain-lain. Pemerintah telah melakukan somasi yang ditujukan kepada situs-situs tersebut bahwa keberadaan konten yang dimiliki oleh label atau pencipta dan pemegang hak cipta, dengan dikuatnya surat tebusan dari kementerian Hukum dan HAM serta komunikasi dan informatika RI.¹³ 3. Pemblokiran terhadap website yang memfasilitasi illegal download. Pemblokiran dilakukan oleh kemkominfo dengan berkordinasi dengan para operator penyedia layanan internet, untuk dapat memblokir sejumlah situs yang dinilai berkontribusi dalam aktifitas download illegal. Dimana pemblokiran baru dapat dilakukan

apabila ada aduan dari masyarakat dan pihak terkait

Sebagaimana telah disebutkan bahwa perkembangan penggunaan teknologi komputer, telekomunikasi dan informasi mendorong berkembangnya transaksi melalui internet di dunia. Perkembangan pesat pemanfaatan jasa internet tersebut ternyata menimbulkan dampak negatif lain, yaitu dampak bentuk perbuatan kejahatan dan pelanggaran. Di dalam permasalahan mengenai hak cipta sangat beragam, dan juga menunjukkan situasi dan kondisi yang berbeda-beda. Pada kondisi seperti ini ada pihak-pihak yang merasa diuntungkan dan ada pihak yang dirugikan. Pihak pertama yang mendapat keuntungan adalah para pembajak atau pelanggar hak cipta, karena secara ekonomis pelaku pembajakan mendapatkan keuntungan yang paling besar, karena tanpa susah payah dapat menjual karya orang lain. Sementara dari sisi konsumen, ada yang dirugikan dan ada yang diuntungkan. Konsumen yang dirugikan adalah konsumen yang membeli dengan barang asli (original) tetapi pada kenyataannya mendapatkan barang bajakan. Sedangkan konsumen yang diuntungkan adalah konsumen yang memang secara sadar menghendaki barang bajakan. Pelanggaran hak cipta yang paling populer di internet adalah pengunduhan lagu secara gratis, rata-rata orang ternyata mencuri atau mengdownload secara gratis yaitu tiga kali lipat dari yang beli secara online. Gilanya, sebanyak 1,2 miliar lagu telah diunduh secara illegal tahun 2013 dan hanya 370 juta yang diunduh secara sah. Hal ini berarti bahwa lebih dari tiga perempat lagu unduhan diperoleh secara

melanggar hukum. Faktor penting yang harus dilakukan oleh seseorang atau badan hukum dalam memanfaatkan internet, baik untuk tujuan komersial maupun tidak, adalah membuat alamat situs web-nya di internet. Alamat tersebut berfungsi sebagai media penghubung antara seseorang atau badan hukum yang memasang informasi dalam situs web internet dengan para pemakai jasa internet

C. RESULT

Berikut adalah beberapa faktor-faktor penyebab timbulnya konflik tentang hak cipta di jaringan internet adalah: 1. Faktor Ekonomi Pada dasarnya memang berkisar pada keinginan untuk mencari keuntungan finansial secara cepat dan mengabaikan kepentingan para pencipta dan pemegang hak cipta. Begitu juga dengan permintaan pasar yang besar, sementara stok terbatas. 2. Faktor Harga Barang bajakan mempunyai harga yang terjangkau bagi masyarakat, contohnya CD bajakan mp3, dvd atau program-program komputer, yang dapat dibeli dengan harga terjangkau, dan ini merupakan sebagai salah satu pemicu terjadinya tindak pidana hak cipta. 3. Faktor Masyarakat Kesadaran masyarakat terhadap barang bajakan yang illegal masih sangat rendah. Trend di dalam masyarakat saat ini tampaknya belum peduli terhadap barang legal atau illegal yang hanya mementingkan harga murah. Barang bajakan tidak boleh beredar, dan bila mengedarkan terkena sanksi hukuman. 4. Faktor Aparat Penegak Hukum Selain itu juga tingkat penguasaan atau pemahaman materi undang-undang hak cipta dikalangan aparat penegak hukum khususnya penyidik masih minim disamping terbatasnya jumlah penyidik. Pada kenyataannya penyidik sering memberikan peringatan terlebih dahulu sebelum diadakan penyelidikan. Karena banyaknya pelanggaran yang terjadi, maka upaya perlindungan hak cipta selain

perlindungan hukum dilakukan produsen karya. Contohnya dalam industri software dilakukan cara seperti berikut:

pembeli software harus memasang suatu hardware pada komputer, untuk menjalankan software tersebut dan memastikan bahwa software yang dibeli hanya dijalankan pada 1 mesin saja, kemudian memasang watermark pada intelektual property multimedia. Pembajak software secara illegal banyak dilakukan di Indonesia baik perusahaan kecil atau besar dalam undang-undang hak cipta yang baru, pelaku pembajakan software bisa dikenai sanksi paling berat 5 tahun penjara atau denda lima ratus juta. Untuk menghindari adanya kejahatan pembajakan ini maka diperlukan kesadaran masyarakat akan hukum hak cipta.

D. CONCLUSION

Pengaturan dan proses perlindungan hak cipta di jaringan internet adalah sebagai berikut: Undang-undang hak cipta secara tegas mengatru tentang pengertian pencipta, ciptaan yang dilindungi, serta hak-hak yang melekat kepada pencipta yang berkaitan dengan ciptaannya. Undangundang hak cipta juga mengatur tentang batasan-batasan tertentu yang membebaskan seseorang dari pelanggaran hak cipta. Misalnya, pengutipan dianggap bukan pelanggaran jika disebutkan sumbernya secara jelas, dan pengadaan karya cipta tertentu untuk kepentingan pendidikan juga dianggap bukan pelanggaran oleh undangundang hak cipta. Pelanggaran hak cipta di jaringan internet akan mendominasi perdebatan HAKI di masa yang akan datang. Perdebatan itu sendiritercipta karena belum lengkapnya peraturan perundangundangan di bidang cyberspace. Agar UUHC dapat digunakan untuk menyelesaikan pelanggaran tersebut, kehadiran UUHC perlu dilengkapi dengan UU lain yang lebih khusus mengatur perbuatan-perbuatan yang tidak terjangkau oleh undang-undang tersebut. Kiranya kebijakan tesebut dapat dijadikan prioritas utama oleh pemerintah

untuk mengantisipasi dampak negatif dari perkembangan teknologi informasi, terutama internet. 2. Faktor-Faktor penyebab timbulnya konflik tentang hak cipta di jaringan internet, antara lain: a. Faktor Ekonomi: mempunyai keinginan untuk mencari keuntungan finansial secara cepat dengan mengabaikan kepentingan para pencipta dan pemegang hak cipta. b. Faktor Harga: faktanya barang bajakan mempunyai harga yang terjangkau bagi masyarakat, dan ini merupakan salah satu pemicu terjadinya tindak pidana hak cipta. c. Faktor Masyarakat: trend dalam masyarakat saat ini belum peduli terhadap barang legal atau illegal, masyarakat saat ini belum peduli terhadap barang legal atau illegal, masyarakat saat ini lebih mementingkan harga yang relatif murah. d. Faktor Aparat Penegak Hukum: tingkat penguasaan atau pemahaman materi undang-undang hak cipta masih sangat minim di kalangan aparat penegak hukum, dan pada kenyataanya penyidik sering memberikan peringatan terlebih dahulusebelum diadakan penyelidikan.

E. ACKNOWLEDGEMENT

University Of Indonesia
University Of Mitra
Indonesia Telkom University
University Of Mellbourne
Saitama University

F. REFERENCES

- [1] 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.
- [2] 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.
- [3] A. S. Putra, "Paperplain: Execution Fundamental Create Application With Borland Delphi 7.0 University Of Mitra Indonesia," 2018.
- [4] 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.
- [5] 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.
- [6] 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.
- [7] A. S. Putra, "2018 Artikel Struktur Data, Audit Dan Jaringan Komputer," 2018.
- [8] 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.