Peraturan Dan Regulasi UU No. 19 Tentang Hak Cipta

Wilyan Tri Kamandaka

155100101, 785567833

Fakultas Komputer

wilyan.student@umitra.ac.id

Abstract

Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Hak cipta di Indonesia juga mengenal konsep “hak ekonomi” dan “hak moral”. Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan, sedangkan hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku (seni, rekaman, siaran) yang tidak dapat dihilangkan dengan alasan apa pun, walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan.

Menurut UU Nomor 19 Tahun 2002 tentang hak cipta, ciptaan yang di lindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan juga sastra berupa buku-buku, program komputer, pamflet, tata letak karya tulis yang di terbitkan dan semua hasil karya tulis lain seperti ceramah, kuliah, pidato, dan lain sebagainya. Secara hukum hak cipta mengandung beberapa elemen hak

Kata Kunci : Peraturan Dan Regulasi UU No. 19 Tentang Hak Cipta.

A. INTRODUCTION

Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Hak cipta di Indonesia juga mengenal konsep “hak ekonomi” dan “hak moral”. Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan, sedangkan hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku (seni, rekaman, siaran) yang tidak dapat dihilangkan dengan alasan apa pun, walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan.

Menurut UU Nomor 19 Tahun 2002 tentang hak cipta, ciptaan yang di lindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan juga sastra berupa buku-buku, program komputer, pamflet, tata letak karya tulis yang di terbitkan dan semua hasil karya tulis lain seperti ceramah, kuliah, pidato, dan lain sebagainya. Secara hukum hak ciptamengandung beberapa elemen hak. Hak – hak yang di miliki oleh pemilik atau hak cipta adalah hak untuk:

1. Membuat salinan atau reproduksi ciptaan dan menjual hasil salinan tersebut.
2. Mengimpor dan mengekspor ciptaan.
3. Ciptaan karya turunan atau derivatif atas ciptaan.

4. Menampilkan atau memamerkan ciptaan di depan umum, menjual atau mengalihkan hak eksklusif tersebut kepada orang lain atau pihak lain.

Hal yang di maksud dengan Hak eksklusif adalah bahwa hanya pemegang tau pemilik hak ciptaan yang bebas melaksanakan pemanfaatan hak cipta tersebut sementara orang atau pihak lain di larang melaksanakan pemanfaatan hak cipta tersebut tanpa izin pemegang hak cipta. Di indonesia, hak eksklusif si pegang hak cipta termasuk kegiatan-kegiatan menerjemahkan, mengadopsi, mengaransemen, mengalihwujudkan, menjual, menyewa, meminjamkan, mengekspor, serta mengkomunikasikan suatu ciptaan kepada publik melalui sarana apapun. Hak hak eksklusif yang tercakup dalam hak cipta dapat dialih kan misalnya dengan pewarisan atau perjanjian tertulis (Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 pasal 3 dan 4).pemilik hak cipta dapat pula mengizinkan pihak lain melakukan hak eksklusif nya tersebut dengan lisensi,dengan persyaratan tertentu (Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 Bab.V). Ini terkait dengan hak ekonomi yaitu hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan.

B. CONTENT

Berdasarkan sifatnya, hak cipta dianggap sebagai benda bergerak, oleh karena itu hak cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruhnya maupun sebagian melalui pewarisan, waris, hibah, jual beli dan perjanjian tertulis. Hak cipta tidak dapat disita kecuali jika hak itu diperoleh dengan melawan hukum. Hal-hal yang tidak termasuk hak cipta adalah catatan hasil-hasil rapat atau persidangan tersebut lembaga-lembaga negara, peraturan perundang-undangan, pidato kenegaraan atau pidato pejabat pemerintah serta keputusan benda-benda sejenis lainnya. Menurut pasal 15 UU nomor 19 Tahun 2002, segala hal tertulis yang sumbernya di sebutkan atau di cantumkan secara jelas tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta. Hal-hal yang tidak dapat di daftarkan sebagai ciptaan adalah:

1. Ciptaan di luar bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra.
2. Ciptaan yang tidak orisinal.
3. Ciptaan yang bersifat abstrak.
4. Ciptaan yang sudah merupakan milik umum.
5. Ciptaan yang tidak sesuai dengan ketentuan pada Undang-Undang hak cipta.

C. CONCLUSION

Jangka Waktu Hak Cipta
Hak cipta berlaku dalam jangka waktu berbeda-beda dalam yurisdiksi yang berbeda untuk jenis ciptaan yang berbeda. Masa

berlaku tersebut juga dapat bergantung pada apakah ciptaan tersebut diterbitkan atau tidak diterbitkan. Di Amerika Serikat misalnya, masa berlaku hak cipta semua buku dan ciptaan lain yang diterbitkan sebelum tahun 1923 telah kadaluwarsa. Di kebanyakan negara di dunia, jangka waktu berlakunya hak cipta biasanya sepanjang hidup penciptanya ditambah 50 tahun, atau sepanjang hidup penciptanya ditambah 70 tahun. Secara umum, hak cipta tepat mulai habis masa berlakunya pada akhir tahun bersangkutan, dan bukan pada tanggal meninggalnya pencipta. Di Indonesia, jangka waktu perlindungan hak cipta secara umum adalah sepanjang hidup penciptanya ditambah 50 tahun atau 50 tahun setelah pertama kali diumumkan atau dipublikasikan atau dibuat, kecuali 20 tahun setelah pertama kali disiarkan untuk karya siaran, atau tanpa batas waktu untuk hak moral pencantuman nama pencipta pada ciptaan dan untuk hak cipta yang dipegang oleh Negara dan hasil kebudayaan rakyat yang menjadi milik bersama (UU 19/2002 bab III dan pasal 50).

Penegakan Hukum Atas Hak Cipta

Sanksi pidana atas pelanggaran hak cipta di Indonesia secara umum diancam hukuman penjara paling singkat satu bulan dan paling lama tujuh tahun yang dapat disertai maupun tidak

disertai denda sejumlah paling sedikit satu juta rupiah dan paling banyak lima miliar rupiah, sementara ciptaan atau barang yang merupakan hasil tindak pidana hak cipta serta alat-alat yang digunakan untuk melakukan tindak pidana tersebut dirampas oleh Negara untuk dimusnahkan (UU 19/2002 bab XIII).

Tata Cara Pendaftaran Hak Cipta di Indonesia

Cara Mendaftarkan Hak Cipta dalam Daftar Umum Hak Cipta dilakukan atau pendaftaran hak cipta di Indonesia yang diajukan oleh pencipta atau oleh pemegang hak cipta atau oleh kuasa dari pemegang hak cipta. Cara mendaftarkan hak cipta di Indonesia diajukan kepada Ditjen Hak Kekayaan Intelektual dengan surat rangkap dua yang ditulis dalam bahasa Indonesia dan disertai contoh hak cipta atau penggantinya dengan dikenai biaya. Terhadap permohonan pendaftaran hak cipta tersebut, Ditjen Hak Kekayaan Intelektual akan memberikan keputusan paling lama 9 bulan terhitung sejak tanggal diterimanya permohonan pendaftaran hak cipta secara lengkap. Kuasa dari pemegang hak cipta yang dimaksud adalah konsultan hak kekayaan intelektual yang terdaftar pada Ditjen Hak Kekayaan Intelektual.

D. DISCUSSION

Keberadaan Konsultan Hak Kekayaan Intelektual telah diatur dalam PP No.2 Tahun 2005 Tentang Konsultasi Hak Kekayaan Intelektual serta diatur dalam keputusan Dirjen Hak Kekayaan Intelektual Nomor H-17.PR.06.10. Tahun 2005 Tentang Petunjuk Pelaksanaan Pendaftaran di bidang Hak Kekayaan Intelektual. Konsultan Hak Kekayaan Intelektual adalah orang yang memiliki keahlian di bidang Hak Kekayaan Intelektual dan secara khusus memberikan jasa di bidang pengajuan dan pengurusan permohonan pendaftaran di bidang Hak Kekayaan Intelektual yang dikelola oleh Ditjen Hak Kekayaan Intelektual dan terdaftar sebagai konsultan Hak Kekayaan Intelektual di Ditjen Hak Kekayaan Intelektual. Konsultan Hak Kekayaan Intelektual dalam menjalankan tugasnya diberi Hak untuk:

1. Mewakili, mendampingi dan membantu kepentingan pihak pengguna jasa untuk mengurus permohonan Hak kekayaan Intelektual kepada Ditjen Hak Kekayaan Intelektual dengan disertai surat kuasa.
2. Memperoleh imbalan atas jasa. Di samping itu, konsultan Hak Kekayaan Intelektual juga memiliki kewajiban untuk : (1) Menaati peraturan Undang-undang Hak cipta dan ketentuan hukum lainnya; (2)

Melindungi kepentingan pengguna jasa dengan menjaga kerahasiaan informasi yang berkaitan dengan permohonan pendaftaran hak cipta yang dikuasakan padanya; (3) Memberikan pelayanan konsultasi dan sosialisasi hak cipta, termasuk tata cara permohonan pengajuan Hak Kekayaan Intelektual.

Cara mendaftarkan hak cipta di Indonesia saat ini semakin dipermudah, antara lain dapat diajukan melalui kantor Wilayah Departemen Hukum dan HAM di masing-masing ibu kota provinsi. Kebijakan ini sebenarnya sudah dimulai sejak tahun 2000, khusus untuk hak cipta, hak paten dan Merek dagang, berdasarkan Peraturan Menteri Kehakiman RI No. M.09-PR.07.06 Tahun 1999 Tentang Penunjukkan Kantor Wilayah Departemen Kehakiman untuk menerima Permohonan pendaftaran hak cipta, serta berdasarkan Petunjuk Pelaksanaan Ditjen Hak Kekayaan Intelektual, serta berdasarkan Petunjuk Pelaksanaan Ditjen Hak Kekayaan Intelektual No. H-08-PR.07.10 Tahun 2000.

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.