

HARMONISASI HUKUM HAK CIPTA PROGRAM KOMPUTER DENGAN KULTUR HUKUM MASYARAKAT INDONESIA

Hasbir Paserangi

Dosen Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar-Indonesia

Abstract

Indonesia, being a part of international community, cannot neglect the existence of international law. Indonesia, as a consequence, should harmonize international law within municipal law. It also should be done on the rules relating the protection of intellectual property rights. This rules is sourced from international conventions. Implementation of intellectual property right protection, actually sources from state practice. Relating with it then, the implementation of intellectual property right protection should in-line with the values of nation.

Keywords : intellectual property rights, computer programme, legal culture

Abstrak

Sebagai bagian dari anggota masyarakat internasional, Indonesia tidak bisa begitu saja mengabaikan keberadaan ketentuan-ketentuan hukum internasional. Sebagai konsekuensinya, Indonesia harus melakukan harmonisasi aturan hukum internasional dengan hukum nasional. Begitu juga dengan pengaturan terkait dengan perlindungan hak milik intelektual. Pengaturan perlindungan hak milik intelektual bersumber dari Konvensi-Konvensi Internasional. Sebenarnya praktek perlindungan hak milik intelektual bersumber dari praktek-praktek negara secara individual. Terkait dengan itu maka implementasi perlindungan hak milik intelektual seharusnya harus sesuai dengan nilai-nilai yang diterima bangsa Indonesia.

Kata kunci : Hak Cipta, Program Komputer, Kultur Hukum

Faktor-faktor yang memengaruhi terjadinya perubahan hukum dalam suatu negara dapat berasal dari dalam negeri (internal) yakni adanya suatu perubahan yang cepat dan radikal sehingga memengaruhi seluruh sistem hukum yang sedang berjalan, dapat pula berasal dari pengaruh luar (eksternal) yang memengaruhi sistem hukum nasional yakni adanya keharusan suatu negara untuk menyesuaikan hukum nasionalnya dengan hukum Internasional. Dalam konteks perubahan hukum yang terjadi di Indonesia, kedua faktor ini secara bersamaan telah memengaruhi keseluruhan sistem hukum yang ada dan mengharuskan hukum (termasuk peraturan perundang-undangan) diubah

dan bahkan dibuat untuk disesuaikan dengan kondisi yang terjadi, demikian juga sebagai bagian dari anggota masyarakat Internasional. Indonesia tidak dapat mengabaikan hukum Internasional yang telah disepakati dan sebagai konsekuensinya Indonesia harus melakukan harmonisasi terhadap hukum nasional yang telah ada. Termasuk dalam hal ini adalah bahwa Undang-Undang Hak Cipta yang ada sekarang ini, haruslah mengakomodir ketentuan-ketentuan hukum yang ada dalam TRIPs¹

Membangun Budaya Hukum Masyarakat

Dalam perkembangan hukum dewasa ini, suatu hal yang tampaknya kurang mendapat perhatian para

1. Hasbir, 2010. *Perlindungan Hukum Hak Cipta Perangkat Lunak (software) Program Komputer Dalam Hubungannya Dengan Prinsip-Prinsip Dalam TRIPs di Indonesia*, Disertasi, hlm. 316

ahli hukum, yaitu "budaya hukum" atau "*legal culture*". Konsep ini oleh Poh Ling Tan didefinisikan sebagai "*a set of social traditions, attitudes and expectations concerning the law, a legal profession and an independent judiciary, together with a respect for these, and internalization of law abidingness and of legal attitudes, procedures and ways of looking at things...*" Dari definisi ini dapat dimunculkan dua hal dalam budaya hukum yaitu ketentuan hukum yang ada dan bentuk penegakan hukum yang dijalankan, atau dengan kata lain adalah substansi aturan hukum dan aparat penegak hukum yang profesional yang tidak memihak.²

Untuk menciptakan budaya hukum yang positif dan dapat mendukung tata kehidupan masyarakat, kedua komponen tersebut di atas mutlak diperlukan. Apabila pemerintah dapat meyakinkan masyarakat bahwa hukum yang dibentuk itu adalah berorientasi kepada rakyat dan berkeadilan sosial, para aparat penegak hukum dalam menjalankan tugasnya bersifat non diskriminatif, tentu saja masyarakat akan memberikan dukungan dan sekaligus akan mengikuti pola tersebut, demikian sebaliknya. Agar hal ini dapat berjalan dengan baik, maka pemerintah harus menciptakan masyarakat yang terdidik (*an educated public*) supaya masyarakat dapat memahami dengan baik dan melaksanakan aturan hukum yang telah dibuatnya, sekaligus dapat memberikan saran pendapat kepada instansi yang berwenang (khususnya pemerintah dan pihak legislatif) dalam membuat produk hukum yang dipergunakan untuk mengatur masyarakat. Jadi masyarakat dilibatkan dalam membentuk produk hukum, sebab bagaimana pun masyarakat adalah pemakai hukum tersebut. Hal ini menurut saya sangat sejalan dengan apa yang diistilahkan oleh Philippe Nonet dan Philippe Zelnick tentang Hukum yang bersifat Responsif, hukum yang bersifat *bottom up*.

Gerakan Pemanfaatan Hak Kekayaan Intelektual Untuk Kepentingan Publik

Sebagaimana diketahui bahwa saat ini selain pendukung Hak Kekayaan Intelektual juga telah mulai

berkembang gerakan atau pemikiran baru, yaitu yang "anti Hak Kekayaan Intelektual". Gerakan seperti ini merupakan suatu anti-tesis dan hal itu sesuatu yang wajar, baik dalam kehidupan keilmuan maupun kenyataan praktek. Mereka juga tidak semata-mata bergerak tanpa dasar. Dari segi filsafat hukum gerakan mereka dapatlah digolongkan dengan dasar pemikiran yang beraliran *hedonistic utilitarianism* yang bersandarkan kepada pendapat Jeremy Bentham, yaitu bahwa perundangan itu hendaknya dapat memberikan kebahagiaan yang terbesar bagi sebagian besar masyarakat (*the greatest happiness for the greatest number*). Menurut hemat saya bahwa gerakan seperti itu di negara-negara Timur (Asia) termasuk Indonesia, bahkan lebih mendapat tempat karena kebanyakan masyarakat berprinsip adanya suatu kebebasan dalam menggunakan karya intelektual, mereka masih bersifat komunal.

Dalam falsafah Timur, kebanyakan berprinsip adanya suatu kebebasan dalam menggunakan karya intelektual, biarkan orang lain turut memanfaatkannya. Pemikiran semacam itu memang bisa dimaklumi, tetapi harus diwaspadai sebab sering ada pihak-pihak tertentu yang secara tidak bertanggung jawab menungganginya. Mereka melakukan pelanggaran karya intelektual murni secara ekonomis bukan karena pertimbangan keilmuan dan perilaku semacam itu jelas mengabaikan kreativitas karya individu. Perilaku demikian tidaklah didukung oleh gerakan anti Hak Kekayaan Intelektual ini, mereka tidak ingin kreativitas masyarakat terhenti dengan pengabaian kreativitas individu.

Menurut Budi Rahardjo, penganut anti Hak Kekayaan Intelektual bukan menganjurkan pembajakan atau pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual, melainkan mereka menganjurkan untuk mengembalikan kepemilikan kepada umat manusia, misalnya membuat temuan menjadi *public domain*. Hak Kekayaan Intelektual sudah dimonopoli oleh negara besar dan perusahaan besar sehingga manfaat bagi manusia menjadi nomor dua. Gerakan dan pemikiran tersebut mengharapkan bahwa dalam

2. Abdul Manan, 2005, *Aspek-Aspek Pengubah Hukum*, Jakarta, Kencana, hlm.95

3. Budi Rahardjo, 2004, *Apakah Negara Berkembang Memerlukan Sistem Perlindungan HaKI*, Materi Lokakarya Terbatas Tentang Hak Kekayaan Intelektual Yang diselenggarakan Oleh Pusat Pengkajian Hukum (PPH) dan Pusdiklat Mahkamah Agung, hlm.4

diperhatikan manfaat sebesar-besarnya kepada masyarakat secara luas (*public*) tidak semata-mata mengedepankan kepentingan individu saja.³

Pendukung anti Hak Kekayaan Intelektual tidak bertindak di luar hukum. Keperluan mereka terhadap karya intelektual seperti perangkat lunak dipenuhi dengan mengembangkan perangkat lunak bebas seperti yang di-kembangkan oleh GNU Linux dan proyek *software* bebas dan terbuka lainnya. Mereka mengembangkan yang disebut Lisensi Publik Umum GNU *General Public License* (GNU) yang bertujuan untuk menjamin kebebasan masyarakat untuk berbagi dan mengubah perangkat lunak bebas untuk menjamin bahwa perangkat lunak tersebut tetap bebas bagi penggunanya. *General Public License* ini dapat diberlakukan terhadap hampir semua perangkat lunak *Free Software Foundation* dan program lain apa pun yang penciptanya mau menggunakan lisensi ini.

Gerakan mereka bermaksud agar seluruh pemakai dapat bebas untuk menyalin, menyebarkan, dan mengembangkan perangkat lunak yang diciptakan mereka. Mereka menyadari bahwa pengembangan atas perangkat lunak yang ada (versi standar) tetap terus dilakukan sehingga dapat dirilis versi barunya yang bersifat bebas pula. Di Amerika gerakan seperti ini sudah mempunyai kelompok atau komunitas tertentu. Salah satunya yaitu *Free Software Foundation* (FSF) Yayasan Perangkat Lunak Bebas, selain yang bersifat yayasan, ada juga yang berbentuk perusahaan, contohnya Cygnus Support. Perusahaan tersebut dengan sekitar 50 pekerja memperkirakan bahwa sekitar 15 persen dari kegiatan stafnya bergerak mengembangkan perangkat lunak bebas.

Seiring gencarnya dorongan penegakan Hak Kekayaan Intelektual di bidang hak cipta, muncul pula "bentuk perlawanan" dengan memperkenalkan istilah *copyleft* sebagai lawan dari *copyright*. Penggunaan istilah *copyleft* sendiri terjadi karena *right* berarti "kanan", sementara *left* berarti "kiri". Dalam konteks perlawanan tersebut, tidak berarti *copyleft* menentang perlindungan terhadap hak cipta seseorang, hanya *copyleft* memanfaatkan aturan *copyright* untuk tujuan yang bertolak belakang. Artinya, jika *copyright* bertujuan melindungi kepemilikan pribadi dari pembajakan, *copyleft* sebaliknya karena tidak

berambisi menjadikannya sebagai milik pribadi, tetapi justru menginginkan agar tetap bebas. Sebagai contoh, dalam karya cipta perangkat lunak mereka yang mendukung *copyleft* berpandangan bahwa perangkat lunak itu harus tetap bebas (*free software*). Situs GNU merupakan referensi banyak penganut *copyleft*. Di dalamnya dijelaskan bahwa *copyleft* merupakan metode umum untuk membuat sebuah program menjadi perangkat lunak bebas serta menjamin kebebasannya untuk semua modifikasi dan versi-versi berikutnya.

Gambaran usaha para pendukung anti Hak Kekayaan Intelektual sebagai-mana diuraikan di atas menunjukkan bahwa mereka mencari keseimbangan antara perlindungan hak cipta di satu sisi dan di sisi lain juga memastikan bahwa akses yang cukup luas terhadap pengetahuan dan produk-produk berbasis pengetahuan bagi masyarakat luas. Dalam operasionalisasinya, interpretasi biaya atas akses terhadap pengetahuan tersebut, lalu penggunaan yang fair atau fair dealing, dan lisensi publik umum merupakan isu-isu krusial bagi usaha mereka. Isu-isu seperti itu mereka kembangkan sedemikian rupa sehingga bisa memastikan bahwa masyarakat umum mendapatkan akses atas produk intelektual tersebut untuk kemanfaatan semua orang.

Maksud dari gerakan anti Hak Kekayaan Intelektual sebenarnya juga sudah diberi ruang yang cukup dalam beberapa pengaturan mengenai Hak Kekayaan Intelektual ini, baik dalam peraturan nasional maupun peraturan internasional. Misalnya saja pada Pasal 9 dan Pasal 10 dari Konvensi Berne memberikan izin kepada sejumlah negara untuk menggunakan copy secara terbatas dari karya-karya yang dilindungi Hak Kekayaan Intelektualnya tanpa meminta izin untuk tujuan-tujuan sebagaimana disebutkan dengan jelas dalam hukum nasional mereka, seperti untuk kegiatan penelitian, pengajaran, dan penggunaan pribadi, sejauh kegiatan ini tidak mengeksploitasi pemilik hak ciptanya.

Dalam konteks negara, harapan dari ide anti Hak Kekayaan Intelektual ini juga berkembang, khususnya karena pertentangan antara negara maju dan negara berkembang. Pada konferensi tahun 1967 di Stockholm tentang Konvensi Berne, negara-negara berkembang minta kelonggaran tambahan karena

mereka membutuhkannya untuk pendidikan massal di negaranya. Konferensi yang sama kemudian membuat tambahan protokol yang mengizinkan negara-negara berkembang untuk mendapatkan pengurangan waktu untuk penerjemahan karya-karya ke dalam bahasa-bahasa lokal dan juga untuk kepentingan pendidikan, penelitian, dan kegiatan ilmiah lain. Baru pada tahun 1971 di Paris muncul kesepakatan antara negara maju dan negara berkembang untuk memberikan pengecualian bagi negara berkembang untuk penerjemahan karya ke dalam bahasa lokal dalam jumlah terbatas. Kesepakatan ini kemudian dimasukkan dalam Apendix Konvensi tersebut. Namun, nyatanya hanya sedikit memberikan keuntungan kepada negara berkembang karena negara maju tidak pernah memasukkan ketentuan khusus tersebut dalam hukum nasional mereka.

Oleh karena itu, menurut hemat saya sebenarnya peraturan Hak Kekayaan Intelektual yang ada dalam Konvensi internasional sudah memberikan ketentuan yang dapat menyeimbangkan antara kepentingan pencipta dan kepentingan masyarakat. Hanya saja ketentuan tersebut harus benar-benar diakomodir ke dalam ketentuan Hukum Nasional masing masing negara anggota, baik negara maju maupun bagi negara yang sedang berkembang, mengingat bahwa di negara maju ketentuan tersebut ternyata tidak pernah dimasukkan ke dalam hukum nasional mereka. Yang sesungguhnya bagi negara berkembang, justru ketentuan seperti itu akan terasa dalam praktek mengenai penggunaan secara wajar (*fair use* atau *fair dealing*), yang pelaksanaannya itu antara lain untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya ilmiah, penyusunan laporan, dan sebagainya. Dalam praktek penggunaan secara wajar ini ada batasan tertentu. Artinya, penggunaan tidak bisa seluruhnya memakai karya cipta pihak lain.

Dari apa yang diuraikan di atas, dengan mengakomodir ketentuan-ketentuan yang ada pada Konvensi Bern dan TRIPs dan tetap mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Jeremy Bentham bahwa perundangan itu hendaknya dapat memberikan kebahagiaan yang terbesar bagi sebagian besar

masyarakat (*The greatest happiness for the greatest number*) serta dengan tetap memperhatikan kepentingan nasional dari negara berkembang dan akar budaya masing-masing, maka akan melahirkan harmonisasi hukum yang saya istilahkan dengan "*fungsi sosial hak cipta yang proporsional*"⁴

3. Bentuk Penegakan Hukum Hak Cipta Program Komputer (*Software*) di Indonesia

Masalah HKI tak kunjung selesai. Butuh kesadaran setiap orang untuk menghargai sebuah karya cipta. Indonesia bisa dikatakan surganya pembajakan perangkat lunak (*software*). Hal ini dibuktikan dengan mudahnya setiap orang bisa mendapatkan media optik seperti CD, VCD dan DVD bajakan. Bahkan bajak-membajak dalam industri kreatif (program komputer) di Indonesia merupakan hal yang sering terjadi. Orang dengan mudah men-download sebuah lagu lewat internet.

Prosedur penegakan hukum di bidang hak cipta memiliki persamaan di berbagai negara yang umumnya mencakup prosedur perdata (*civil procedure*) serta prosedur pidana dan administratif (*criminal and administratif procedure*).

Part III Article 42 sampai dengan Article 61 TRIPs mengatur mengenai penegakan hukum di bidang HKI. Article 42 menentukan: "*member shall make available to right holder's civil judicial procedures concerning the enforcement of any intellectual property right*". Ketentuan ini menekankan suatu kewajiban umum akan upaya penegakan hukum nasional masing-masing Negara untuk secara efektif mampu memerangi tindakan pelanggaran HKI dan penyediaan upaya pemulihan atas pelanggaran tersebut.

Injunctive relief merupakan tindakan segera dari pemegang HKI untuk meminta penetapan dari pengadilan. Untuk itu tidak disyaratkan adanya unsur kesalahan dari si pelanggar, asalkan dapat ditetapkan bahwa pelanggaran telah dilakukan.

Di Indonesia, penetapan sementara di bidang hak cipta telah diatur dalam Pasal 67 sampai dengan Pasal 70 Undang-Undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta. Penetapan sementara bertujuan untuk:

4. Hasbir, 2010. *Perlindungan Hukum Hak Cipta Perangkat Lunak (software) Program Komputer Dalam Hubungannya Dengan Prinsip-Prinsip Dalam TRIPs di Indonesia*, Disertasi, hlm.348

- a. pencegahan masuknya barang yang berkaitan dengan pelanggaran HKI,
- b. penyimpanan alat bukti yang berkaitan dengan pelanggaran HKI tersebut.

Pengadilan dapat menetapkan agar pihak yang melanggar untuk menghentikan perbuatan pelanggaran tersebut dalam jalur pemasaran lebih jauh. Namun demikian, di lapangan terdapat kesulitan Pengadilan Niaga untuk menerapkan aturan ini, misalnya untuk menentukan besarnya (nominal) uang jaminan berupa uang tunai atau jaminan bank. Uang jaminan tersebut sebagai jaminan *balance of convenience* dalam arti bahwa jika Penetapan Sementara dikuatkan, maka uang jaminan harus dikembalikan pada pemohon penetapan sementara. Sebaliknya jika Penetapan Sementara dibatalkan, maka uang jaminan yang telah dibayarkan harus segera diserahkan kepada pihak yang dikenai tindakan tersebut sebagai ganti rugi akibat adanya Penetapan Sementara tersebut.

Berikut ini saya uraikan data yang saya akses tanggal 18 Maret 2009 sebagai berikut: Selasa tanggal 17 Maret 2009, *Business Software Alliance (BSA)* menemukan penggunaan *software* ilegal terbesar selama triwulan pertama di 2009 ini. Dari hasil temuan BSA, dua perusahaan besar di Jakarta, yakni PT IT dan PT VI, diduga menggunakan *software* ilegal di 1.500 komputer yang ada pada kantor perusahaan tersebut.⁵

Donny A. Sheyoputra, Perwakilan BSA, memperkirakan kerugian yang timbul dari pembajakan di PT IT sekitar AS\$1 juta. Sedangkan dari PT VI diperkirakan sekitar AS\$100.000. Lima *software* ilegal yang paling banyak dari dua kasus tersebut yakni *Microsoft, Autodesk, Adobe, Symantec* dan *McAfee*.

Kasus pembajakan seperti inilah yang menyebabkan Indonesia masuk dalam jajaran pembajak *software* terbesar di dunia. Berdasarkan survei tahunan *International Data Corporation (IDC)* dan BSA, angka pembajakan *software* di Indonesia mencapai 84 persen pada 2007. Angka itu menempatkan Indonesia pada urutan ke-12 dari 108 negara pelanggar terberat kasus pembajakan

software. Meski demikian posisi Indonesia ini menunjukkan perbaikan dibanding tahun sebelumnya. Pada 2006, Indonesia menempati urutan ke-8 dengan angka pembajakan *software* sebesar 85 persen.

Jika Indonesia mampu menekan angka pembajakan hingga 10 persen, maka berdasarkan penelitian itu IDC dan BSA, negeri ini bisa menyediakan 2.200 lapangan pekerjaan baru, menghasilkan AS\$1,8 miliar pertumbuhan ekonomi dan AS\$88 juta pendapatan pajak pada 2011.

Direktur Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Departemen Hukum dan HAM, Andi Noorsaman Sommeng mengatakan industri kreatif menyumbang rata-rata 6,3 persen terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia sepanjang 2002-2006.

Berdasarkan penelitian Departemen Perdagangan tahun 2007, produktivitas pembajakannya bisa turun. Misalnya Cina yang mempunyai aturan yang mewajibkan setiap unit PC yang dijual harus dilengkapi *operating system (OS)* legal. Lalu pada 2008, pemerintah Cina mengirim surat kepada 53.000 *internet service provider* agar tidak menjual *software* ilegal. BSA memandang praktek penegakan hukum terhadap *corporate end users* lebih efektif ketimbang *personal end users*.

Secara umum, hasil studi IDC menyebutkan dari 110 negara, terjadi kenaikan angka pembajakan rata-rata dari 38 persen menjadi 41 persen. Hal ini disebabkan adanya kenaikan penjualan PC di negara-negara yang tingkat pembajakannya masih tinggi seperti Cina dan Indonesia. Dari 110 negara tersebut, 57 negara angka pembajakannya turun, 36 negara angka pembajakannya tetap, dan 16 negara naik angka pembajakannya. Sementara nilai potensi kerugiannya naik dari AS\$ 48 miliar menjadi AS\$ 53 miliar.

Untuk kawasan Asia Pasifik, rata-rata terjadi kenaikan angka pembajakan dari 59 persen menjadi 61 persen, dengan nilai kerugian mencapai AS \$ 15 miliar. Sementara Eropa Tengah dan Timur, angka pembajakannya turun menjadi 66 persen dari 68 persen, Amerika Latin angka pembajakannya tetap 65 persen, Timur Tengah-Afrika angka pembajakannya turun menjadi 59 pesen, Amerika Utara tetap 21

5. <http://www.hukumonline.com>, diakses tanggal 28 maret 2009

persen, dan Uni Eropa juga tetap 33 persen.

Negara-negara yang angka pembajakannya di atas 90 persen adalah Armenia, Bangladesh, Georgia, Sri Lanka, dan Zimbabwe. Sedangkan negara-negara dengan angka pembajakannya paling rendah atau sekitar 20 persen adalah Amerika Serikat, Jepang, Selandia Baru, dan Luxemburg.

Pekerja industri kreatif selama 2002-2006 mencapai Rp 19,5 juta. Besaran ini melebihi produktivitas nasional rata-rata, yang hanya mencapai kurang dari Rp 18 juta. "Industri fashion dan kerajinan tangan memiliki kontribusi paling besar," ujar Andi Noorsaman Sommeng dalam pidato pembukaan pada lokakarya jurnalis tentang Hak Kekayaan Intelektual di Jakarta, Rabu (18/3/2009).

Sementara Sekretaris Umum Perhimpunan Masyarakat HAKI Indonesia (UPS) Henry Soelistyo Budi, mengatakan salah satu yang bisa mendorong pertumbuhan industri kreatif adalah perlunya kesadaran publik akan pentingnya perlindungan hak atas kekayaan intelektual. Di samping itu, dibutuhkan adanya penegakan hukum yang lebih konsisten, transparan, peningkatan kapasitas penegak hukum, serta percepatan proses yudisial yang akan mendorong masyarakat dalam berinovasi. "Juga akan lebih berguna jika dibentuk sebuah pengadilan kekayaan intelektual di tingkat provinsi atau minimal di kota-kota besar,"⁶

Pengadilan khusus HKI adalah wacana yang sedang menyeruak di kalangan pemerhati HKI. Praktisi dan juga lawyer yang kerap menangani masalah HKI, Justisiari P. Kusumah, mengatakan wacana pembentukan pengadilan HKI dilatarbelakangi masalah seringnya hakim-hakim yang berpengalaman menangani kasus HKI, di mutasi ke daerah lain. "Kalau ada pengadilan khusus HKI, ini bisa menjadi tempat dimana *the right man on the right place*". Namun demikian wacana ini sulit untuk terwujud mengingat sengketa HKI sudah ada lembaga yang menangani yakni Pengadilan Niaga yang tersebar di lima kota besar di Indonesia, Jakarta, Medan, Semarang, Surabaya dan Makassar. Namun masalahnya memang seperti dikemukakan Justisiari, dimana hakim yang sudah berpengalaman

menangani kasus HKI, harus rela dimutasi ke pengadilan lain, demi menjalani sebuah sistem.

Wacana lain yang lebih masuk akal adalah pembentukan arbitrase yang khusus menangani sengketa HKI. Justisiari menjelaskan bahwa pembicaraan awal pembentukan lembaga arbitrase ini sudah dimulai. "Sepertinya pembentukan arbitrase akan lebih cepat dan lebih mungkin, sebab lebih independen dan terpisah dari birokrasi," tegas Justisiari. Masalahnya, kata dia, meski sengketa HKI sudah dibawa ke arbitrase, namun para pihak kerap tidak puas dengan putusan arbitrase.

Beberapa data pembajakan *software* di tahun 2008

a. Indonesia Rugi Sekitar 5,6 Triliun Akibat *Software* Ilegal

Pembajakan membuat kreativitas perusahaan *software* lokal tidak berkembang. Akibat pembajakan ini Indonesia dirugikan triliunan rupiah dan tetap menempati posisi 12 dari 25 negara di Asia Pasifik dengan tingkat pembajakan *software* tertinggi.

Hasil studi tahun ke-6 *International Data Corporation (IDC)* tentang *Global Software Piracy Study 2008* menunjukkan Indonesia kembali menempati urutan ke-12 dari 25 negara dengan tingkat pembajakan *software* tertinggi di Asia Pasifik. Dibandingkan angka pembajakan 2007, tahun 2008 angkanya meningkat satu persen dari 84 persen menjadi 85 persen dengan nilai kerugian AS\$ 544 juta atau sekitar Rp 5,6 triliun. Artinya dari 100 komputer, 85 diantaranya berindikasi diinstall dengan *software* ilegal atau tidak berlisensi.

Presentase angka pembajakan di Indonesia sebenarnya sama dengan Vietnam, dan Irak. Hanya, dibandingkan kedua negara itu, Indonesia menderita kerugian lebih besar akibat pembajakan. Nilai kerugian Indonesia masih lebih kecil dibanding Cina yang merugi AS\$ 6,6 miliar, India (AS\$ 2,7 miliar), Jepang (AS\$ 1,4 miliar), Korea Selatan (AS\$ 622 juta), Australia (AS\$ 613 juta), dan Thailand (AS\$ 609 juta).

Menurut Direktur PT. Zahir International, Muhammad Ismail bahwa pembajakan membuat

6. <http://www.hukumonline.com>, diakses tanggal 18 maret 2009

kegiatan perusahaan *software* lokal seperti PT.Zahir tidak berkembang. Sementara kreativitas merupakan sumber pembangunan ekonomi di masa mendatang. Sebenarnya Indonesia dilirik Eropa sebagai negara *outsourcing software* karena memiliki artistik dan tampilan *software* lebih baik dari India. Selama ini, India menjadi kiblat *outsourcing software* di dunia. "SDM Indonesia sudah hebat, tapi kalau lingkungan tidak mendukung kreativitas akan menurun"

Lebih lanjut Donny juga menjelaskan bahwa pembajakan disebabkan jumlah penjualan dan pengiriman Personal Computer (PC) meningkat. Penggunaan komputer lama juga menjadi pemicu maraknya pembajakan. Sebab, banyak *software* baru yang tidak compatible (cocok) lagi, sehingga pengguna akan mencari *software* lama yang notabene sulit dicari, sehingga ujung-ujungnya membeli *software* bajakan. Ditambah lagi modus pembajakan semakin canggih, diantaranya dengan akses internet.

Saat ini menurut daftar yang dikeluarkan oleh USTR (*United State Trade Representative*), Indonesia juga masih masuk dalam kategori "*priority watch list*" karena dinilai masih banyaknya kasus pembajakan Hak Cipta khususnya VCD dan *software*.

Disadari atau tidak, pembajakan *software* di Indonesia memang marak terjadi, begitu mudah mendapatkan *software-software* bajakan dengan harga terjangkau di toko-toko penjual *software* komputer, bahkan di pedagang-pedagang kaki lima. Kemajuan di bidang teknologi dirasakan turut mempermudah terjadinya pembajakan *software*.

Meskipun Indonesia telah mempunyai perangkat hukum di bidang Hak Cipta, akan tetapi penegakan hukum atas pembajakan *software* ini masih dirasakan sulit dicapai, dan sepertinya pembajakan *software* di Indonesia akan tetap terjadi, dan permasalahan ini tidak akan pernah dapat dituntaskan.

b. Bentuk-bentuk Pembajakan *Software*

Pasal 1 butir 8 Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta (UUHC) mengatur bahwa program komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer

melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut. Pengertian mengenai *software* ini dapat pula dilihat di *Australian Copyright Act*, dimana dijelaskan bahwa *software* ini sesungguhnya meliputi *source code* dan *object code* yang merupakan suatu set instruksi yang terdiri atas huruf-huruf, bahasa, kode-kode atau notasi-notasi yang disusun atau ditulis sedemikian rupa sehingga membuat suatu alat yang mempunyai kemampuan memproses informasi digital dan dapat melakukan fungsi kerja tertentu.

Adapun bentuk-bentuk pelanggaran atas suatu *software* dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu :

1. Pemuatan ke dalam hard disk. Perbuatan ini biasanya dilakukan jika kita membeli komputer dari toko-toko komputer, di mana penjual biasanya meng-install sistem operasi beserta *software-software* lainnya sebagai bonus kepada pembeli komputer.
2. *Softlifting*, yaitu dimana sebuah lisensi menggunakan sebuah *software* dipakai melebihi kapasitas penggunaannya. Misalnya membeli satu *software* secara resmi tapi kemudian meng-install-nya di sejumlah komputer melebihi jumlah lisensi untuk meng-install yang diberikan.
3. Pemalsuan, yaitu memproduksi serta menjual *software-software* bajakan biasanya dalam bentuk CD ROM, yang banyak dijumpai di toko buku atau pusat-pusat perbelanjaan,
4. Penyewaan *software*, *Illegal downloading*, yakni dengan men-download *software* dari internet secara illegal

Berdasarkan Pasal 2 ayat (1) UUHC, Hak Cipta adalah hak khusus bagi pencipta maupun penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya maupun memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Selanjutnya dalam Pasal 1 butir 4 dan 5 disebutkan bahwa yang dimaksud dengan tindakan "mengumumkan" adalah penyebaran suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun dan dengan cara sedemikian rupa sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar atau dilihat oleh orang lain, sedangkan yang dimaksud dengan "memperbanyak"

adalah tindakan menambah suatu ciptaan, dengan pembuatan yang sama, terjinasuk mengalihwujudkan suatu ciptaan. Dari ketentuan di atas dapat terlihat bahwa tindakan-tindakan pembajakan *software* tersebut termasuk dalam kategori melanggar Hak Cipta.

Berdasarkan Pasal 72 ayat (3) UUHC bahwa atas pelanggaran Hak Cipta, maka pelaku pembajakan *software* ini dapat diancam dengan hukuman penjara paling lama 5 tahun dan/atau denda maksimum 500 juta rupiah. Selain itu pencipta maupun pemegang hak cipta juga dapat melakukan upaya hukum secara perdata untuk menuntut ganti rugi, karena tindakan pembajakan *software* dapat dikategorikan sebagai perbuatan melawan hukum sebagaimana yang diatur dalam Pasal 1365 KUH Perdata.

c. Faktor-Faktor Pendukung Terjadinya Pembajakan *Software*

Ada banyak faktor-faktor yang mendukung terjadinya pembajakan *software*. *Software* adalah produk digital yang dengan mudah dapat digandakan tanpa mengurangi kualitas produknya, sehingga produk hasil bajakan akan berfungsi sama seperti *software* yang asli.

Selain itu, tidak disangkal lagi, satu hal yang mendukung maraknya pembajakan atas *software* adalah mahalnya harga lisensi *software* yang asli. Untuk perbandingan, harga lisensi Windows 98 adalah 200 dolar AS, sedangkan *software* bajakan dapat kita beli hanya dengan harga Rp. 10.000 saja. Andaikata di sebuah kantor mempunyai 20 buah komputer yang menggunakan windows 98, maka biaya yang harus dikeluarkan sebesar 4000 dolar AS atau senilai hampir 40 juta rupiah. Itu hanya untuk sistem operasinya saja, belum termasuk program-program aplikasi lainnya.

d. Penegakan Hukum atas Pembajakan *Software* Komputer

Penegakan hukum atas pembajakan *software* memang telah dilakukan. Pada bulan September 2001, Microsoft dinyatakan menang dalam kasus pembajakan *software* dan majelis hakim menghukum PT. Kusumo Megah untuk membayar ganti rugi sebesar 4,4 juta dolar AS. Keputusan ini bagi pihak produsen *software* dianggap sebagai kemenangan

besar melawan pembajakan *software* di Indonesia sehingga diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang menghargai inovasi dan diharapkan dapat membangkitkan industri *software* lokal. Pada bulan Oktober tahun yang sama, Microsoft kembali memenangkan perkara yang sama, di mana tergugat yaitu empat penjual komputer yaitu PT. Panca Putra Komputindo, HJ Komputer, HM Komputer dan Altex Komputer dihukum untuk membayar ganti rugi sebesar 4,7 juta dolar AS karena terbukti bersalah karena telah meng-install *software* Microsoft Windows dan Office pada komputer yang mereka jual.

Penegakan hukum di bidang pembajakan *software* ini memang mempunyai dampak positif karena dapat memperbaiki citra Indonesia di mata dunia internasional sehingga dapat meningkatkan investasi asing di bidang *software* di Indonesia, selain itu bagi pelaku industri *software* di Indonesia sendiri hal ini dapat membangkitkan semangat mereka untuk lebih berkreasi menghasilkan *software-software* baru yang mempunyai daya saing yang tinggi, karena hasil karyanya tidak akan dibajak lagi oleh orang lain untuk mendapatkan keuntungan ekonomis.

Business Software Alliance (BSA) Asia Pasifik menilai Indonesia perlu membuat kebijakan yang mewajibkan setiap produsen komputer menggunakan *software* legal pada setiap komputer yang diproduksinya. Kewajiban serupa juga diberlakukan pada setiap komputer yang diimpor ke Indonesia. Kewajiban itu bisa mempermudah pemerintah Indonesia untuk memantau penggunaan *software* bajakan.

Kebijakan itu ditujukan guna menekan penggunaan *software* bajakan di level pengguna pribadi (*personal end users*). Hal ini mengingat volume penjualan komputer di Indonesia tertinggi di kawasan Asia Pasifik. "*Shipment computer* Indonesia di level *personal end user* dan *small business* pada tahun lalu sangat tinggi, bahkan mengalahkan volume *shipment* di level *medium business* yang menjadi target advokasi BSA,"

Kebijakan ini sudah dilakukan oleh Pemerintah Cina dan terbukti efektif. Di Cina, setiap unit PC (*Personal Computer*) yang dijual harus dilengkapi operating system (OS) legal. Imbasnya, angka pembajakan pun menjadi turun di Negeri Tirai Bambu tersebut.

Usulan lain dari BSA adalah pengadilan khusus HKI atau *special intellectual property corps*. Pengadilan seperti ini sudah diterapkan di Malaysia dan India. Untuk hal ini memang diperlukan training kepada aparat penegak hukum mulai dari kepolisian hingga para hakim soal HKI.

Terlepas dari dua usulan tersebut, banyak keuntungan yang bisa diperoleh jika Pemerintah bisa menekan angka pembajakan. Pengamat Informasi Teknolog (IT), Tony Seno Hartono menjelaskan, jika angka pembajakan di Indonesia bisa turun 10 persen pada 2011, maka terbuka peluang kerja baru bagi 2.200 orang mendorong pertumbuhan ekonomi senilai AS\$1,8 miliar, dan potensi pendapatan pajak bagi pemerintah senilai AS\$88 juta.⁷

Hanya saja, Indonesia baru mengimplementasikan program *Information Communication and Technology (ICT)*. Sama halnya dengan Filipina, Vietnam, dan Arab Saudi. Berbeda dengan Malaysia dan Singapura yang lebih dulu menerapkan program ini. "Padahal ICT membuat pengelolaan pemerintah dan perusahaan makin efisien, transparan, dan mampu meningkatkan revenue.

Sebelumnya, hasil studi *International Data Corporation (IDC)* mengenai *Global Software Piracy Study 2008* menyebutkan, angka pembajakan *software* di Indonesia naik dari 1 persen menjadi 85 persen. Dengan demikian Indonesia tetap berada di peringkat 12 dari 110 negara di dunia yang distudi oleh IDC Akibatnya, secara keuangan, industri *software* Indonesia kehilangan potensi pendapatan senilai AS\$544 juta.

Menurut IDC, adanya kenaikan angka pembajakan 1 persen di Indonesia pada tahun lalu disebabkan kenaikan lebih dari 100 persen dari pengiriman PC ke Indonesia. Dari kenaikan tersebut, sekitar 48 persen PC tersebut dibeli oleh *personal end users*. Sisanya dibeli oleh *corporate end users*.

Jeffrey mengakui tak mudah menekan angka pembajakan *software* legal di level *personal end users* di Indonesia. Sebab setiap orang di Indonesia bisa merakil sendiri computer. Celakanya tak ada jalan singkat untuk menyelesaikan persoalan ini.

e. Penyelesaian Sengketa Penggunaan *Software* Illegal Melalui Jalur Perdata.

Penyelesaian secara perdata terkadang lebih efektif untuk memerangi penggunaan *software* illegal. Perusahaan pembajak lebih memilih membayar ganti rugi daripada diproses secara pidana. Alasannya sederhana, agar citra mereka tidak dipandang buruk di kalangan dunia usaha.

Maraknya penggunaan *software* illegal membuat resah para produsen. Selain, mengadakan tindak pidana hak cipta ke kepolisian, produsen juga melakukan terobosan secara teknologi untuk melindungi produk dari pembajak. Jalur perdata bahkan ditempuh untuk memerangi pembajakan. Langkah ini terbukti lebih efektif dibanding jalur pidana.

Kuasa hukum Autodesk Pit Ltd, Benhard P. Sibarani, menyatakan jalur perdata bisa ditempuh sebab dari sisi keperdataan produsen berhak menuntut ganti rugi. Alasan lainnya adalah perusahaan pengguna *software* illegal mendapat nilai ekonomis yang besarnya bisa jadi lebih besar dari harga pembelian *software*.

Jalur perdata yang ditempuh biasanya melalui non litigasi, yakni mediasi dan negosiasi. "Dari sisi bisnis itu merupakan *win win solution*," sebagaimana dikemukakan oleh Benhard pada konferensi pers di Jakarta, Selasa (24/2/2009). Cara ini dianggap lebih ampuh dalam menyelesaikan masalah. Sebab pembajak merupakan perusahaan besar yang berkepentingan untuk mempertahankan citra baik di dunia bisnis. Padahal menurut Benhard, perusahaan pembajak sebenarnya mampu untuk membeli *software*. hanya saja, dengan alasan klasik seperti khilaf dan tidak memiliki budget, mereka berkelit untuk membeli *software* asli. "Mereka tidak punya *willingness*".

Sekaitan dengan itu, Ronald Chua, *Licence Compliance Manager* Asia Tenggara Autodesk menjelaskan, problem utama pasar ASEAN secara umum adalah masih besarnya tindakan pembajakan terhadap *software* original. Hal ini mendorong perusahaan-perusahaan di kawasan ASEAN masih banyak membeli produk *software* illegal ketimbang original. Kegiatan tersebut disebabkan dua hal, yakni

7. <http://www.hukumonline.com>, diakses tanggal 18 maret 2009

harga produk *software* ilegal yang murah dan minimnya pemahaman terhadap UU Hak Cipta.⁸

Untuk menekan pembajakan menurut Ronald, selain melakukan edukasi, Autodesk melakukan negosiasi intensif dengan pihak pembajak selama 90 hari. Secara umum pihak Autodesk memberikan waktu kepada pelaku pembajakan 6 sampai 12 bulan untuk bisa menghargai hak intelektual Autodesk.

Lebih lanjut kuasa hukum Autodesk Pit Ltd, Benhard menjelaskan setelah terjaring kepolisian, perusahaan pembajak biasanya mengajak Autodesk untuk bernegosiasi. Pada Desember 2008 lalu, misalnya, kepolisian mengambil tindakan hukum pada PT K. Tidak kurang dari 19 komputer milik PT K disita polisi. Dua di antaranya menggunakan *software* Autocard ilegal, sisanya memuat berbagai jenis *software* lain yang juga tidak berlisensi. Saat ini, Autocard dan PT K telah urung rembuk untuk membahas masalah ganti rugi. Sudah selesai dilakukan dan jumlah yang diseakati adalah ratusan juta.

Hal senada dijelaskan oleh Donny A. Sheyoputra, Perwakilan *Business Software Alliance* (BSA) di Indonesia. Ia menuturkan pengguna *software* ilegal cenderung menyelesaikan secara perdata. Lebih efektif dan mempunyai efek jera, ujarnya. Sebab ganti rugi akan menjadi biaya tambahan yang harus digelontorkan perusahaan pembajak ketimbang membeli *software* asli.

Soal proses pidana yang berjalan, Donny menyatakan "Prinsipnya, hak kekayaan intelektual bersifat keperdataan, jadi kalau para pihak sudah damai untuk apa diteruskan penyelidikan.". Meski demikian, dia tetap menyerahkan kelanjutan proses penyelidikan ke tangan penyidik.

Proses pemidanaan, menurut Donny, belum tentu efektif. Sebab meskipun pemeriksaan selesai, ketika kasusnya dilimpahkan ke kejaksaan, belum tentu kejaksaan memahami kasusnya. Begitu pula saat dilimpahkan ke pengadilan bisa dipengaruhi oleh mafia peradilan. Kalau hakimnya gatek (gagap teknologi, saya) pembuktiannya tentu jadi sulit.

Saya sependapat dengan apa yang dikemukakan oleh Donny. Menurut hemat saya bahwa bagaimanapun ketika berbicara masalah Hak

Kekayaan Intelektual, maka yang ditonjolkan adalah dimensi ekonominya. Dengan pertimbangan itu pulalah sehingga pihak yang terlibat dalam kasus pelanggaran hak cipta lebih memilih untuk menyelesaikannya dengan jalur keperdataan dari pada proses pidana. Bagaimanapun pada hakekatnya pihak yang merasa dirugikan menginginkan agar keuntungan yang seharusnya dia dapatkan dapat dikembalikan kepadanya. Meskipun demikian saya tidak mengenyampingkan soal proses pidananya. Hal ini diserahkan sepenuhnya kepada penyidik untuk menindaklanjuti penyidikannya terkait pelanggaran hak cipta tersebut. Inipun tergantung kesiapan penyidik untuk memproses kasus tersebut, termasuk kesiapan ilmu pengetahuan tentang HKI yang mereka miliki, baik pada tingkat kepolisian dan kejaksaan, begitu juga nanti ketika sampai pada proses persidangan dimana dituntut kesiapan bagi hakim yang menangani sengketa HKI ini.

Penyidik dari Direktorat Reserse Ekonomi Khusus Mabes Polri, Rusharyanto mengakui hingga kini sebagian besar aparat hukum masih awam terhadap pembuktian digital. Penegak hukum kebanyakan berasal dari angkatan yang tidak mendapat pengetahuan soal informasi dan teknologi. Ia menceritakan, saat melakukan sosialisasi teknik pembuktian digital, angkatan 90-an masih bisa memahami. Akan tetapi senior lebih banyak diam karena tidak mengerti.

Satu perusahaan lagi yang berhasil dijaring Mabes Polri adalah PT MI. Perusahaan yang bergerak dibidang konstruksi dan engineering. perusahaan itu kedapatan menggunakan *software* ilegal jenis Autocard. Yakni, produk *software* aplikasi desain untuk kegiatan rancang bangun, konstruksi, bangunan dan multimedia. Penggunaan *software* ilegal itu bisa dalam dua bentuk, yaitu pembajakan atau menggunakan lebih dari lisensi dari produk Autocard yang dibeli.

Sebelumnya, pada 24 September 2008, Polri juga menindak PT W. Seperti halnya PT K, perusahaan jasa konstruksi dan arsitektur di bilangan Jakarta Timur ini juga menggunakan Autocard bajakan. Polisi pun telah menyita 21 komputer milik PT W, 13 diantaranya memuat *software* Autocard ilegal.

8. <http://www.hukumonline.com>, diakses tanggal 18 maret 2009

Rusharyanto menyatakan proses pemidanaan terhadap pengguna *software* ilegal masih difokuskan pada perusahaan berskala besar. "Slowly but sure" kalau besar-besaran, dikhawatirkan akan mengganggu perekonomian.⁹

Simpulan

Salah satu konsekuensi dari keikutsertaan sebagai anggota WTO, maka semua negara peserta termasuk Indonesia diharuskan menyesuaikan segala peraturan di bidang Hak Kekayaan Intelektual dengan standar *Trade Related Aspects of Intellectual Property Right* (TRIPs). Dengan kata lain bahwa aturan-aturan Hak Kekayaan Intelektual (termasuk hak cipta program komputer) di Indonesia harus mengadopsi ketentuan-ketentuan atau prinsip-prinsip yang ada dalam TRIPs. Hal tersebut menunjukkan bahwa perlindungan Hak Kekayaan Intelektual saat ini mempunyai karakter tersendiri. Artinya, karakter perlindungan tersebut tumbuh secara internasional melalui konvensi-konvensi internasional, tetapi bermula dan berakar dari negara-negara individu secara mandiri sebagai subjek hukum internasional. Sebaliknya, dalam penerapan selanjutnya masing-masing negara mengadopsinya dengan memperhatikan akar budaya dan sistem hukumnya masing-masing, artinya implementasi perlindungan Hak Kekayaan Intelektual pada pendekatan masing-masing negara, atau dengan kata lain bahwa aturan hukum hak cipta itu harus seiring-sejalan dengan nilai-nilai intrinsik yang dianut oleh masyarakat bangsa Indonesia.

Saran

1. Hendaknya aturan hukum tentang hak cipta yang berlaku di Indonesia (Undang-Undang No.19 Tahun 2002) tidak terpola secara absolut sesuai tuntutan aturan-aturan universal yang ada di TRIPs, akan tetapi lebih menyesuaikan dengan nilai-nilai hukum yang ada di Indonesia tanpa harus bertentangan dengan aturan-aturan yang universal tersebut. Artinya bahwa dengan tetap mengacu pada ketentuan-ketentuan TRIPs yang kemudian diakomodir ke dalam Undang-Undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta harus tetap memperhatikan nilai manfaat atau fungsi sosial

serta kepentingan nasional Negara berkembang. Hal ini berangkat dari pemikiran *hedonistic utilitarianism* yang bersandarkan pada pendapat Jeremy Bentham (*the greatest happiness for the greatest number*) yang kemudian saya istilahkan dengan konsep "fungsi sosial yang proporsional"

2. Agar aturan hukum hak cipta (hak cipta *software* program komputer) bersinergi dengan struktur dan kultur hukum masyarakat Indonesia, maka aturan hukum hak cipta tersebut harus memuat kaidah-kaidah yang bersesuaian dan berintegrasi dengan nilai-nilai internal yang dianut oleh masyarakat Indonesia. Untuk hal ini saya mengistilahkan dengan "*konsep internalisasi*" yang bercirikan:
 - a. Aturan yang dibuat tersebut, selain dimaksudkan untuk melindungi hasil karya pencipta, maka tetap juga memperhatikan kepentingan publik jika hal itu memang dianggap sangat dibutuhkan oleh masyarakat banyak.
 - b. Aturan tersebut menyeimbangkan antara dimensi ekonomi hak cipta dengan fungsi sosial hak tersebut.
3. Bentuk penegakan hukum hak cipta *software* program komputer yang selama ini adalah sifatnya menerapkan ketentuan UUHC secara *an-sich*, tidaklah memenuhi rasa keadilan masyarakat yang memang lebih memilih menyelesaikannya dengan jalur perdata (non-litigasi) dari pada jalur pidana dan administratif. Oleh karena itu hendaknya penegakan hukum hak cipta *software* program komputer harus mencerminkan nilai-nilai keadilan dan kemanfaatan yang ada di dalam masyarakat, di mana secara filosofi bahwa aturan hukum dibuat bukan untuk memberikan sanksi kepada masyarakat, akan tetapi dibuat untuk memberikan perlindungan kepada masyarakat. Oleh karena itulah saya mengistilahkannya dengan konsep "*From Law Enforcement to Justice Enforcement*" yang nantinya konsep ini dapat mewujudkan perlindungan hukum yang efektif dan terciptanya iklim yang sehat dalam rangka menumbuhkan kreativitas masyarakat untuk berkarya.

9. <http://www.hukumonline.com>, diakses tanggal 18 Juli 2009

Daftar Pustaka

- Manan, Abdul, 2005. *Aspek-Aspek Pengubah Hukum*. Kencana, Jakarta.
- Ali, Achmad, 1996. *Menguak Tabir Hukum Suatu Kajian Filosofis dan Sosiologis*. Chandra Pratama, Jakarta.
- , 1998. *Menjelajahi Kajian Empiris Terhadap Hukum*. Yarsif Watampone, Jakarta.
- , 2002. *Keterpurukan Hukum di Indonesia, Penyebab Dan Solusinya*. Ghalia Indonesia, Jakarta.
- , 2002. *Menguak Tabir Hukum*. PT. Toko Agung Tbk, Jakarta.
- Rahardjo, Budi, 2004. *Apakah Negara Berkembang Memerlukan Sistem Perlindungan HaKI, Materi Lokakarya Terbatas tentang Hak Kekayaan Intelektual yang diselenggarakan oleh Pusat Pengkajian Hukum (PPH) dan Pusdiklat Mahkamah Agung, Jakarta*.
- Paserangi, Hasbir, 2010. *Perlindungan Hukum Hak Cipta Perangkat Lunak (Software) Program Komputer Dalam Hubungannya Dengan Prinsip-Prinsip Dalam TRIPs di Indonesia*. Disertasi.
- Jened, Rahmi, 2007. *Hak Kekayaan Intelektual, Penyalahgunaan Hak Eksklusif*, Ailangga University Press, Surabaya.
- <http://www.hukumonline.com/berita.html>, diakses 18 Maret 2009
- <http://www.hukumonline.com/berita.html>, diakses 28 Maret 2009
- <http://www.hukumonline.com/berita.html>, diakses 18 Juli 2009