

**TELAAH NORMATIF TERHADAP LISENSI PROGRAM KOMPUTER  
MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2002  
TENTANG HAK CIPTA**

**Oleh: Dwi Suryahartati<sup>1</sup>**

**ABSTARCT**

The Computer program is a part of knowledge creation that needs law protection. The various forms and types of licence which is used on computer program in fact did not ensure that the creator and/or the owner of software or computer/program free from abuse or break on licence agreement. The Law Number 12/2002 on The Intellectual Property Right, in principle, assure the protection of computer program.

There are various licence of computer program. The problem is how the Law of the Intellectual property rights regulate about computer program licence, whether the regulation can accomodate the intrest and/or law protecting to the licence owner. Every computer program have their own licence system. The law of intellectual property rights in Indonesia did not yet regulate limitatively about the licence of computer program like patent did. The abuse of licence computer program is thus potential.

**Keywords:** *Licence, Computer Program, The Law 12/2002*

**A. PENDAHULUAN**

**1. Latar Belakang**

Perangkat komputer saat ini sudah tidak dapat dikatakan sebagai barang mewah lagi. Hampir setiap rumah memiliki komputer baik itu berbentuk *laptop, note book dan netbook*. Hal serupa tentunya juga berlaku di setiap kantor atau instansi, sudah tidak mungkin lagi di zaman komputersisasi dan *online* data dewasa ini perangkat komputer tidak dikenal oleh masyarakat. Anak seusia Sekolah Dasar pda umumnya bisa dan paham menggunakann komputer, bahkan aplikasi komputer telah menjadi salah satu mata pelajaran sampai ke pendidikan tinggi.

Komputer sangat membantu dan mempermudah pekerjaan, dengan bantuan program-programnya yang makin modern dan canggih. Mulai dari sekedar pengetikan, administrasi kantor, internet, beraneka macam *game* bahkan sampai pada penelusuran dokumen yang sifatnya transnasional bisa dibantu dengan

---

<sup>1</sup> Dosen Bagian Hukum Perdata Fakultas Hukum Universitas Jambi.

program komputer. Singkatnya bahwa komputer melalui program-programnya dapat mempermudah pekerjaan. Program komputer saat ini menjadi kekuatan penuh dalam *operating system* oleh pengguna komputer. Pada saat kita mendapatkan satu perangkat komputer, misalnya melalui jual beli, sebagai konsumen tentunya yang diinginkan adalah kesiapan produk untuk digunakan sesuai kebutuhan dengan dilengkapi program komputer yang diinginkan. Namun apakah kita tahu bahwa program komputer yang digunakan merupakan hak kekayaan intelektual yang hanya dapat dimiliki dan /atau digunakan dengan lisensi? Dan apakah kita mendapatkannya dengan cara yang legal?. Di dukung lagi dengan perkembangan software saat ini yang sangat cepat diikuti dengan lisensi yang berbeda.

Semakin ketatnya persaingan dunia bisnis khususnya komputer, orientasi produsen adalah keuntungan, tanpa memperhatikan legalitas terhadap komponen yang diperdagangkan. Tanpa disadari banyak program komputer yang digunakan tanpa lisensi. Berdasarkan studi IDC dan BSA (*Business Software* : Indonesia ke 4 (88%) 157 jutaUSD (2004); Indonesia ke v (87 %) 183 juta USD (2005), dan Indonesia masuk ke dalam kategori diawasi (*watch list*) November 2006 dalam melakukan perdagangan Luar Negeri.<sup>2</sup>

Untuk tahun 2009, Indonesia menduduki peringkat 12 besar dunia sebagai negara dengan tingkat pembajakan *software* terbesar di dunia versi *Google*.

Di sisi lain, pemilik/pencipta program komputer telah mendapat perlindungan yang nyata oleh Undang-Undang, khususnya Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2002 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UUHC). Indonesia dengan Tim Nasional penanggulangan Pelanggaran hak atas Kekayaan Intelektual juga telah melakukan beberapa tindakan untuk menanggulangi hal tersebut di atas.

Program komputer dilindungi dengan Hak Cipta (*Copy Rights*), penggunaan oleh pihak lain hanya dapat dilakukan dengan lisensi. Hak cipta (*copy rights*) adalah sejenis kepemilikan atas suatu ciptaan yang berupa ekspresi nyata atau perwujudan dari sebuah ide pencipta di bidang seni,teknologi, sastra dan ilmu pengetahuan.

---

<sup>2</sup> Koswara, Engkos, *Alternatif Penggunaan Open Source Software*, Seminar Sosialisasi dan Solusi Cerdas Menggunakan Software Komputer secara Legal, Semarang, 2007.

Walaupun telah ada pengaturan mengenai lisensi terhadap program komputer, namun masih sulit untuk mengatasi penyalahgunaan atau pelanggaran atas lisensi yang dimaksud. Pasal 1 ayat (14) UUHC menyebutkan pengertian 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 Terkait lainnya dengan persyaratan tertentu.”

Dengan pengertian tersebut, maka penyalahgunaan lisensi merupakan pelanggaran, seperti perbanyak/penggandaan, pendistribusian tanpa izin, sampai pada pembajakan program komputer.

## **2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas, penulis dapat merumuskan permasalahan yaitu : apa saja bentuk-bentuk lisensi program komputer dan bagaimana regulasi yang mengatur mengenai lisensi program komputer dalam UUHC tersebut, apakah dapat mengakomodir kebutuhan hukum di tengah perkembangan di bidang program komputer yang begitu canggih dan cepat berubah?

## **B. METODOLOGI PENELITIAN**

### **1. Tipe Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif. Penelitian hukum normatif, yaitu penelitian terhadap data sekunder. Penelitian ini akan menginventarisasi hukum positif yang merupakan kegiatan pendahuluan dari rangkaian kegiatan penelitian, khususnya terhadap bahan hukum primer dan sekunder .

### **2. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan terhadap penelitian ini adalah pendekatan perundang-undangan (*statuta approach*). Sehingga dapat melihat dan menganalisis peraturan yang ada relevansinya dengan permasalahan yang akan diteliti.

### **3. Pengumpulan Bahan Hukum**

Data sekunder yang berupa bahan hukum terdiri dari :

- a. Bahan hukum primer;

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
  2. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata;
  3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta (Selanjutnya Disebut UUHC);
  4. Beberapa Perundangan Tentang Haki Yang Berhubungan Dengan Lisensi;
- b. Bahan hukum sekunder, terdiri dari:  
literatur yang sesuai dengan masalah yang akan diteliti, hasil penelitian, dan laporan, makalah-makalah ilmiah dari berbagai sumber;
- c. Bahan hukum tersier; merupakan informasi yang mendukung bahan hukum primer dan bahan sekunder seperti kamus hukum, ensiklopedia hukum, ensiklopedia komputer, majalah dan surat kabar.

#### **4. Analisis Bahan Hukum**

Teknik analisis bahan hukum akan disusun secara sistematis dengan analisis normatif-kualitatif. Hal ini karena penelitian ini berangkat dari peraturan yang ada sebagai norma hukum positif. Analisis kualitatif bertujuan mengikuti dan memahami alur peristiwa secara, dan dimaksudkan untuk menemukan asas-asas dan informasi untuk mendapatkan kejelasan masalah.

### **C. PEMBAHASAN**

#### **1. Gambaran umum lisensi terhadap Hak kekayaan intelektual**

Karya intelektual itu dapat memberikan hak, baik yang bersifat materil maupun immateril, hingga hak yang bersifat eksklusif. Kekhususan hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak adalah untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya. Alasan untuk melindungi hak kekayaan intelektual dapat dibenarkan oleh *Teori Reward*, *Teori Incentive*, *Teori Risk*, *Dan Teori Public Benefit*.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Nico Kansil dalam Roesono, *Perjanjian Lisensi Hak cipta Musik dalam Pembuatan Rekaman*, Thesis, UNDIP

Pengalihan atas sebuah ciptaan/hak cipta dapat dibagi, artinya dapat dialihkan sebagian demi sebagian.<sup>4</sup> Undang-undang memberikan tempat terhadap *asset* intelektual kepada pihak lain untuk memaanfaatkan sebuah karya melalui lisensi. Secara umum lisensi dapat diartikan sebagai pemberian izin terhadap pihak tertentu/penerima lisensi dalam jangka waktu tertentu dengan menggunakan syarat tertentu. Menurut Ruslan Saleh Beberapa alasan pemegang lisensi memberikan izin kepada penerima lisensi adalah : dengan lisensi dapat dihasilkan materi/uang, lisensi memiliki pengaruh memeperkuat pasar, dilihat dari segi teknis, pemberian lisensi punya daya memeperluas cakrawala, dan sebagai sarana tukar menukar ilmu pengetahuan. Pemberian lisensi kepada pihak lain tidak menyebabkan pencipta kehilangan haknya. Pencipta masih mempunyai hak baik ekonomi maupun moral.

Lisensi dalam Hak kekayaan Intelektual dikelompokkan dalam tiga bagian yaitu:

1. lisensi teknologi; dapat mencakup lisensi paten, penemuan yang dapat dimintakan paten, rahasia dagang, *know how*, informasi rahasia, hak cipta dalam bentuk teknik (*software, database*).
2. lisensi penerbitan dan pertunjukkan; meliputi hak cipta buku, sandiwara, film, video tape, produksi untuk televisi, musik dan multimedia.
3. lisensi merek dagang dan penjualan (*trademarks and merchandising licneses*); contohhya merek dagang, merek nama, merek baju, merek produk, dan hak publisitas.<sup>5</sup>

Lisensi berlaku pada dasarnya berlandaskan perjanjian. Sesuai dengan sistem Hukum privat di Indonesia berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata adalah menganut sistem terbuka, maka setiap orang bebas melakukan dan membuat perjanjian, termasuk kontrak lisensi. Perjanjian lisensi hanya bersifat pemberian izin atau hak yang dituangkan dalam se bentuk akta perjanjian untuk dalam jangka waktu tertentu dengan syarat tertentu. Lisensi tersebut pada prnsipnya memberikan izin menikmati pemanfaatan ekonomi suatu ciptaan yang dilindungi dengan hak cipta.

Perjanjian lisensi terbagi dua yaitu *voluntary lisenice* dan *compulsary lisenice*. *Voluntary lisenice* merupakan perjanjian lisensi yang dibuat secara eksklusif (dibuat secara khusus) dan non eksklusif (tidak dibuat khusus) dengan berdasarkan prinsip

---

<sup>4</sup> Muhammad. Abdulkadir, *Hukum Perusahaan Indonesia*, Bandung: Citra Aditya Bakti, Hal. 467

<sup>5</sup> Nicolas S Gikkas, *International Licensing of Intellectual Property : The Promise And The Peril* (<http:Journal.law,ufl,eddu/-techlaw/1/gikkas.html>, 1996)

kekebasan para pihak yang membuatnya. Lisensi yang dibuat secara khusus/eksklusif artinya hanya diberikan kepada seorang penerima lisensi saja. Sedang lisensi yang dibuat secara tidak khusus/non eksklusif pemegang hak cipta tetap dapat memberikan lisensi yang sama kepada pihak lainnya. *Compulsory lisen* adalah perjanjian lisensi yang dibuat berdasarkan wewenang yang diberikan oleh undang-undang, biasanya pencipta memberikan lisensi tersebut kepada Negara. Lisensi ini adalah untuk kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan serta kegiatan penelitian dan pengembangan terhadap ciptaan yang diatur dengan Peraturan pemerintah Nomor 1 Tahun 1989. Dalam Pasal 16 UUHC menentukan bahwa:

“ (1) Untuk kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, serta kegiatan penelitian dan pengembangan, terhadap ciptaan di bidang ilmu pengetahuan dan sastra, menteri setelah mendengar pertimbangan Dewan Hak cipta dapat:

- a. mewajibkan pemegang hak cipta untuk melaksanakan sendiri penerjemah dan/atau perbanyak ciptaan tersebut di wilayah Negara Republik Indonesia dalam waktu yang telah ditentukan;
- b. mewajibkan pemegang hak cipta yang bersangkutan untuk memberikan izin kepada pihak lain untuk menterjemahkan dan/atau memperbanyak ciptaan tersebut di wilayah Negara Republik Indonesia dalam waktu yang telah ditentukan dalam hal pemegang Hak cipta yang bersangkutan tidak melaksanakan sendiri kewajiban sebagai mana dimaksud dalam huruf (a).

Hak materi yang dimiliki oleh pencipta yang memberikan lisensinya pada negara dalam *compulsory lisen* disebut ganti rugi yang layak, dan hak materi pencipta dalam *voluntary lisen* disebut *royalty*.

## **2.Lisensi program komputer dan Bentuknya**

Dalam sudut pandang pihak industri komputer, hukum hak cipta masih lemah mendukung program komputer. Program komputer secara khusus dipisahkan dari lingkungan hak paten, tetapi terlihat program komputer tersebut masih dapat dimasukkan dalam suatu permohonan paten apabila, misalnya program komputer tersebut merupakan bagian dari proses baru.<sup>6</sup> Sebelum membahas mengenai lisensi

---

<sup>6</sup> Bainbridge,David I, (terjemahan T.Susmaatmadja), *Komputer dan Hukum*, Jakarta: Sinar Grafika, 1990, Hal. 9

program komputer, sebaiknya harus diketahui jenis-jenis program komputer berdasarkan cara kepemilikannya, yang dapat dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu:

1. *Software proprietary*; merupakan software yang hanya dapat dimiliki dengan digunakan secara sah setelah pengguna membeli atau membayar lisensi pemakaiannya. Contohnya *MS Window, Adobe Photoshop, AutoCad*.
2. *Software OpenSource (GPL)*; software ini bisa digandakan atau dipakai secara bebas, sebagian besar berbasis linux.
3. *Software Freeware*; software ini dapat dimanfaatkan secara bebas tetapi pada umumnya dengan limitasi untuk keperluan yang sifatnya pribadi bukan komersial, contohnya antivirus.

Berdasarkan Pasal 1 ayat (8) UUHC 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 dan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil khusus, termasuk penyiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut.”

Lisensi terhadap program komputer pada dasarnya hanya untuk satu perangkat komputer. Contoh lisensi program komputer adalah sebagai berikut:

- *Open atau selected license*;
- *OEM (Original equipment Manufacturer)*;
- *Full Price (Retail product)*;
- *Academic License*.

Menurut *Microsoft* dalam ” *The Halloween Document*”, beberapa jenis lisensi yang dapat digunakan dalam program komputer adalah :

- a. lisensi Komersial; lisensi yang biasanya ditemukan dalam piranti lunak seperti *microsoft, lotus, oracle*.
- b. lisensi *trial software*; biasanya ditemukan pada piranti lunak untuk keperluan demo, seperti program *netfushion objek Trial versial 30 day*.
- c. lisensi *non comersial use*; biasanya digunakan untuk kalangan pendidikan dan paribadi.

- d. lisensi *shareware*; biasanya ditemukan pada piranti lunak perusahaan kecil, seperti *winzip*, *antivirus*, *paintsoft pro*.
- e. lisensi *freeware*; biasanya ditemukan pada piranti lunak yang sifatnya mendukung atau memberi fasilitas tambahan.
- f. lisensi yang lain; biasanya lisensi yang berasal dari konsep *open source*.

Beberapa bentuk lisensi program komputer/software yaitu:

1. GNU (*General Public Lisensi*)/ lisensi publik umum;
2. EULA (*End user License Agreement*); merupakan perjanjian antara pembuat aplikasi perangkat lunak dan pengguna aplikasi tersebut;

Dalam Hak Kekayaan Intelektual, secara umum perjanjian lisensi dapat dikonsepsikan dalam klausul yang mencakup beberapa hal yaitu:

- 1) Format lisensi; dapat dibuat dalam format kontrak pada umumnya yang meliputi identifikasi HaKI dan para pihak yang berhubungan dengan kontrak lisensi tersebut, mengenai jangka waktu lisensi, menentukan apakah lisensi itu dapat diperpanjang atau tidak, menguraikan apa saja yang merupakan pelanggaran terhadap kesepakatan lisensi, menjelaskan masa berakhirnya kontrak, dan mengenai prosedur penyelesaian sengketa, serta mengatur mengenai pilihan hukum.
- 2) Jenis lisensi; yaitu dapat berupa lisensi eksekutif dan non eksekutif.
- 3) Isi lisensi; merupakan hal yang dapat memberikan hak dan mengatur kewajiban untuk memakai objek lisensi dalam jangka waktu tertentu, kecuali ditentukan lain oleh para pihak.
- 4) Fee lisensi/Royalti; merupakan pembayaran terhadap pengeksploitasian lisensi dengan mekanisme pembayaran yang tertentu.

Adapun hal yang paling mendasar dan patut diingat dalam pemberian lisensi di Indonesia adalah bahwa pengaturan lisensi tidak boleh menimbulkan akibat yang merugikan perekonomian negara atau memuat yang mengakibatkan persaingan usaha yang tidak sehat sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan.



### 3. Identifikasi regulasi mengenai program komputer

Program komputer/software yang merupakan bagian dari ciptaan yang dilindungi pada prinsipnya dipengaruhi perkembangan pengaturan dan pengaruh putaran Uruguay. Dimulai dari undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987, masuk Putaran Uruguay-WTO, dan kemudian Indonesia kembali menyempurnakan Undang-Undang Hak Ciptanya dengan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 1997, dan akhirnya Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2002 tentang Hak Cipta diberlakukan di Indonesia sampai saat ini.

Dalam UUHC, Pasal 12 menyebutkan bahwa ciptaan atau karya yang dilindungi adalah :

- a. "Buku, program komputer, pamflet, perwajahan (*lay out*), karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
- b. Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan yang sejenis dengan itu;
- c. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. Seni rupa dalam segala bentuk, seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;
- g. Arsitektur;
- h. Peta;
- i. Seni batik;
- j. Fotografi;
- k. Sinematografi;
- l. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, data base, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan;"

Program komputer yang merupakan perwujudan ide dari penciptanya dilindungi oleh negara dengan hak cipta. Berdasarkan Pasal 1 ayat (1) UUHC menyebutkan :

"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”.

Berkenaan dengan pengalihan hak cipta semisal memperbanyak program komputer diatur dalam Pasal 2 ayat (2) UUHC yang berbunyi:

”Pencipta atau pemegang hak cipta atas karya sinematografi dan program komputer memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial”.

Dengan itu maka program komputer hanya dapat digunakan dan/atau dimiliki melalui lisensi. Lisensi berdasarkan UUHC Pasal 1 ayat (14) 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. Untuk program komputer/*software*, dalam UUHC Pasal 30 ayat (2) menyebutkan bahwa perlindungan diberikan selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan. Berkaitan dengan pemanfaatan perangkat komputer/*software* legal harus dilandasi dengan pemahaman yang menyeluruh dari UUHC. Menurut Pasal 72 ayat (3) UUHC secara jelas dinyatakan bahwa:

”Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu program komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama lima tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500 juta.”

Dari bunyi pasal tersebut, implikasinya adalah bahwa seluruh program komputer/ *software* yang dimanfaatkan dalam operasional kerja kita sehari-hari harus legal. Dalam hal ini menyalin program komputer dalam bentuk kode sumber (*source kodde*) atau program aplikasinya. Kode sumber adalah sebuah arsip (*file*) program yang berisi pernyataan-pernyataan (*statement*) pemrograman, kode-kode instruksi/perintah, fungsi, prosedur dan objek yang dibuat oleh seorang pemrogram (*programmer*). Keseluruhan proses itu meliputi proses desain, perencanaan, produksi, pengendalian, administrasi, keuangan, promosi, *marketing*, *inventory*, humas, dan lainnya. Saat ini masih ada sedikit

kontroversial antara pemakaian dan definisi istilah "Komersial" dan "Non-Komersial", karena bila dicermati: *End-user Licensed agreement* atau EULA dari vendor-vendor internasional tidak pernah menggratiskan *software* mereka baik untuk kepentingan komersial ataupun sosial sekalipun!, yang ada hanyalah kebijakan diskon harga.<sup>7</sup>

Contoh yang paling sederhana dalam keseharian adalah A membeli program komputer dengan hak lisensi untuk digunakan pada satu unit komputer, atau B mengadakan perjanjian lisensi untuk penggunaan aplikasi program pada 10 (sepuluh) unit komputer. Apabila A dan B menggandakan atau menyalin aplikasi program komputer di atas untuk lebih dari yang telah diperjanjikan atau telah ditentukan, tindakan ini merupakan pelanggaran, kecuali untuk arsip. Mengenai *back-up* ataupun arsip ini, hukum hak cipta di Australia menyatakan secara implisit demikian, berbeda dengan di Inggris, Hukum hak ciptanya menggunakan anggapan dalam hal tidak adanya perjanjian pembuatan salinan atau backup dari sebuah program komputer akan melanggar hak cipta.

Landasan Hukum Lisensi adalah perjanjian, dasar perlindungan hukum terhadap program Komputer adalah UUHC. Untuk pelaksanaan lisensi yang telah disepakati, didaftarkan kepada Dirjen Hak Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia. Terhadap lisensi jangka waktu berlakunya dapat disesuaikan dengan kesepakatan para pihak yaitu pemegang lisensi dan penerima lisensi yang wilayah berlakunya adalah seluruh Indonesia, dengan jumlah royalti yang besarnya ditentukan sesuai kesepakatan para pihak, dengan berpedoman pada kesepakatan organisasi profesi. Dari kesepakatan penggunaan lisensi yang pada dasarnya patuh pada Hukum yang sifatnya privat, namun demikian negara mengatur larangan agar tidak boleh membuat ketentuan dalam lisensi yang dapat menimbulkan kerugian perekonomian Indonesia atau memuat ketentuan yang mengakibatkan persaingan usaha tidak sehat sebagaimana diatur dalam peratran perundangan yang berlaku.

---

<sup>7</sup> Lukmana Lukas, *Solusi Pemanfaatan Software Secara Legal dan tepat Guna Untuk Dunia Usaha*, Semarang, 2007.

#### 4. Klausul perjanjian lisensi program Komputer

Konsep lisensi yang dijelaskan dalam UUHC tidak mengatur dengan limitatif mengenai pelisensian program komputer. Hal ini mengakibatkan banyak terjadi pelanggaran mengenai pelaksanaan lisensi terhadap program komputer itu sendiri. Di sisi lain dengan jelas Pasal 45 UUHC menyatakan bahwa:

- 1) Pemegang hak Cipta berhak memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 2.
- 2) Kecuali diperjanjikan lain, lingkup lisensi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi semua perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 berlangsung selama jangka waktu Lisensi diberikan dan berlaku untuk seluruhwilayah Negara Republik Indonesia.
- 3) Kecuali diperjanjikan lain, pelaksanaan perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) disertai dengan kewajiban pemberian royalti kepada Pemegang Hak Cipta oleh Penerima Lisensi.
- 4) Jumlah Royalti yang wajib dibayarkan kepada pemegang Hak Cipta oleh Penerima Lisensi adalah berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak dengan berpedoman kepada kesepakatan organisasi profesi.”

Dari bunyi pasal tersebut di atas, jelas pada dasarnya Perjanjian Lisensi adalah perjanjian Partij, yang menitik beratkan pada kesepakatan kedua belah pihak seperti yang dirumuskan dalam Pasal 1320 KUHPerdara. Dimana perjanjian lisensi harus merupakan kesepakatan antara pihak-pihak yang bersangkutan dengan segala tanggung jawab yang telah ditentukan, dan berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang menyetujuinya (Pasal 1338 KUHPerdara). Walaupun pada kenyataannya perjanjian yang dibuat senyatanya (studi *software microsoft*) bahwa perjanjian lisensi adalah berupa perjanjian

baku (*standar contract*). Kontrak-kontrak di bidang lisensi<sup>8</sup> dan alih teknologi biasanya memuat klausul sebagai berikut:

1. Klausul jangka waktu;
2. Klausul kerahasiaan (*secrecy clause*);
3. Klausul kualiti kontrol;
4. Klausul pembayaran royalti;
5. Klausul pengakhiran kontrak;
6. Klausul pilihan hukum;
7. Klausul pilihan forum;

Implikasi hukum dari sebuah lisensi program komputer adalah syarat yang termuat dalam kontrak untuk diterima oleh pemegang lisensi tidak dipahami oleh *seller/dealer*, dimana pihak *dealer* terkadang sulit untuk memberikan pelayanan seperti yang telah tertulis dalam kontrak lisensi yang telah ditandatangani. Dengan itu maka kealpaan (*negligence*) dalam hal ini memiliki akibat hukum.

## **D. PENUTUP**

### **1. Kesimpulan**

Bentuk lisensi program komputer dewasa ini sangat beragam sejalan dengan bentuk program komputer yang *open source* dan *close source*. Pengaturan mengenai lisensi program komputer dalam UUHC secara limitatif belum diatur. Lisensi menurut UUHC merupakan sebagian dari penghargaan oleh negara kepada pemegang hak cipta untuk mengatasi pelanggaran. Bentuk lisensi pada umumnya dibuat dengan kontrak baku, walaupun secara normatif tidak diatur demikian. . Penerima lisensi tidak dapat melakukan tawar menawar sehubungan dengan apa yang diperjanjikan. Untuk hal tersebut UUHC juga belum mengaturnya seperti halnya paten. Sehingga UUHC tidak dapat mengakomodir secara optimal kebutuhan dan perlindungan hukum terhadap program komputer yang berkembang di Indonesia. Ketidakpahaman mengenai lisensi program komputer ini mengakibatkan pelanggaran Hak kekayaan Intelektual tumbuh subur di Indonesia, dan kendala yang dihadapi adalah dalam penegakan hukumnya yang

---

<sup>8</sup> Huala Adolf, *Dasar-Dasar Hukum Kontrak Internasional*, Bandung : Refika Aditama, 2007. Hal. 118

sulit, karena secara konseptual masih sumir dipahami oleh konsumen dan aparat penegak hukumnya sendiri.

## 2. Saran

Sebaiknya pemerintah intens melakukan sosialisasi terhadap masyarakat akan pentingnya memahami lisensi program komputer seiring dengan kebutuhan akan komputer yang tidak asing lagi dalam setiap lini kehidupan. Hal ini berguna tidak hanya bagi konsumen sebagai pengguna namun juga bagi negara. Alangkah patutnya jika klausul dalam draft lisensi program komputer memberikan ruang khusus bagi konsumen untuk menuangkan klausul tertentu sesuai kesepakatan, sehingga tercipta keberimbangan. Selain itu pemerintah dan pihak lainnya juga sebaiknya mensosialisasikan penggunaan program komputer yang berbasis *open Source* kepada masyarakat, sehingga lebih dikenal dan mengurangi pelanggaran terhadap program komputer yang *close source*. Untuk menegakkan perlindungan terhadap Hak kekayaan Intelektual, pemerintah dapat bekerja sama dengan berbagai pihak untuk dapat mengawasi penggunaan dan menekan penggunaan program komputer tak berlisensi di institusi-institusi pemerintah khususnya dan institusi publik secara umum. Sehingga Indonesia tidak lagi menjadi negara dengan *watch list*-nya (diawasi) dan dapat mendukung penegakan perlindungan Hak Kekayaan Intelektual di dunia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bainbridge, David I. 1990. (Terjemahan T. Susmaatmadja), *Komputer dan Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta.
- Eddy Damian. 1999. *Hukum Hak Cipta Menurut beberapa Konvensi Internasional*. Citra Aditya Bhakti, Bandung.
- Huala Adolf. 2007. *Dasar-Dasar Hukum Kontrak Internasional*, refika Aditama, Bandung.
- Koswara, Engkos. 2007. *Alternatif Penggunaan Open Source Software*, Seminar Sosialisasi dan Solusi Cerdas Menggunakan Software Komputer secara Legal. Semarang.
- Lukmana Lukas. 2007. *Solusi Pemanfaatan Software Secara Legal dan tepat Guna Untuk Dunia Usaha*, Semarang

Muhammad. Abdulkadir. 2000. *Hukum Perusahaan Indonesia*. Citra Aditya Bakti, Bandung

Nicolas S Gikkas, International Licensing of Intellectual Property : *The Promise And The Peril* (<http:Journal.law,ufl,eddu/-techlaw/1/gikkas.html>, 1996)

Ruslan Saleh. 1987. *Seluk Beluk Praktis Lisensi*. Sinar Grafika, Jakarta

Undang-undang Nomor 12 Tahun 2002 tentang Hak Cipta