

UUITE DALAM MELINDUNGI HAK CIPTA SEBAGAI HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL (HKI) DARI CYBERCRIME

Artika Surniandari

Akademi Manajemen Informatika dan Komputer BSI Jakarta
Jurusan Komputerisasi Akuntansi
Jl. RS Fatmawati No. 24 Jakarta Selatan
Artika.ats@bsi.ac.id

Abstract

As the development of Internet technology is a source of inspiration that are of interest because of the easiest and stored therein various kinds of information required for anyone who wants it. Internet as a media announcement is a wise decision because the internet media works created can be dispersed directly without the need for higher promotional costs. however, does not allow any irresponsible act by hijacking the works or piracy. with qualitative research method is descriptive writers try to describe the meaning of data or phenomena that can be captured from the observation of these conditions in the community and associated with the implementation of UUITE in Indonesia. to avoid infringement of copyright as one of the intellectual property rights laws should be enforced.

Keywords : UU ITE, HKI, Cybercrime

I. PENDAHULUAN

Memiliki karya yang merupakan hasil pemikiran, ide dan kreatifitas sendiri merupakan hal yang membanggakan. Karena setiap hasil karya pastinya memiliki ciri khasnya tersendiri dengan kekhasan yang dimiliki masing masing orang yang berbeda-beda.

Dengan produk yang dihasilkan seseorang bisa mendapatkan keuntungan ekonomis misalnya dengan menghasilkan suatu merk dagang sendiri dari produk yang dihasilkannya tersebut. Atau hanya sekedar mendapatkan kepuasan dengan mempostingnya di dunia maya dan mendapat pengakuan dari masyarakat atas karya yang dihasilkannya tersebut.

Untuk mendapatkan suatu merk dagang atau pengakuan dari masyarakat tentunya karya yang dihasilkan memiliki nilai guna dan

manfaat bagi yang lainnya atau hanya sekedar memunculkan rasa senang bagi mereka yang melihat atau mendengarkannya misalnya karya dalam bentuk lukisan, hasil foto ataupun lagu.

Untuk pengakuan secara resmi beberapa orang mempatenkan apa yang telah mereka hasilkan agar tidak ada yang mengakui atau mengklaim karya yang sama sebagai hasil karya mereka yang pertama dan belum pernah ada sebelumnya.

Menjadikan hak paten sebagai satu satunya cara agar tidak ada tindakan plagiatisme seperti yang belum menjadi solusi terbaik saat setiap karya tersebut masih dapat diakses secara ilegal di internet.

Dalam hal ini peraturan dan perundang-undangan yang tegas dibutuhkan dalam hal menindak tegas pelaku yang menyebabkan kurang diharganya hasil karya

individu karena dapat dengan mudahnya diakses melalui media internet seiring berkembangnya teknologi informasi. Tindakan cybercrime seperti pembajakan (piracy) adalah yang paling sering ditemui dan menghantui paraa penghasil karya baik dari dunia usaha, seni maupun yang hanya ingin menyalurkan bakat dan pemikirannya saja.

Pada penulisan kali ini penulis akan membahas tentang apa itu HKI, apa saja yang termasuk dalam HKI, pelanggaran yang sering terjadi dan perlindungan UU ITE terhadap pelanggaran HKI

II. Kajian Literatrur

Pengertian Hak Kekayaan Intelektual

Hak Kekayaan Intelektual, disingkat "HKI" atau akronim "HaKI", adalah padanan Ha kata yang biasa digunakan untuk Intellectual Property Rights (IPR), yakni hak yang timbul bagi hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia pada intinya HKI adalah hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari suatu kreativitas intelektual. Objek yang diatur dalam HKI adalah karya-karya yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia. (Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual (2006:iii))

Sejarah Perkembangan Sistem Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia

1. Secara historis, peraturan perundang-undangan di bidang HKI di Indonesia telah ada sejak tahun 1840. Pemerintah

kolonial Belanda memperkenalkan undang-undang pertama mengenai perlindungan HKI pada tahun 1844. Selanjutnya, Pemerintah Belanda mengundang UU Merek tahun 1885, Undang-undang Paten tahun 1910, dan UU Hak Cipta tahun 1912. Indonesia yang pada waktu itu masih bernama *Netherlands East-Indies* telah menjadi anggota *Paris Convention for the Protection of Industrial Property* sejak tahun 1888, anggota *Madrid Convention* dari tahun 1893 sampai dengan 1936, dan anggota *Berne Convention for the Protection of Literaty and Artistic Works* sejak tahun 1914. Pada zaman pendudukan Jepang yaitu tahun 1942 sampai dengan 1945, semua peraturan perundang-undangan di bidang HKI tersebut tetap berlaku. Pada tanggal 17 Agustus 1945 bangsa Indonesia memproklamkan kemerdekaannya. Sebagaimana ditetapkan dalam ketentuan peralihan UUD 1945, seluruh peraturan perundang-undangan peninggalan Kolonial Belanda tetap berlaku selama tidak bertentangan dengan UUD 1945. UU Hak Cipta dan UU Merek tetap berlaku, namun tidak demikian halnya dengan UU Paten yang dianggap bertentangan dengan pemerintah Indonesia. Sebagaimana ditetapkan dalam UU Paten peninggalan Belanda, permohonan Paten dapat diajukan di Kantor Paten yang berada di Batavia (sekarang Jakarta), namun pemeriksaan atas permohonan

- Paten tersebut harus dilakukan di *Octrooiraad* yang berada di Belanda
2. Pada tahun 1953 Menteri Kehakiman RI mengeluarkan pengumuman yang merupakan perangkat peraturan nasional pertama yang mengatur tentang Paten, yaitu Pengumuman Menteri Kehakiman no. J.S 5/41/4, yang mengatur tentang pengajuan sementara permintaan Paten dalam negeri, dan Pengumuman Menteri Kehakiman No. J.G 1/2/17 yang mengatur tentang pengajuan sementara permintaan paten luar negeri.
 3. Pada tanggal 11 Oktober 1961 Pemerintah RI mengundang UU No.21 tahun 1961 tentang Merek Perusahaan dan Merek Perniagaan untuk mengganti UU Merek Kolonial Belanda. UU No 21 Tahun 1961 mulai berlaku tanggal 11 November 1961. Penetapan UU Merek ini untuk melindungi masyarakat dari barang-barang tiruan/bajakan.
 4. 10 Mei 1979 Indonesia meratifikasi Konvensi Paris *Paris Convention for the Protection of Industrial Property* (Stockholm Revision 1967) berdasarkan keputusan Presiden No. 24 tahun 1979. Partisipasi Indonesia dalam Konvensi Paris saat itu belum penuh karena Indonesia membuat pengecualian (reservasi) terhadap sejumlah ketentuan, yaitu Pasal 1 sampai dengan 12 dan Pasal 28 ayat 1.
 5. Pada tanggal 12 April 1982 Pemerintah mengesahkan UU No.6 tahun 1982 tentang Hak Cipta untuk menggantikan UU Hak Cipta peninggalan Belanda. Pengesahan UU Hak Cipta tahun 1982 dimaksudkan untuk mendorong dan melindungi penciptaan, penyebarluasan hasil kebudayaan di bidang karya ilmu, seni, dan sastra serta mempercepat pertumbuhan kecerdasan kehidupan bangsa.
 6. Tahun 1986 dapat disebut sebagai awal era moderen sistem HKI di tanah air. Pada tanggal 23 Juli 1986 Presiden RI membentuk sebuah tim khusus di bidang HKI melalui keputusan No.34/1986 (Tim ini dikenal dengan tim Keppres 34) Tugas utama Tim Keppres adalah mencakup penyusunan kebijakan nasional di bidang HKI, perancangan peraturan perundang-undangan di bidang HKI dan sosialisasi sistem HKI di kalangan instansi pemerintah terkait, aparat penegak hukum dan masyarakat luas.
 7. 19 September 1987 Pemerintah RI mengesahkan UU No.7 Tahun 1987 sebagai perubahan atas UU No. 12 Tahun 1982 tentang Hak Cipta.
 8. Tahun 1988 berdasarkan Keputusan Presiden RI No.32 ditetapkan pembentukan Direktorat Jenderal Hak Cipta, Paten dan Merek (DJHCPM) untuk mengambil alih fungsi dan tugas Direktorat paten dan Hak Cipta yang merupakan salah satu unit eselon II di lingkungan Direktorat Jenderal Hukum dan Perundang-Undangan, Departemen Kehakiman.
 9. Pada tanggal 13 Oktober 1989 Dewan Perwakilan Rakyat menyetujui RUU tentang Paten yang selanjutnya disahkan menjadi UU No. 6 Tahun 1989

- oleh Presiden RI pada tanggal 1 November 1989. UU Paten 1989 mulai berlaku tanggal 1 Agustus 1991.
10. 28 Agustus 1992 Pemerintah RI mengesahkan UU No. 19 Tahun 1992 tentang Merek, yang mulai berlaku 1 April 1993. UU ini menggantikan UU Merek tahun 1961.
 11. Pada tanggal 15 April 1994 Pemerintah RI menandatangani *Final Act Embodying the Result of the Uruguay Round of Multilateral Trade Negotiations*, yang mencakup *Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* (Persetujuan TRIPS).
 12. Tahun 1997 Pemerintah RI merevisi perangkat peraturan perundang-undangan di bidang HKI, yaitu UU Hak Cipta 1987 jo. UU No. 6 tahun 1982, UU Paten 1989 dan UU Merek 1992.
 13. Akhir tahun 2000, disahkan tiga UU baru dibidang HKI yaitu : (1) UU No. 30 tahun 2000 tentang Rahasia Dagang, UU No. 31 tahun 2000 tentang Desain Industri, dan UU No. 32 tahun 2000 tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu.
 14. Untuk menyelaraskan dengan Persetujuan TRIPS (*Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights*) pemerintah Indonesia mengesahkan UU No 14 Tahun 2001 tentang Paten, UU No 15 tahun 2001 tentang Merek, Kedua UU ini menggantikan UU yang lama di bidang terkait. Pada pertengahan tahun 2002, disahkan UU No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta yang menggantikan UU yang

lama dan berlaku efektif satu tahun sejak di undangkannya.

15. Pada tahun 2000 pula disahkan UU No 29 Tahun 2000 Tentang Perlindungan Varietas Tanaman dan mulai berlaku efektif sejak tahun 2004. (Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual, (2006:9-12))

Bidang HKI

Secara garis besar HKI dibagi dalam 2 (dua) bagian, yaitu:

1. Hak Cipta (copyright)
2. Hak kekayaan industri (industrial property rights), yang mencakup:
 - a. Paten (patent)
 - b. Desain industri (industrial design)
 - c. Merek (trademark)
 - d. Penanggulangan praktek persaingan curang (repression of unfair competition)
 - e. Desain tata letak sirkuit terpadu (layout design of integrated circuit)
 - f. Rahasia dagang (trade secret).

Hak Cipta

Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberi izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. (Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual, (2006:1))

Ciptaan adalah hasil karya seorang atau kelompok yang menunjukkan keasliannya dalam lingkup ilmu pengetahuan, seni atau sastra.

Hasil karya tentunya ada yang pihak perorangan maupun kelompok yang membuatnya atau yang disebut

pencipta, setiap karya ciptaan yang dihasilkan tentunya memiliki ciri khas masing masing sesuai imajinasi dan kreatifitas dari pencipta karya itu sendiri. Dan pada akhirnya nanti pencipta itu lah sebagai pemegang hak cipta

Setelah sebuah karya dibuat selanjutnya adalah bagaimana karya tersebut bisa sampai ke orang lain yang dapat menghargainya, cara penyampaian itu adalah dengan pengumuman. Pengumuman yang dimaksud adalah cara penyampaian melalui pembacaan, penyiaran, pameran, penawaran, penjualan atau pagedaran. Dan media yang digunakan untuk dapat mengedarkan atau menyebarkan bisa melalui media cetak, audio visual ataupun lewat internet.

Dalam penyebarannya untuk dapat memenuhi keinginan peminatnya maka dibuatlah perbanyak atau penggandaan jumlah ciptaan dalam bentuk yang serupa dengan kualitas yang sama.

Perlindungan hak cipta

Perlindungan terhadap suatu ciptaan timbul secara otomatis sejak ciptaan itu diwujudkan dalam bentuk nyata. Pendaftaran ciptaan tidak merupakan suatu kewajiban untuk mendapatkan hak cipta. Namun demikian, pencipta maupun pemegang hak cipta yang mendaftarkan ciptaannya akan mendapat surat pendaftaran ciptaan yang dapat dijadikan sebagai alat bukti awal di pengadilan apabila timbul sengketa di kemudian hari terhadap ciptaan tersebut.

Perlindungan hak cipta tidak diberikan kepada ide atau gagasan, karena karya cipta harus memiliki bentuk yang khas, bersifat pribadi

dan menunjukkan keaslian sebagai ciptaan yang lahir berdasarkan kemampuan, kreatifitas atau keahlian, sehingga ciptaan itu dapat dilihat, dibaca atau didengar.

Jenis – Jenis Cyber Crime

Cybercrime dapat didefinisikan sebagai segala suatu tindakan melanggar hukum dan tentunya menimbulkan kerugian bagi orang lain dalam bentuk fisik atau nonfisik dengan menggunakan komputer sebagai alat atau menjadikan komputer sebagai sasaran kejahatannya.

Jenis cybercrime menurut Wahyono (2009:236) dikelompokkan berdasarkan jenis aktivitas, motif kegiatan dan sasaran kejahatan.

1. Berdasarkan Jenis aktivitasnya, cybercrime digolongkan menjadi beberapa jenis sebagai berikut :

a. Authorized Access

Kegiatan melanggar hukum karena telah memasuki ruang privasi atau jaringan komputer seseorang tanpa permisi. Dapat berupa email spam yaitu pengiriman email yang tidak dikehendaki dan tidak dikenali pengirimnya.

b. Illegal Contents

Kegiatan melanggar hukum ini dilakukan dengan menyusupkan informasi yang bersifat tidak benar. Contoh dari kegiatan ini adalah penyebaran video yang mengarah pada pornografi atau penyebaran fitnah serta hal-hal yang tidak pantas lainnya.

c. Penyebaran Virus

Umumnya kegiatan ini dilakukan dengan menyisipkan suatu file yang dapat terinstal otomatis yang sifatnya merusak dalam suatu file yang sesungguhnya.

d. Data Forgery

Kejahatan ini dilakukan dengan tujuan memalsukan data dan dokumen penting yang biasanya dimiliki oleh institusi yang berbasis web.

e. Cyber Espionage

Kegiatan melanggar hukum ini adalah kegiatan memata matai dengan cara memasuki sistem jaringan komputer kemudian melakukan gangguan, perusakan bahkan penghancuran suatu data atau program.

f. Cybertalking

Kegiatan yang bertujuan mengganggu atau melakukan pelecehan dengan cara mengirimkan email secara terus menerus dengan penggunaan kata-kata yang tidak pantas.

g. Carding

Kejahatan ini dilakukan dengan melakukan pencurian terhadap nomor kartu kredit milik orang lain dan digunakan dalam perdagangan On Line.

h. Hacking dan Cracking

Kedua istilah ini memiliki dua pengertian yang hampir sama namun memiliki sifat yang berbeda. Hacker, istilah ini

digunakan atau diberikan kepada seseorang yang memiliki rasa ingin tahu yang lebih dan seringkali melakukan percobaan-percobaan untuk mengukur kemampuan yang telah dimilikinya. Contoh dari kegiatan hacker adalah kegiatan penyusupan ke suatu alamat situs untuk mengukur tingkat keamanan sistemnya namun tidak melakukan perusakan apapun.

Disisi lain cracker dengan definisi yang hampir sama namun sifatnya lebih merusak karena memang tujuannya adalah melakukan penyusupan untuk merusak suatu sistem, membajak atau menyebarkan virus dll.

i. Cybersquatting dan typosquatting

Kejahatan cybersquatting ini dilakukan dengan mendaftarkan domain perusahaan lain dan kemudian berusaha menjualnya kepada perusahaan tersebut dengan harga yang lebih mahal.

Typosquatting adalah kejahatan dengan membuat domain plesetan dari nama domain aslinya dengan harapan korban dapat mengakses web yang mereka miliki dikarenakan salah pengetikan nama domain sebenarnya.

j. Hijacking

Kegiatan melanggar hukum ini dilakukan dengan sengaja

membajak hasil karya orang lain tanpa izin untuk mendapat keuntungan. Contohnya pembajakan software

k. Cyberterrorism

Tindak kejahatan ini dilakukan perorangan atau kelompok dengan tujuan mengancam stabilitas dan keamanan ditujukan kepada pemerintah maupun warga negara.

2. Berdasarkan Motif Kejadiannya

a. Cyber crime sebagai murni tindak kriminal

Pengelompokan kegiatan ini berdasarkan kesamaan motif kriminalitasnya yaitu penggunaan komputer sebagai sarana melaksanakan kejahatan. Contoh : carding, spamming dan lain-lain.

b. Cyber crime sebagai kejahatan abu-abu

Untuk pengelompokan ini cukup sulit ditentukan apakah kegiatan tersebut merupakan tindak kriminal atau bukan tergantung korban yang menjadi sasaran kegiatan ini dalam menyikapinya. Contoh : cyberquatting dan typosquatting dimana pihak yang merasa dirugikan berhak menuntut dan menjadikannya kasus kriminal namun apabila tidak merasa dirugikan berarti kasus tersebut bisa dibilang bukan tindakan kriminal.

3. Berdasarkan Motif Kejadiannya

a. Cyber crime yang menyerang individu

b. Cyber crime yang menyerang hak milik

c. Cyber crime yang menyerang pemerintah

Netiquette

Netiquette adalah kode etik yang mengatur cara para pengguna internet dalam beraktivitas di internet agar apa yang dilakukan tidak melanggar norma dan hukum yang berlaku sehingga fasilitas internet dapat digunakan sebagaimana mestinya tanpa ada pihak yang dirugikan karenanya

Beberapa aturan yang ada dalam Netiquette diantaranya:

a. Menghargai pengguna lain dengan cara tidak melakukan tindakan yang dapat menyinggung orang lain, menimbulkan ambiguitas, tidak memprovokasi atau berkata kasar. Gunakan kata-kata yang sopan saat kita menggunakan fasilitas email atau chatting

b. Gunakan anti virus atau firewall untuk mengamankan jaringan dari gangguan virus atau malware

c. Tidak melakukan penyalinan atau penjiplakan atas hasil karya orang lain

d. Tidak melakukan tindak kriminal dan tindak yang diluar kewenangan seperti penipuan dan pencurian data

e. Tidak melakukan tindakan yang mengganggu privasi orang lain

III. METODE PENELITIAN

Menurut Ali dan Asrori (2014:121), riset kualitatif adalah "suatu pendekatan dalam melakukan riset yang berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami."

Riset kualitatif bersifat deskriptif dengan mendeskripsikan makna data atau fenomena yang dapat ditangkap oleh pelaku riset.

Secara garis besar menurut Ali dan Asrori (2014:126) langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan riset ini adalah :

- a. Merumuskan masalah
Rumusan berorientasi mempertanyakan gejala yang muncul dengan demikian analisa dapat dilaksanakan .
- b. Membuat bingkai kerja teoretis
Membuat semacam kerangka acuan yang akan digunakan untuk memandu dalam pengumpulan data.
- c. Pengumpulan data
Rumusan pertanyaan diarahkan kepada fokus telaah sehingga dapat ditemukan atau dirumuskan suatu teori yang terkait fokus tersebut.
- d. Analisa data
Membuat data menjadi dapat dimengerti orang lain dan dapat dikomunikasikan kepada orang lain.
- e. Menyusun laporan
Penyajian hasil dalam bentuk laporan yang berisi rangkuman dari seluruh kegiatan dan hasil riset.

IV. PEMBAHASAN

Penyebarluasan Karya di Internet

Sebagai media yang paling mudah diakses seluruh orang di berbagai negara, internet merupakan media yang tepat sebagai tempat mengumumkan atau menyebarkan hasil karya. Karya yang seringkali disebarakan lewat internet diantaranya video, suara, software, tulisan ataupun gambar.

Video adalah hasil karya yang berisi rangkaian cerita gambar bergerak baik dilakoni oleh manusia, hewan, gambaran keadaan, alam atau hasil kreasi dalam bentuk animasi dan film. Karya dalam bentuk suara biasanya dalam format MP3 seperti musik dan lagu. Software adalah perangkat lunak ciptaan dalam bentuk aplikasi atau anti virus. Tulisan adalah hasil karya penulis yang dapat berupa tulisan ilmiah, cerpen, artikel atau sekedar kata-kata motivasi dan kisah cerita dalam blog atau web pribadi. Gambar sebagai hasil karya cipta dapat berupa foto, desain grafis atau lukisan. Penyebaran video, musik bisa dilakukan melalui media sosial atau melalui situs web berbagi, melalui media ini siapapun dapat melihat, mendengar atau menyimpan dengan cara mendownload berbayar maupun tidak. Sedangkan tulisan dan gambar dapat dicari melalui situs pencari yang saat ini sudah sangat pandai dalam mencari apapun kata kunci yang dituliskan.

Pelanggaran Hak Cipta Dengan Internet Sebagai Alatnya

Bentuk pelanggaran hak cipta yang sering terjadi diantaranya :

1. Tindakan pembajakan yang masuk dalam kategory piracy adalah pencurian terhadap hasil

karya orang lain dengan cara menyimpan, menyebarkan atau mengakui hasil karya orang lain tanpa izin. Tindakan piracy diantaranya download software secara ilegal. Software adalah bentuk ciptaan digital yang memang mudah digandakan tanpa harus mengurangi kualitas dan hasil bajakannya pun dapat memiliki fungsi yang sama dengan software aslinya.

2. Plagiarisme

Plagiarisme adalah sebagai bentuk penyalahgunaan hak kekayaan intelektual milik orang lain, dimana seseorang mengakui, mengadopsi, mengcopy sebagian atau seluruh hasil karya orang lain tanpa izin. Dengan mengambil sebagian atau isi tulisan orang lain tanpa menuliskan sumbernya itu merupakan tindakan plagiarisme.

3. Penyalahgunaan Gambar

Gambar hasil desain atau dalam bentuk foto yang diupload di internet seringkali dipergunakan untuk kepentingan lain tanpa izin dari pemilik atau pembuatnya. Sebaiknya saat mengupload gambar atau foto diberikan watermark yang setidaknya dapat memberikan keterangan bahwa gambar tersebut tidak diperkenankan digunakan tanpa izin pemiliknya.

4. Penggunaan *Backsound* dengan lagu atau instrumen ciptaan orang lain tanpa menyebutkan sumbernya

Tindakan ini pun dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta karena seringkali pembuat video tanpa sadar membuat video dengan menggunakan instrumen atau lagu sebagai penambah daya tarik video dan kemudian mengunggahnya di situs berbagi. Untuk saat ini beberapa situs berbagi akan otomatis memblokir video unggahan tersebut dan tidak dapat diakses selama masih mengandung indikasi pelanggaran hak cipta

Ketentuan mengenai hak cipta ini diatur dalam [Undang-Undang No. 12 Tahun 1997](#) tentang Perubahan atas Undang-undang No.6 tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana yang telah diubah dengan Undang-undang No.7 tahun 1987 (**UU No.12/1997**) yang menggantikan [Undang-Undang No. 7 Tahun 1987](#) tentang Perubahan atas Undang-Undang No.6 tahun 1982 tentang Hak Cipta yang sebelumnya telah menggantikan [Undang-Undang No. 6 Tahun 1982](#) tentang Hak Cipta. UU No.12/1997, khususnya pasal 11 (1) menyebutkan bahwa program komputer merupakan ciptaan yang dilindungi dengan jangka waktu perlindungan selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan, termasuk di dalamnya *web content* (teks, grafik, gambar, video, dan audio yang terdapat pada halaman web).

Dampak Cyber Crime

Segala tindakan yang tidak baik dan melawan hukum tentunya membawa

dampak yang merugikan sama halnya dengan cybercrime.

Penyalahgunaan fungsi internet dan dapat mengarah pada tindakan kriminal. Dampak yang dapat dirasakan para pengguna internet yang menjadi korban diantaranya:

- a. Kerugian materil
- b. Kerusakan Komponen Komputer
- c. Pencemaran nama baik
- d. Trauma psikis

Perlindungan Terhadap HKI melalui UU ITE

Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik atau Undang Undang nomor 11 tahun 2008 atau UU ITE adalah UU yang mengatur tentang informasi serta transaksi elektronik, atau teknologi informasi secara umum.

Berikut ini adalah pasal pasal dari UU ITE yang mengatur terkait Hak Kekayaan Intelektual, diantaranya :

Pasal 25
Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.

Pasal 26
(1) Kecuali ditentukan lain oleh Peraturan Perundangundangan, penggunaan setiap informasi melalui media elektronik yang menyangkut data pribadi seseorang harus dilakukan atas persetujuan Orang yang bersangkutan.
(2) Setiap Orang yang melanggar haknya sebagaimana dimaksud

pada ayat (1) dapat mengajukan gugatan atas kerugian yang ditimbulkan berdasarkan Undang-Undang ini.

Adapun penjelasan atas pasal tersebut adalah :

Pasal 25
Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun dan didaftarkan sebagai karya intelektual, hak cipta, paten, merek, rahasia dagang, desain industri, dan sejenisnya wajib dilindungi oleh Undang-Undang ini dengan memperhatikan ketentuan Peraturan Perundangundangan.

Pasal 26
Ayat (1)
Dalam pemanfaatan Teknologi Informasi, perlindungan data pribadi merupakan salah satu bagian dari hak pribadi (privacy rights).

Hak pribadi mengandung pengertian sebagai berikut:

- a. Hak pribadi merupakan hak untuk menikmati kehidupan pribadi dan bebas dari segala macam gangguan.
- b. Hak pribadi merupakan hak untuk dapat berkomunikasi dengan Orang lain tanpa tindakan memata-matai.
- c. Hak pribadi merupakan hak untuk mengawasi akses informasi tentang kehidupan pribadi dan data seseorang.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda beda dan tidak akan mungkin seseorang membuat karya

yang sama persis dengan yang lainnya dalam waktu yang bersamaan, tentunya akan ada ciri khas yang muncul dalam setiap karya yang dibuat.

Hak cipta adalah wujud nyata penghargaan terhadap hasil karya yang dibuat oleh pencipta karya tersebut. Tindakan pembajakan adalah bagian dari tindak kejahatan di dunia internet yang dalam hal ini disebut dengan cybercrime, tindak pembajakan ini adalah penggandaan hasil karya dengan tidak bertanggung jawab dan tentunya hasilnya pun akan berbeda kualitasnya karena media yang digunakan tentunya berbeda.

UU ITE mengatur peraturan dan sanksi atas pelanggaran terhadap HKI yang salah satunya adalah hak cipta dengan perlindungan hak pribadi dan perlindungan terhadap Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual.

Daftar Pustaka

Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual. 2006. Ditjen HKI.

Hukum Tentang Perlindungan Hak Milik Intelektual Dalam Menghadapi Era Globalisasi. Syafrinaldi. 2010. UIR Press.

Irwansyah, Edy dan Moniaga, Jurike V. Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta : Deepublish

Sukarmi. 2008. Cyber Law Kontrak Elektronik Dalam Bayang-Bayang Pelaku Usaha. Bandung : Pustaka Sutra.

Sungkono, Chriswan dan Eka P, Machmudin. 2008. Sistem Informasi Manajemen Mengelola Perusahaan Digital. Jakarta: Salemba Empat

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Wahyono, Teguh. 2009. Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di Bidang Teknologi Informasi. Yogyakarta: Andi.

<http://id.wikipedia.org/>

<http://www.hukumonline.com/>