

STUDI ANALISIS HUKUM FORMIL PEMBAJAKAN SOFTWARE KOMPUTER BERDASAR UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

¹Ismet Hadi, ²Irwansyah Reza Mohamad, ³Novita Kesola

¹²Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Gorontalo

ismet.hadi@umgo.ac.id, Irwansyah.mohamad@umgo.ac.id

Abstract

The rapid development of information technology has built social dependence on its devices. One of the most widely used information technology devices for the needs of activities or jobs is a computer. Computer operating systems that cannot be run without the support of software, automatically causes the need for computer software to become absolute. But the price of original software that is considered too expensive by the users ultimately becomes the main reason for the choice dropped on pirated software. This condition applies broadly, even in government agencies, including in the territory of Gorontalo Province. The level of knowledge and awareness of computer users about copyright protection laws is thought to be one of the main factors of the continued rampant use of pirated computer software in Indonesia in general and in Gorontalo in particular. This study aims to analyze formal law in Indonesia which regulates the use of pirated computer software. The scope of the discussion is to deepen the understanding of computer software and piracy and its formal legal analysis based on Law No. 28 of 2014 concerning Copyright. The results of the study are expected to be a reference for the public, especially computer users and businesses in products and services in the field of computers so as to increase understanding and legal awareness. The approach method used in this study is a normative juridical approach and analytical descriptive nature. This study uses secondary data obtained from primary and secondary legal materials. The results of the study describe the legal construction of copyright protection which includes the consequences of criminal law for violators, in this case it can ensnare makers, dealers, business actors and also users of pirated

computer software.

Keywords: *Piracy, Software of Computers, Copyright.*

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi informatika telah membangun ketergantungan sosial terhadap perangkat-perangkatnya. Salah satu perangkat teknologi informatika yang paling banyak digunakan untuk kebutuhan aktifitas atau pekerjaan adalah komputer. Sistem operasional komputer yang tidak bisa dijalankan tanpa dukungan *software* atau perangkat lunak, secara otomatis menyebabkan kebutuhan akan *software* komputer juga menjadi mutlak. Namun harga *software* asli yang dianggap terlalu mahal oleh para pengguna pada akhirnya menjadi alasan utama pilihan dijatuhkan pada *software* bajakan. Kondisi ini berlaku secara luas, bahkan di lingkungan instansi pemerintah, termasuk di wilayah Provinsi Gorontalo. Tingkat pengetahuan dan kesadaran para pengguna komputer tentang hukum perlindungan hak cipta diduga menjadi salah satu faktor utama tetap maraknya penggunaan *software* komputer bajakan di Indonesia pada umumnya dan di Gorontalo khususnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hukum formil di Indonesia yang mengatur tentang penggunaan *software* komputer bajakan. Ruang lingkup pembahasan adalah pada kajian mengenai *software* komputer dan pembajakan serta analisis hukum formilnya berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi publik, khususnya para pengguna komputer serta pelaku usaha produk dan jasa di bidang komputer sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran hukum. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis normatif dan bersifat deskriptif analitis. Penelitian ini menggunakan data sekunder yang diperoleh dari bahan hukum primer dan sekunder. Hasil penelitian mendeskripsikan konstruksi hukum tentang perlindungan hak cipta yang termasuk di dalamnya konsekuensi pidana hukum bagi pelanggarnya, dalam hal ini bisa menjerat pembuat, pengedar, pelaku usaha dan juga pengguna *software* komputer

bajakan.

Kata Kunci : Pembajakan, *Software* Komputer, Hak Cipta.

PENDAHULUAN

Masalah pembajakan software komputer sudah menjadi isu publik yang hingga saat ini bahkan sudah dianggap sebagai sesuatu yang lumrah. Kondisi ini memang dilematis bagi pihak konsumen atau pengguna software. Di satu sisi kebutuhan akan software menjadi tuntutan aktifitas kerja. Di sisi lainnya harga software masih dirasa terlalu mahal. Sementara hak menentukan harga sepenuhnya milik pihak produsen yang tentu saja berusaha untuk mencari keuntungan semaksimal mungkin. Pada akhirnya pihak konsumen lebih terdorong untuk memilih menggunakan software bajakan karena harganya yang sangat terjangkau.

Merujuk pada permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara hukum

formil mengenai penggunaan *software* komputer bajakan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi publik, khususnya para pengguna komputer serta pelaku usaha produk dan jasa di bidang komputer sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran hukum.

METODE PENELITIAN

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis normatif. Pendekatan yuridis adalah suatu pendekatan yang mengacu pada hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku, sedangkan pendekatan normatif adalah pendekatan yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder terhadap asas-asas

hukum serta studi kasus. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kepustakaan. Data kepustakaan yang diperoleh melalui penelitian kepustakaan yang bersumber dari peraturan perundang-undangan, buku-buku, dokumen resmi, publikasi dan hasil penelitian. Berdasarkan sifat penelitian, analisis data yang dipergunakan adalah pendekatan kualitatif terhadap data primer dan data sekunder. Deskriptif tersebut, meliputi isi dan struktur hukum positif, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh penulis untuk menentukan isi atau makna aturan hukum yang dijadikan rujukan dalam menyelesaikan permasalahan hukum yang menjadi objek kajian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kamus istilah komputer disebutkan bahwa software adalah Program komputer yang dibuat untuk mengerjakan atau menyelesaikan masalah-masalah

husus, misalnya program pengolahan kata. Komputer tidak mungkin bisa bekerja tanpa adanya program yang dimasukkan ke dalamnya, program ini bisa berupa prosedur pengoperasian dari komputer itu sendiri ataupun prosedur dalam hal pemrosesan data. Program-program inilah yang disebut software. Dalam arti yang luas, software bisa diartikan sebagai prosedur pengoperasian, contohnya proses pemasukan dokumen ke dalam disk, lagu yang sedang diputar dan lain-lain.

Software menyediakan fungsi dasar untuk kebutuhan komputer. Beberapa fungsi komputer antara lain mengatur berbagai hardware untuk bekerja secara bersama-sama, sebagai penghubung antara *software-software* yang lain dengan *hardware* (perangkat keras) dan sebagai penerjemah terhadap *software-software* lain dalam setiap instruksi-instruksi ke dalam bahasa mesin sehingga dapat di terima oleh *hardware*.

Secara garis besar, *Software* dapat dibedakan menjadi beberapa bagian antara lain:

- 1) Sistem Operasi; Adalah perangkat lunak yang mengorganisasikan semua komponen mesin komputer. Beberapa contoh sistem operasi misalnya *Macintosh*, *Linux*, *Unix* dan *Microsoft Windows*.
- 2) Program Aplikasi (Siapa Pakai); Adalah suatu program yang ditulis dalam bahasa pemrograman tertentu untuk diterapkan pada bidang tertentu. Program Aplikasi dibedakan dalam beberapa jenis aplikasi antara lain pengolah kata (contohnya *Ms. Word*, *Word Star*, *Word Perfect*), pengolah angka (contohnya *Excel*, *Lotus*, *Quattro pro*), pengolah data (contohnya *Ms. Access*, *Dbase*, *Foxpro*) dan pengolah citra (contohnya *Adobe photoshop*, *Corel Draw*, *3Dstudio*).
- 3) Program Bantu (*Utility*); Adalah suatu program yang berfungsi untuk membantu sistem operasi,

misalnya *Mozilla firefox*, Anti Virus, *Winamp*, *FLV Player* dan *PC Tools*.

- 4) Bahasa Pemrograman; Adalah suatu program yang berbentuk *assambler compiler* atau *interpreter*, contohnya *ASP*, *HTML*, *Visual Basic*, *Pascal*, *Java*, *Delphi* dan *PHP*.

Dalam perkembangannya, semakin mudah menemukan software yang bukan versi aslinya beredar luas di pasar *online* maupun *offline*. Kondisi ini terjadi disebabkan oleh maraknya aktifitas pembajakan software. Menurut BSA (*Business Software Alliance*), pembajakan software adalah penyalinan atau penyebaran secara tidak sah atas *software* yang dilindungi undang-undang. Hal ini dapat dilakukan dengan penyalinan, pengunduhan, *sharing*, penjualan atau penginstallan beberapa salinan ke komputer personal atau kerja.

Membuat beberapa salinan untuk teman, menyewakan disk,

mendistribusikan atau mendownload software bajakan dari internet, maupun membeli satu program *software* dan kemudian menginstalnya pada beberapa komputer merupakan tindakan pembajakan. Tindak pembajakan software ini dapat digolongkan menjadi beberapa jenis, yakni:

- *Hardisk Loading*

Jenis pembajakan *software* yang tergolong pada Hardisk Loading adalah pembajakan *software* yang biasanya dilakukan oleh para penjual komputer yang tidak memiliki lisensi untuk komputer yang dijualnya. *Software-software* tersebut dipasang (*install*) pada komputer yang dibeli oleh pelanggannya sebagai bonus. Hal ini banyak terjadi pada perangkat komputer yang dijual secara terpisah dengan *software*. Pada umumnya ini dilakukan oleh para penjual komputer rakitan atau komputer jangkrik (*Clone Computer*).

- *Under Licensing*

Jenis pembajakan *software*

yang tergolong pada *Under Licensing* adalah pembajakan *software* yang biasanya dilakukan oleh perusahaan yang mendaftarkan lisensi untuk sejumlah tertentu, tetapi pada kenyataanya *software* tersebut dipasang (*install*) untuk jumlah yang berbeda dengan lisensi yang dimilikinya. Biasanya dipasang lebih banyak dari jumlah lisensi yang dimiliki perusahaan tersebut. Misalnya, suatu perusahaan perminyakan membeli lisensi produk *Autocad* dari perusahaan *Autodesk*. Perusahaan tersebut membeli 25 lisensi produk *Autocad* untuk komputer di perusahaannya. Pada kenyataanya, komputer yang diinstall bukan lagi 25, melainkan sudah 40 unit. Dalam hal ini perusahaan telah melakukan pelanggaran hak cipta atau pembajakan *software* dengan kategori *Under Licensing* untuk kelebihan 15 unit komputer yang digunakan.

- *Conterfeiting*

Jenis pembajakan *software* yang tergolong pada *Conterfeiting* adalah pembajakan *software* yang biasanya dilakukan oleh perusahaan pembuat *software-software* bajakan dengan cara memalsukan kemasan produk (*Packaging*) yang dibuat sedemikian rupa mirip sekali dengan produk aslinya. Seperti CD *Installer*, *Manual Book*, Dus (*Packaging*) dan lain-lain.

- *Mischanneling*

Jenis pembajakan *software* yang tergolong pada *Mischanneling* adalah pembajakan *software* yang biasanya dilakukan oleh suatu institusi yang menjual produknya ke institusi lain dengan harga yang relatif lebih murah dengan harapan mendapatkan keuntungan lebih (*revenue*) dari hasil penjualan *software* tersebut. Contoh kasus misalnya jika ada sebuah kampus yang menjalin kerjasama dengan pihak Microsoft Indonesia dengan membeli lisensi produk *Microsoft*, misalnya *Microsoft Windows 10* sebanyak 20 Lisensi. Karena

kampus merupakan salah satu institusi pendidikan maka mendapatkan harga khusus dari *Microsoft* Indonesia untuk pembelian lisensi (*Academic License*) atau biasa disebut *Microsoft Volume License* (MVL). Untuk pembelian lisensi produk *Microsoft Windows 10*, pihak kampus hanya membayar sebesar \$ 100/lisensi. Kemudian untuk mendapatkan untung, melalui koperasi mahasiswa atau koperasi karyawannya pihak kampus menjual *software Windows 10* berikut dengan lisensinya ke sebuah perusahaan dengan harga \$ 110/lisensi. Padahal secara resmi kalau pihak perusahaan membeli satu lisensi produk *software Microsoft Windows 10* harus membayar \$ 120/ lisensi.

- *End user copying*

Jenis pembajakan *software* yang tergolong pada *End user copying* adalah pembajakan *software* yang biasanya dilakukan oleh seseorang atau institusi yang memiliki 1 (satu) buah lisensi suatu

produk software, tetapi *software* tersebut dipasang (*install*) pada sejumlah computer.

Dalam mengenali kasus pembajakan perlu dipahami juga tentang parameter perbedaan antara *software* asli dan *software* bajakan. Pada dasarnya *software* asli dan *software* bajakan adalah identik karena terdapat master atau installer yang digunakan. Perbedaan *software* Asli dan bajakan adalah lisensi yang digunakan. Biasanya pada setiap program atau *Windows* bisa dilihat di *Menu About*, akan ditemukan lisensi/ serial number ataupun informasi mengenai lisensi pengguna aplikasi *Windows* atau *software* yang digunakan.

Disinilah para aktifis internet berperan untuk menciptakan sebuah program (*crack* atau *patch*) agar *software* dan aplikasi lainnya bisa terlihat asli atau original dan semua fungsi dari *software* atau sistem operasi bisa serupa dengan versi originalnya. Biasanya setiap antivirus akan mendeteksi program

crack atau *patch* dan lain-lain sebagai virus.

Pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer pada hakekatnya adalah pelanggaran terhadap hak cipta atau yang biasa disebut dengan Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Dalam kerangka ciptaan yang mendapatkan hak cipta, setidaknya harus memperhatikan beberapa prinsip-prinsip dasar hak cipta, yaitu :

- 1) Yang dilindungi hak cipta yaitu adalah ide telah berwujud dan asli.

Salah satu prinsip yang paling fundamental dari perlindungan hak cipta adalah konsep bahwa hak cipta hanya berkenaan dengan bentuk perwujudan dari suatu ciptaan, sehingga tidak berkenaan atau tidak berurusan dengan substansinya. Dari prinsip dasar ini telah melahirkan dua sub prinsip, yaitu :

- a. Suatu ciptaan harus memperhatikan keaslian (orisinil) untuk dapat

menikmati hak-hak yang diberikan undang-undang. Keaslian sangat erat hubungannya dengan bentuk perwujudan suatu ciptaan.

- b. Suatu ciptaan, mempunyai hak cipta jika ciptaan yang bersangkutan diwujudkan dalam bentuk tertulis atau bentuk material yang lain. Ini berarti bahwa suatu ide atau suatu pikiran atau suatu gagasan atau cita-cita belum merupakan suatu ciptaan.

2) Hak cipta timbul dengan sendirinya (otomatis)

Suatu hak cipta eksis pada saat seorang pencipta mewujudkan idenya dalam bentuk yang berwujud. Dengan adanya wujud dari suatu ide, suatu ciptaan lahir. Ciptaan yang dilahirkan dapat diumumkan dan tidak diumumkan. Suatu ciptaan yang tidak diumumkan, hak ciptanya tetap ada pada pencipta.

- 3) Suatu ciptaan tidak perlu diumumkan untuk memperoleh

hak cipta.

Suatu ciptaan yang diumumkan maupun yang tidak diumumkan kedua-duanya dapat memperoleh hak cipta.

- 4) Hak cipta suatu ciptaan merupakan suatu hak yang diakui hukum (*legal right*) yang harus dipisahkan dan harus dibedakan dari penguasaan fisik suatu ciptaan.

- 5) Hak cipta bukan hak mutlak (absolut)

Hak cipta bukan suatu monopoli mutlak melainkan hanya suatu *limited monopoly*. Hal ini dapat terjadi karena hak cipta secara konseptual tidak mengenal konsep monopoli penuh, sehingga mungkin saja seorang pencipta menciptakan suatu ciptaan yang sama dengan ciptaan yang telah tercipta terlebih dahulu.

Dalam sejarah hukum positif Indonesia tindak pembajakan *software* komputer dapat ditemukan dalam beberapa peraturan perundang-undangan, yakni Undang-Undang Nomor 19

Tahun 2002 tentang Hak Cipta, Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 29 Tahun 2004 tentang Sarana Produksi Berteknologi Tinggi Untuk Cakram Optik (*Optical Disc*). Namun hal-hal pokok yang menjadi substansi hukum ketiga dasar hukum ini telah tersarikan ke dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Konstruksi hukum yang terkait dengan tindak pembajakan *software* komputer dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta secara parsial dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Pasal 1 butir 9 :

Program komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.

2) Pasal 11 Ayat (2) :

Hak ekonomi untuk menyewakan ciptaan atau salinannya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf (i) tidak berlaku terhadap program Komputer dalam hal program komputer tersebut bukan merupakan objek esensial dari penyewaan.

Yang dimaksud dengan "objek esensial" adalah perangkat lunak komputer yang menjadi objek utama perjanjian penyewaan.

3) Pasal 40 Ayat (1) :

Ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:

- a. Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. Ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
- c. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;

- d. Lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. Karya seni terapan;
- h. Karya arsitektur;
- i. Peta;
- j. Karya seni batik atau seni motif lain;
- k. Karya fotografi;
- l. Potret;
- m. Karya sinematografi;
- n. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o. Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. Kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program

komputer maupun media lainnya;

- q. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli.

- r. Permainan video; dan

S. Program Komputer.

Pasal 40 ini menunjukkan secara jelas bahwa program komputer merupakan ciptaan yang dilindungi yang masuk dalam kategori ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan.

4) Pasal 45 ayat (1) dan (2) :

- (1) Penggandaan sebanyak 1 (satu) salinan atau adaptasi program komputer yang dilakukan oleh pengguna yang sah dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta jika salinan tersebut digunakan untuk:

- a. Penelitian dan pengembangan program komputer tersebut; dan

b. Arsip atau cadangan atas Program Komputer yang diperoleh secara sah untuk mencegah kehilangan, kerusakan, atau tidak dapat dioperasikan.

(2) Apabila penggunaan program komputer telah berakhir, salinan atau adaptasi program komputer tersebut harus dimusnahkan.

Pada pasal 45 ayat (1) Seorang pengguna (bukan Pemegang Hak Cipta) program komputer dapat membuat 1 (satu) salinan atau adaptasi atas program komputer yang dimilikinya secara sah untuk penelitian dan pengembangan program komputer tersebut atau untuk dijadikan cadangan yang hanya digunakan sendiri. Pembuatan salinan cadangan tersebut tidak dianggap pelanggaran Hak Cipta.

Pada pasal 45 ayat (2)

Pemusnahan salinan atau adaptasi program komputer dimaksudkan untuk menghindari pemanfaatan oleh pihak lain dengan tanpa hak.

5) Pasal 46 ayat (2) :

Pengadaan untuk kepentingan pribadi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak tercakup program komputer, kecuali sebagaimana yang dimaksud dalam pasal 45 ayat (1).

Pasal ini hanya untuk menegaskan kembali isi pasal 45, dimana dalam pasal ini menegaskan bahwa pengadaan untuk kepentingan pribadi tidak mencakup program komputer, kecuali untuk penelitian dan pengembangan dan untuk arsip cadangan atas program komputer tersebut.

6) Pasal 59 ayat (1) :

Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan:

- a. Karya fotografi;
- b. Potret;

- c. Karya sinematografi;
 - d. Permainan video;
 - e. Program Komputer;
 - f. Perwajahan karya tulis;
 - g. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
 - h. Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
 - i. Kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer atau media lainnya; dan
 - j. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli,
- berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.

7) Pasal 113 ayat (3) dan (4) yaitu :

- (3) Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi

sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan atau huruf g untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

- (4) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Penutup

Pada kenyataannya, upaya penanganan secara hukum atas tindak pembajakan ini terbentur pada beberapa kendala, misalnya:

- 1) Software komputer begitu mudah di-*copy*, bahkan dapat dilakukan oleh pendatang baru di dunia komputer.
- 2) Software bajakan dapat memberikan fungsi yang sama dengan aslinya bahkan begitu sulit untuk dibedakan.
- 3) Persaingan yang makin tajam dalam bisnis penjualan komputer menjadikan masing-masing distributor, toko pengecer, *dealer*, mencari daya tarik sendiri untuk menarik konsumen yang tidak jarang dilakukan dengan cara-cara ilegal.
- 4) Ancaman bangkrutnya ribuan bahkan jutaan lembaga pendidikan nonformal di bidang komputer apabila *software* original harus digunakan,
- 5) Persepsi user atau pengguna bahwa membeli komputer otomatis dengan programnya, tidak peduli original atau tidak.
- 6) Kurangnya penghormatan terhadap hasil jerih payah karya cipta pihak lain.

- 7) Kurangnya sumber daya manusia di bidang penyidikan dan pembuktian perkara Hak Cipta, khususnya pembajakan program komputer.

Untuk itu penanggulangan tindak pebajakan ini juga harus lebih dikonsentrasikan pada upaya preventif atau pencegahan. Sasaran utamanya adalah menangani faktor-faktor kondusif penyebab terjadinya kejahatan yang berpusat pada masalah-masalah atau kondisi-kondisi sosial yang secara langsung atau tidak langsung dapat menimbulkan atau menumbuhsuburkan kejahatan. Dengan demikian dilihat dari kebijakan penanggulangan kejahatan, maka upaya preventif ini akan mempunyai kedudukan yang strategis dan memegang peranan kunci yang harus diintensifkan dan diefektifkan.

Dari sisi penindakan secara pidana, akan jauh lebih baik jika dibuatkan peraturan perundang-undangan yang secara spesifik

mengatur tentang tindak pidana pembajakan agar lebih memudahkan kerja pihak penyidik aparat hukum. Selain itu, tentu saja peningkatan profesionalisme dan kapasitas aparat hukum merupakan hal yang mutlak dilakukan dalam rangka menjamin implementasi produk hukum yang dibuat.

Daftar Pustaka

Agus Riswandi, Budi. 2009, *Hak Cipta Di Internet Aspek Hukum Dan Permasalahannya Di Indonesia*. Yogyakarta: FH. UII Press.

Damian, Eddy. 2009, *Hukum Hak Cipta*. Bandung: Alumni.

Djumhana, Muhammad dan R. Djubaedillah. 1993, *Hak Milik Intelektual Sejarah Teori dan Prakteknya di Indonesia*. Bandung : Citra Aditya Bakti.

Irawan, Candra. 2011, *Politik Hukum Hak Kekayaan Intelektual Indonesia*. Bandung: Mandar Maju.

Isnaini, Yusron. 2010, *Buku Pintar*

Haki :Tanya Jawab Seputar Hak Kekayaan Intelektual. Bogor : Ghalia Indonesia.

Karjono. 2012, *Perjanjian Lisensi Pengalihan Hak Cipta Program Komputer Transaksi Elektronik*. Bandung: Alumni.

Surya Utomo, Tomi. 2010, *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Era Global: sebuah Kajian Kontemporer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.