

PERLINDUNGAN HUKUM  
TERHADAP HAK PENCIPTA  
SOFTWARE YANG NOMOR  
SERIALNYA DIKOMERSIALKAN  
TANPA HAK DI CYBER SPACE  
BERDASARKAN UNDANG-  
UNDANG NOMOR 28 TAHUN  
2014 TENTANG HAK CIPTA

---

**Submission date:** 14-Oct-2019 11:26AM (UTC+0700)  
*by billy handiwiyanto*

**Submission ID:** 1192284949

**File name:** JURNAL HAKI SINTA.docx (33.63K)

**Word count:** 4501

**Character count:** 28720

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK PENCIPTA SOFTWARE YANG NOMOR SERIALNYA DIKOMERSIALKAN TANPA HAK DI CYBER SPACE BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

(Nama: Billy Handiwiyanto<sup>1</sup>),

**Abstrak**

Hak Kekayaan Intelektual terdiri dari berbagai macam jenis, salah satunya Hak Cipta, Hak Cipta merupakan salah satu Hak Kekayaan Intelektual yang memiliki ruang lingkup cakupan obyek yang luas, terhadap Hak Cipta yang dimiliki Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta mendapatkan Hak Eksklusif atas Ciptaan tersebut, yang mana Hak Eksklusif ini terdiri dari 2 (dua) macam, yaitu Hak Moral atas Ciptaannya, dan juga Hak Ekonomi atas Ciptaan. Hak untuk mengeksploitasi Ciptaan tersebut terletak pada Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta dari Ciptaan tersebut, namun seringkali terjadi pelanggaran terhadap Hak Eksklusif yang dalam hal ini ialah Hak Ekonomi yang merupakan Hak dari si Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi dari pemanfaatan terhadap Hak Cipta tersebut, yang mana suatu Ciptaan dikomersialkan tanpa Hak oleh Pihak lain yang tidak punya Hak untuk Mengkomersialkan Ciptaan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dasar Tanggung Gugat dari pihak yang mengkomersialkan suatu Ciptaan tanpa Hak, yang melanggar Hak Eksklusif Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta untuk memanfaatkan Ciptaan tersebut guna mendapatkan manfaat ekonomi dari Ciptaan tersebut. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode penelitian Yuridis Normatif yang mana meneliti suatu masalah dengan dasar peraturan perundang-undangan yang berlaku, juga dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin dalam ilmu hukum. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pihak lain yang dengan tanpa hak mengkomersialkan suatu Ciptaan harus bertanggung gugat karena melanggar Hak Eksklusif dalam hal ini Hak Eksklusif terhadap Hak Ekonomi dari Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta.

Kata Kunci: Hak Kekayaan Intelektual; Hak Cipta; Hak Ekonomi;

**A. Pendahuluan**

Perkembangan perkembangan perekonomian yang sedang terjadi saat ini, mengharuskan Hukum juga ikut berkembang mengikuti perkembangan perekonomian yang terjadi, guna memberikan perlindungan dan kepastian serta keadilan hukum bagi semua orang, terutama bagi para pelaku penggerak perekonomian Negara, agar dalam perkembangan perekonomian yang terjadi, tidak merugikan Hak pihak manapun, sehingga terwujudnya keadilan bagi setiap pihak yang turut serta dalam perkembangan yang terjadi.

Perkembangan yang terjadi salah satunya melibatkan Hak Kekayaan Intelektual, dalam hal ini contohnya yaitu Hak Cipta, yang mana Hak Cipta yang lahir beserta Hak Eksklusif terhadap Moral dari suatu Ciptaan, yang dalam hal ini Hak Moral atas suatu Ciptaan yang akan terus melekat abadi pada Penciptanya, selain itu terdapat juga Hak Eksklusif terhadap Hak untuk memanfaatkan suatu Ciptaan, untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan tersebut, yang dikenal dengan Hak Ekonomi atas suatu Ciptaan, yang melekat pada Pencipta dan / atau Pemilik Hak Cipta. Terhadap Hak Eksklusif tersebut terdapat pihak-pihak yang melakukan pelanggaran Hak yang dimiliki Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta, pelanggaran terhadap Hak Ekonomi atas Ciptaan yang dimiliki secara Eksklusif oleh Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta justru dilanggar dengan dikomersialkannya dengan tanpa hak, sehingga pihak yang tidak memiliki hak untuk mengkomersialkan suatu Cipta, justru mendapatkan manfaat ekonomi dari ciptaan tersebut yang seharusnya menjadi Hak dari Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta, sehingga

<sup>1</sup> Fakultas hukum universitas Surabaya program magister hukum, jalan tenggilis mejoyo, kali rungkut, kode pos 60293, email antoniusbilly@gmail.com.

dilanggarnya Hak Eksklusif<sup>2</sup> dari Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta untuk mengkomersialkan Ciptaan tersebut dilanggar.

Pelanggaran Hak Eksklusif dari suatu Ciptaan, khususnya Hak Ekonomi atas suatu Ciptaan, sungguh merugikan Pencipta dikarenakan Pencipta harus mencurahkan segala upaya, keahlian, kemampuan yang dimiliki untuk melahirkan suatu Ciptaan, sehingga dengan tidak<sup>3</sup> bergai jerih payah dari Pencipta untuk menciptakan suatu Ciptaan dengan adanya pelanggaran-pelanggaran terhadap Hak Eksklusif yang dimiliki mengakibatkan Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta tidak mendapatkan Hak nya secara sempurna, sehingga pelanggar-pelanggar terhadap Hak Eksklusif suatu Ciptaan harus bertanggung gugat atas tindakan yang merugikan Hak dari Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta

## B. Pembahasan

### 1. Hak Eksklusif yang Lahir

Ciptaan<sup>2</sup> adalah setiap l<sup>6</sup>asil karya cipta yang berdasarkan kemampuan khusus, dan kemampuan dari Pencipta yang diekspresikan dalam bentuk nyata, sehingga<sup>2</sup> stelsel yang dianut dalam rezim Hak Cipta yaitu adalah stelsel deklaratif yang dengan lahirnya suatu Ciptaan, maka secara otomatis lahir juga Hak Eksklusif dengan diekspresikannya suatu Ciptaan tersebut<sup>3</sup>, dengan pengertian Ciptaan tersebut sehingga dapat mengikuti perkembangan jaman yang terjadi yang dapat diakomodir, dalam hal ini salah satunya Program Komputer<sup>4</sup>, Program Komputer dikatakan memiliki Hak Cipta karena memenuhi syarat yang mana sebagai suatu ekspresi yang orisinal pencipta suatu Program Komputer tersebut, yang mana suatu karya tulis dalam bentuk *source code* yang dirangkai yang dapat dibaca serta dapat difungsikannya program tersebut<sup>5</sup>. Oleh karena itu Program Komputer yang merupakan hasil karya, dan kemampuan dari Penciptanya agar dapat lahir Program Komputer tersebut dan dapat difungsikan. Salah<sup>8</sup> satu hal yang penting dari Hak Cipta menurut Budi Agus Riswandi, dan M.Syamsudin yaitu:<sup>6</sup> suatu Ciptaan memiliki keaslian (orisinal) dan Ciptaan tersebut harus diwujudkan. Diekspresikannya yang suatu Ciptaan yang asli (oris<sup>20</sup>) melahirkan Hak Eksklusif atas Ciptaan tersebut yaitu:<sup>7</sup>

#### 1. Hak Moral

Berdasarkan Pasal 5 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2018 Tentang Hak Cipta<sup>5</sup> lanjutnya disebut UU No.28 Tahun 2014) menentukan

- (1) Hak Moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:
  - a. tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
  - b. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
  - c. mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
  - d. mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
  - e. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Terhadap Hak Moral milik Pencipta atas suatu ciptaannya, wajib untuk dihormati, salah satunya dari keberadaannya yaitu menghormati, juga menghargai Pencipta dari suatu Ciptaan tersebut.

#### 2. Hak Ekonomi

<sup>2</sup> Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

<sup>3</sup> Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

<sup>4</sup> Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

<sup>5</sup> 17 ni Suryo Utomo, *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Era Global*, Graha Ilmu, 2010, hlm 85.

<sup>6</sup> Budi Agus Riswandi, M. Syamsudin, *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm 8-10.

<sup>7</sup> Pasal 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Hak yang melekat pada Hak Ekonomi meliputi<sup>8</sup>:

- Hak Reproduksi atau Penggandaan:

Hak dari pencipta untuk menggandakan ciptaannya dimana salah satunya pelaksanaan Hak Ekonomi pencipta atas ciptaannya, yang mana dengan reproduksi atau digandakannya suatu ciptaan, dengan diperbanyaknya ciptaan tersebut, termasuk pengalihwujudkan suatu ciptaan menjadi Hak yang hanya dimiliki oleh penciptanya

- Hak Adaptasi:

Untuk mengadakan adaptasi atas suatu ciptaan, bisa dengan penerjemahan, aransemen terhadap musik, maupun dramatisasi dari nondramatik, juga mengubah menjadi suatu cerita fiksi berdasarkan karangan non-fiksi ataupun sebaliknya, merupakan Hak yang dimiliki dan dapat dilaksanakan oleh Pencipta itu sendiri.

- Hak Distribusi:

Mendistribusikan, menyebarkan suatu hasil ciptaan, dapat berupa dengan menjual, penyewakan, ataupun dengan cara agar suatu ciptaan tersebut diketahui masyarakat, merupakan Hak yang dapat dilaksanakan oleh pencipta, dengan pelaksanaan Haknya tersebut dapat melahirkan Hak dimana terhadap Hak nya dilindungi juga di negara lain.

- Hak Penampilan:

Pertunjukan dalam hal ini juga terhadap kuliah, pidato ataupun khotbah dengan cara apapun yang terkait dengan penyiaran film juga rekaman suara pada media apapun, diharuskan mendapatkan izin dari Pencipta, dikarenakan untuk dapat melaksanakan Hak tersebut harus terlebih dahulu diperbolehkan dengan izin oleh Pencipta ciptaan tersebut yang memiliki Hak Eksklusif atas ciptaan tersebut.

- Hak Penyiaran:

Untuk dapat menyiarkan dengan melalui transmisi dengan peralatan kabel juga merupakan tindakan yang diperbolehkan selama mendapatkan izin dari pencipta ciptaan yang di siarkan tersebut.

- Hak Program Kabel:

Hak program kabel ini mirip dengan hak untuk dapat melakukan penyiaran dengan transmisi melalui kabel. Hal ini berkaitan dengan program televisi yang mana terlibat juga studio, yang menyiarkan program tersebut ke para pelanggan, yang pasti sudah masuk kategori mengkomersialkan suatu ciptaan.

- *Droit de Suite*:

Hak pencipta yang bersifat kebendaan atas ciptaannya itulah pengertian *Droit de suite* dalam konteks Hak Cipta, yang merupakan benda tidak memiliki bentuk.

- Hak Pinjam Masyarakat:

Hak ini terkait suatu ciptaan yang tersimpan di perpustakaan, yang mana ia berhak atas pembayaran atas karya yang dipinjam oleh masyarakat dari perpustakaan tersebut.

Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta dalam hal ini dapat memanfaatkan hak-hak yang melekat tersebut guna mendapatkan manfaat ekonomi dari suatu Ciptaan. Terhadap pemanfaatan Hak Ekonomi dari suatu Ciptaan berdasarkan ketentuan Pasal 9 ayat (2) UU No. 28 Tahun 2014 wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta,

## 2. **Anggaran Hak Eksklusif**

Pengaturan Hak Cipta di Indonesia yang melahirkan Hak Eksklusif bagi Pencipta, namun bukan berarti Pencipta dapat memonopoli secara mutlak suatu Ciptaan, namun terdapat pengecualian hasil karya seperti apa yang tidak mendapatkan perlindungan Hak Cipta berdasarkan Pasal 41 UU No. 28 Tahun 2018 yaitu antara lain: yang belum terwujud dalam bentuk nyata, yang masih berupa ide, prosedur, sistem metode, konsep, prinsip saja, ataupun sesuatu yang diciptakan

<sup>2</sup> Muhammad Djumhana dan Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 1993, hlm 52-57

<sup>3</sup> hanya untuk menyelesaikan masalah teknis yang bukan untuk kebutuhan fungsional. Adapun hasil karya yang tidak ada Hak Cipta atasnya yaitu <sup>2</sup> atas: hasil rapat terbuka lembaga negara, peraturan perundang-undangan, pidato kenegaraan / penetapan hakim, kitab suci atau simbol keagamaan, berdasarkan Ketentuan Pasal 42 UU No.28 Tahun 2018. Selain itu

Menurut Djumhana dan Djubaedillah Hak Cipta merupakan Hak Alam yang bersifat absolut yang dalam hal ini dapat dipertahankan terhadap siapapun, sehingga hak tersebut harus dihormati, jika tidak maka pihak yang melanggar tersebut harus bertanggung gugat<sup>9</sup>, juga menurut Muhamad Djumhana & R.Djubaedillah menyatakan bahwa bentuk pelanggaran Hak Cipta pada dasarnya terbagi atas dua macam yaitu:<sup>10</sup>

1. Dengan sengaja dan tanpa hak melanggar <sup>13</sup> hukum yang mengatur tentang Hak Cipta itu <sup>4</sup> tersebut dan juga;
2. Dengan sengaja dan tanpa hak <sup>3</sup> mengkomersialkan suatu Ciptaan.

Pelanggaran atas suatu Hak Cipta dari Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta pada umumnya mengenai pelanggaran Hak Eksklusif untuk mengkomersialkan suatu Ciptaan, dikarenakan potensi pendapatan dengan pemanfaatan suatu Ciptaan yang dimiliki secara <sup>24</sup> eksklusif untuk di "eksploitasi" guna mendapatkan manfaat ekonomi bagi si Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta, keadaan dimana Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta yang memiliki hak untuk mengeksploitasi suatu Ciptaan guna mendapatkan manfaat ekonomi inilah yang menjadikan sering kali terjadi pelanggaran Hak Eksklusif yang dimiliki Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi dari Ciptaan tersebut.

Hak Eksklusif Pencipta dan / atau <sup>28</sup> Pemegang Hak Cipta yang dilanggar pada umumnya mengenai Penggunaan secara komersial berdasarkan Ketentuan Pasal 1 angka 24 UU No.28 Tahun 2014 menentukan bahwa "Penggunaan secara komersial adalah pemanfaatan ciptaan dan/atau produk hak terkait dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari berbagai sumber atau berbayar" sehingga dapat disimpulkan dari ketentuan Pasal tersebut, <sup>6</sup> apapun yang oleh karena suatu Ciptaan mendapatkan manfaat ekonomi itu dapat diartikan sebagai Penggunaan secara komersial, dikarenakan unsur memperoleh keuntungan ekonomi yang menjadi titik berat penentuan apakah suatu tindakan termasuk sebagai penggunaan secara komersial atau tidak. Tindakan pelanggaran dengan mengkomersialkan suatu Ciptaan dengan tanpa Hak tidak hanya sebatas mengenai tindakan melanggar <sup>7</sup> dan / atau Penggunaan secara Komersial suatu Ciptaan yang mana melanggar ketentuan Pasal 9 ayat (3) UU No.28 Tahun 2014, namun untuk dapat dikatakan suatu tindakan yang melanggar Hak Ekonomi Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta oleh sebab termasuk dalam "penggunaan secara komersial" tidak hanya sebatas tindakan menggandakan, mereproduksi suatu ciptaan, mengadaptasi, mendistribusikan, menampilkan, ataupun menyiarkan suatu Ciptaan, melainkan tidak terbatas dari hal-hal tersebut, dikarenakan dengan terpenuhinya unsur mendapatkan suatu manfaat ekonomi yang disebabkan oleh suatu Ciptaan, yang di sisi lain pihak tersebut tidak mendapatkan izin dengan melakukan perjanjian lisensi disertai pembayaran royalti atas pemanfaatan suatu Ciptaan kepada Pencipta, yang mana didapatkannya manfaat ekonomi yang disebabkan oleh Ciptaan tersebut.

Pemanfaatan Hak Ekonomi suatu Ciptaan yang benar adalah dengan cara mendapatkan izin dalam hal ini dengan perjanjian lisensi atas Hak Cipta yang dimiliki Pencipta, yang disertai pembayaran royalti sebagai imbalan dari pemanfaatan Hak Cipta suatu Ciptaan tersebut<sup>11</sup>, hal tersebut sebagai bentuk penghargaan atas usaha Pencipta yang berusaha menuangkan ide, kemampuan serta keahlian yang dimiliki untuk dapat terciptanya suatu Ciptaan, oleh karena itu Hak Eksklusif itu lahir guna sebagai penghargaan bagi Pencipta, sehingga dengan dilindunginya

<sup>39</sup> \_\_\_\_\_  
<sup>9</sup> Muhammad Djumhana dan Djubaedillah Op.Cit, hlm 45.

<sup>10</sup> <sup>7</sup> id, hlm. 70.

<sup>11</sup> Pasal 1 angka 21 UU No.28 Tahun 2014

Ciptaannya tersebut dalam ruang lingkup Hak Kekayaan Intelektual yang terkandung pada rezim Hak Cipta sehingga Pencipta dalam hal ini memiliki hak untuk mempertahankan Hak Eksklusif atas ciptaannya terhadap tindakan-tindakan yang melanggar Hak Eksklusif sebagai Pencipta, sehingga pihak yang melanggar hak tersebut wajib bertanggung gugat atas tindakan yang dilakukan tersebut. sehingga tiap pihak yang ingin melaksanakan Hak Ekonomi dari suatu Ciptaan “dipaksa” untuk tunduk dalam pengaturan dalam Hak Cipta dengan cara izin yang dalam hal ini berupa izin tertulis Penciptanya dalam bentuk lisensi dengan disertai pembayaran royalti,<sup>12</sup>

### 3. Pelanggaran Hak Eksklusif di *Cyber Space*

Perkembangan yang terjadi di sektor teknologi komunikasi yang memberikan kemudahan salah satunya dengan pemanfaatan internet<sup>13</sup>, dalam pemanfaatan internet yang berkembang dengan pesatnya, pemanfaatan internet yang terjadi dari tujuan komersial sampai tujuan non-komersial. Perkembangan dari internet ini sendiri memiliki keunikan yang tersendiri, dimana keunikan teknologi internet ini tidak membedakan mengenai bentuk asli ataupun tidak asli berdasarkan material yang tersimpan ataupun didistribusikan melalui internet itu sendiri<sup>14</sup>.

Dunia maya atau dunia internet dalam pemanfaatannya mengenal situs web, yang dapat dikatakan layaknya rumah di dunia nyata yang memerlukan alamat, begitu pula situs *web* yang memerlukan alamat di dunia internet, yang dikenal dengan *domain name*, *domain name* sendiri merupakan unsur penting dalam internet sebagai alamat di dunia internet, layaknya alamat di dunia nyata, yang mana dalam hal ini domain name ini merupakan jati diri dari situs web ini sendiri, yang berupa kode maupun susunan karakter yang bersifat unik dan menunjukkan lokasi dalam internet, layaknya alamat di dunia nyata. *Domain name* ini sendiri merupakan konversi alamat IP (*Internet Protocol*) yang menunjukkan suatu *host*, *server*, komputer yang terhubung dalam jaringan internet yang dikelola institusi tertentu yang menjalankan jaringan global<sup>15</sup>. Oleh karena itu *domain name* dari situs *web* dapat dikatakan sebagai suatu informasi yang menjabarkan “alamat” dari suatu situs *web*, dengan penjabaran dengan kode unik mengenai *host*, *server*, sampai komputer yang terhubung dalam layanannya<sup>16</sup>.

Pemanfaatan internet membawa dampak yang luar biasa dalam perkembangan teknologi informasi, dampak dari pemanfaatan internet yang mana membawa dampak yang baik bagi banyak pihak, dengan difungsikan internet guna mempermudah kehidupan manusia, namun dalam tiap perkembangan yang baik, tentu terdapat sisi buruk dari suatu hal tersebut, hal tersebut juga berlaku bagi internet, yang mana selain manfaat yang diberikan itu baik, serta membantu mempermudah hidup manusia dengan kemajuan teknologi informasi, perkembangan teknologi informasi, dalam hal ini internet juga membawa dampak yang buruk, yang mana mengancam karya-karya cipta dan melanggar suatu karya intelektual<sup>16</sup>.

Program Komputer merupakan salah satu Karya Cipta di *Cyber Space* yang mana tindakan pelanggaran atas Hak Cipta dari Pencipta sering terjadi pelanggaran, yang mana terhadap Program Komputer yang adalah suatu karya cipta yang dilindungi Hak Ciptanya, Program Komputer di *Cyber Space* oleh Pencipta pada umumnya dibagi dalam 2 versi yaitu *Free Version*, dan *Full Version*, pada Program Komputer yang *Free Version* dapat diunduh dengan bebas di website milik Pencipta dari Program Komputer tersebut, namun dalam suatu Program Komputer yang dalam hal ini versi gratis untuk diunduh memiliki pembatasan-pembatasan dari segi fungsi ataupun fitur yang ditawarkan, terutama pada versi yang gratis tersebut tidak diperbolehkan untuk penggunaan secara

<sup>12</sup> Pasal 9 ayat (3) UU No.28 Tahun 2014

<sup>13</sup> Muhammad Ahkam Subroto., dan Suprapedi, *Pengenalan HKI (Hak Kekayaan Intelektual) Konsep Dasar Kekayaan Intelektual untuk Penumbuhan Inovasi*, PT Indeks, Jakarta, 2008, hlm.161.

<sup>14</sup> Ibid., hlm 163-164.

<sup>15</sup> Ahmad M. Ramli., *Cyber Law & HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia.*, PT.Refika Adityama, Bandung, 2010., hlm 12.

<sup>16</sup> Ibid., hlm 6.

komersial, versi gratis ini ditujukan bagi penggunaan pribadi yang *non-profit oriented*, Pencipta membatasi dari fitur juga fungsi dari versi gratis yang dapat dipergunakan bebas, selama untuk penggunaan non-profit oriented melalui *serial number* atau *password*, kode rahasia yang dikenal dengan sarana kontrol teknologi dalam UU No.28 Tahun 2014, *serial number*, *password*, atau kode rahasia ini diberikan ketika pelanggan dari Program Komputer tersebut ingin mengaktifkan fitur, ataupun fungsi yang maksimal dari Program Komputer tersebut, ataupun ketika penggunaannya untuk tujuan yang *profit oriented*, *serial number*, *password*, kode rahasia ini sebagai bentuk izin dari Pencipta untuk dapat memanfaatkan Program Komputer tersebut, yang pastinya terlebih dahulu harus membayar royalti untuk mendapatkan *serial number*, *password* ataupun kode rahasia untuk dapat mengaktifkan *Full Version* dari suatu Program Komputer tersebut. yang terjadi tindakan-tindakan pelanggaran atas Hak Cipta dari suatu Program Komputer di *Cyber Space* yaitu dengan cara merusak terlebih dahulu terhadap sarana kontrol teknologi dari Program Komputer tersebut, yang difungsikan oleh Pencipta untuk membatasi penggunaan, fitur dan juga fungsi dari Program Komputer yang masih dalam status *Free Version*, dengan dirusaknya sarana kontrol teknologi Program Komputer tersebut, tindakan pelanggaran yang selanjutnya dilakukan yaitu dengan cara dimodifikasi, digandakannya *serial number*, *password*, ataupun kode rahasia yang dapat mengaktifkan *Full Version* dari Program Komputer tersebut yang awalnya masih berstatus *Free Version*, dengan dirusaknya sarana kontrol teknologi Program Komputer tersebut, pelaku pelanggaran Hak Cipta atas Program Komputer tersebut mendapatkan *serial number*, *password*, ataupun kode rahasia yang dengan tanpa hak, termasuk tanpa membayar royalti kepada Pencipta, *serial number*, *password*, ataupun kode rahasia tersebut dapat mengaktifkan *Full Version* dari Program Komputer tersebut, karena sarana kontrol teknologi dari Program Komputer tersebut terlebih dahulu telah dirusak, sehingga ketika *serial number*, *password*, ataupun kode rahasia tersebut diinput, maka Program Komputer tersebut mendeteksi *serial number*, *password*, ataupun kode rahasia tersebut merupakan *serial number*, *password*, kode rahasia yang asli, sehingga diaktifkannya *Full Version* dari Program Komputer tersebut.

*Serial number*, *password*, kode rahasia hasil dirusaknya sarana kontrol teknologi dari suatu Program Komputer tersebut kemudian dikomersialkan tanpa hak, oleh pihak yang tidak berhak dengan cara menggandakan, mendistribusikan, mengumumkan dengan tanpa hak di situs web miliknya untuk dapat diunduh secara gratis, dengan dapat diunduhnya secara gratis, maka pengunjung dari situs web miliknya meningkat sehingga untuk dapat mengakses *serial number*, *password*, kode rahasia dari Program Komputer yang telah dirusak sarana kontrol teknologinya, maka pengunjung situs web tersebut harus melalui iklan-iklan yang terpasang di situs web milik pelaku pelanggaran Hak Cipta tersebut, dengan banyaknya pengunjung dan jumlah iklan yang dilewati, maka si pemilik situs web yang merupakan pelaku pelanggaran Hak Cipta tersebut mendapatkan keuntungan dengan memanfaatkan *serial number*, *password*, atau kode rahasia dari Program Komputer tersebut. Agar si pelanggar Hak Cipta tersebut menggunakan *serial number*, *password*, atau kode rahasia Program Komputer tersebut untuk mendapatkan pengunjung di situs web miliknya agar mendapatkan keuntungan dari iklan-iklan yang dilewati tiap pengunjung, sehingga tindakan tersebut termasuk penggunaan secara komersial, yang didahului dengan merusak sarana kontrol teknologi Program Komputer, lalu menggandakan, mengumumkan, dan mendistribusikan *serial number*, *password*, kode rahasia Program Komputer tersebut.

Tindakan tersebut yang mana melanggar hak dari Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta, dengan dikomersialkannya *serial number*, *password*, ataupun kode rahasia Program Komputer dengan merusak sarana kontrol teknologi suatu Ciptaan tersebut dengan, pelaku pelanggaran tersebut dengan tanpa hak melalui *Cyber Space*, padahal untuk dapat mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan diharuskan mendapatkan izin dari Pencipta, dalam hal ini apalagi sampai ketahap mengkomersialkan suatu ciptaan, untuk itu terdapat mekanisme lain yang harus

dilaksanakan antara Pencipta dengan pihak lain untuk dapat mengkomersialkan suatu ciptaan<sup>17</sup>, Perkembangan teknologi informasi yang dalam hal ini pesatnya perkembangan yang terjadi dikarenakan internet sendiri membawa ancaman besar bagi karya-karya cipta yang mana seharusnya Hak Cipta suatu ciptaan tersebut dihargai dan tidak dilanggar, justru di *Cyber Space* dilanggar Hak Eksklusif dari Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta.

Perkembangan teknologi informasi yang terjadi mengakibatkan terjadinya transformasi dari bentuk konvensional yang diubah ke dalam bentuk konten di *Cyber Space*, tidak terkecuali dengan Hak Cipta, bukan berarti dengan berubahnya bentuk konvensional menjadi suatu konten dalam *Cyber Space*, mengakibatkan Hak Eksklusif Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta tidak berlaku, melainkan tetap melekat sekalipun terhadap Ciptaannya telah mengalami perubahan bentuk menjadi suatu konten dalam ranah *Cyber Space*, konten tersebut adalah isi dari hasil Ciptaan yang tersedia dalam media apapun<sup>18</sup>.

Terhadap suatu Hak Cipta yang berubah bentuk menjadi konten di *Cyber Space*, oleh Pencipta dan / Pemegang Hak Cipta untuk mempertahankan Hak Eksklusif yang dimiliki terhadap suatu Ciptaan, dilakukan dengan cara penggunaan sarana kontrol teknologi yang berguna sebagai "pengunci" bagi Ciptaan yang berada di *Cyber Space* agar sebagai sarana untuk mempertahankan Hak Eksklusifnya, diatur berdasarkan ketentuan Pasal 52 UU No.28 Tahun 2018, yang mana terhadap setiap orang dilarang untuk dirusaknya, dimusnahkan, dihilangkan atau mengakibatkan tidak berfungsinya sarana kontrol teknologi suatu Ciptaan<sup>19</sup>, dalam penjelasan ketentuan Pasal 52 UU No.28 Tahun 2014 dijabarkan "sarana kontrol teknologi" adalah setiap teknologi ataupun perangkat juga komponen yang difungsikan untuk mencegah, membatasi tindakan yang dibatasi oleh Pencipta, Pemegang Hak Cipta<sup>20</sup>, pentingnya sarana kontrol teknologi difungsikan sebagai upaya pencegahan terhadap pelanggaran Hak Eksklusif suatu Ciptaan.

Sarana kontrol teknologi dalam hal terhadap Program Komputer yang mana diproduksi dengan teknologi tinggi dapat ditemukan dengan cara kode rahasia, *password*, *serial number*<sup>21</sup>, yang membatasi fungsi dari suatu Program Komputer yang dapat penggunaannya hanya diperbolehkan untuk peruntukan tertentu, terhadap peruntukan bisnis, wajib mendapatkan izin dari Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta, bukan dengan perjanjian lisensi dengan pembayaran royalti, namun dengan dibayarkan royalti, maka Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta memberikan kode rahasia, *password*, *serial number* yang dapat mengaktifkan fungsi maksimal dari Program Komputer tersebut, yang juga dapat digunakan untuk peruntukan bisnis.

Terhadap suatu pelanggaran Hak Cipta yang terjadi di *Cyber Space* yang mana berdasarkan sistem elektronik yaitu dalam hal digunakan secara komersial tanpa hak, pendistribusian tanpa hak, penggandaan tanpa hak, suatu Ciptaan, terhadap tindakan pelanggaran tersebut Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta dapat mempertahankan Haknya terhadap pelanggar Hak Cipta tersebut dalam bentuk gugatan ganti rugi<sup>22</sup>, ganti rugi yang mana berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (selanjutnya disebut KUHPerdata) dimana ganti rugi meliputi biaya, ganti rugi, bunga<sup>23</sup>, didasarkan tindakan pelanggaran Hak Eksklusif dari suatu Ciptaan, yang dalam hal ini pelanggaran tersebut mengakibatkan kerugian bagi Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta atas perbuatan melanggar hukum berdasarkan Pasal 1365 KUHPerdata, untuk dapat dikatakan suatu perbuatan tersebut melanggar hukum, paling tidak memenuhi unsur-unsur yaitu: adanya

<sup>17</sup> Ardian S<sup>31</sup>ndi, *Hak atas Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, 2013, hlm 116.

<sup>18</sup> Pasal 54 UU No.28 Tahun 2018.

<sup>19</sup> Pasal 52 UU No.28 Tahun 2014: ketentuan mengenai larangan terhadap pelanggaran sarana kontrol teknologi yang melindungi H<sup>30</sup>Cipta suatu Ciptaan dari pelanggaran Hak Eksklusif suatu Ciptaan yang berada di *Cyber Space*.

<sup>20</sup> Penjelasan Pasal 52 UU No.28 Tahun 2014.

<sup>21</sup> Pasal 53 ayat (1) UU No.28 Tahun 2014.

<sup>22</sup> Pasal 99 UU No.28 Tahun 2014.

<sup>23</sup> Pasal 1246 KUHPerdata

perbuatan yang mana melanggar hukum, yang mana terdapatnya kesalahan yang karena tindakan tersebut melahirkan kerugian, dengan hubungan kausal antara perbuatan yang melanggar hukum dengan kerugian<sup>24</sup>.

- Unsur Perbuatan dalam perbuatan melanggar hukum ini diartikan bahwa tindakan tersebut didasarkan niat dari si pelaku, terdapat peran aktif dari pelaku tersebut<sup>25</sup>.
- Unsur Perbuatan yang mana melanggar hukum yaitu dimana dimaknai secara luas, yang mana meliputi hal-hal tindakan yang melanggar ketentuan Undang-Undang yang berlaku,, tindakan yang melanggar Hak orang lain yang dijamin hukum, tindakan yang melanggar kewajiban si pelaku, tindakan yang melanggar kesusilaan, tindakan yang melanggar itikad baik yang memerhatikan kepentingan umum<sup>26</sup>.
- Unsur kesalahan yang mana menjadi suatu unsur dalam suatu konsep melanggar hukum, cakupan pengertian kesalahan ini didasarkan pada dasar sudut pandang hukum, yang mana dasar hukum memaknai terdapatnya unsur kesalahan yang dapat dipertanggung jawabkan secara hukum, dengan memenuhi unsur kesengajaan, kelalaian, juga tidak adanya alasan pemaaf atau pemaaf<sup>27</sup>
- Kerugian yang dilahirkan dikarenakan tindakan pelanggaran hukum, yang mana menjadi syarat agar dapat mendasarkan suatu tindakan merupakan suatu tindakan melanggar hukum.<sup>28</sup>
- Unsur hubungan sebab-akibat terhadap suatu tindakan untuk dapat dikategorikan sebagai suatu tindakan yang melanggar hukum, yang mana kerugian tersebut lahir disebabkan oleh perbuatan yang dilakukan.<sup>29</sup>

Berdasarkan penjabaran tersebut diatas, dengan perubahan bentuk suatu Ciptaan yang dalam bentuk konvensional menjadi konten dalam *Cyber Space* yang mana Hak Eksklusif Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta tetap melekat setelah ditransformasikan ke dalam *Cyber Space* dengan tindakan penggandaan, pendistribusian serta mengkomersialkan Ciptaan tersebut tanpa Hak, dengan terlebih dahulu merusak atau mengakibatkan sarana kontrol teknologi dari suatu Ciptaan yang dalam bentuk konten dalam *Cyber Space*, yang berfungsi untuk membatasi, juga sebagai alat untuk mencegah pelanggaran Hak Cipta yang digunakan oleh Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta. dengan melanggar Hak Eksklusif Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta dalam bentuk penggandaan, pendistribusian, serta mengkomersialkan Ciptaan tanpa hak yang mengakibatkan kerugian bagi Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta, yang juga tindakan yang merusak sarana kontrol teknologi Ciptaan di *Cyber Space*, yang mana tindakan-tindakan tersebut melanggar ketentuan UU no.28 tahun 2014, sehingga Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta dapat mempertahankan Hak nya terhadap pihak yang melanggar Hak Eksklusif nya; atas tindakan pelanggaran ketentuan Undang-Undang sebagai hukum positif yaitu ketentuan UU no.28 tahun 2014, maka pihak yang melakukan pelanggaran tersebut atas tindakannya wajib bertanggung gugat atas dasar perbuatan melanggar hukum, yang mana dengan melanggar Hak Eksklusif Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta juga dengan tindakan merusak sarana kontrol teknologi Ciptaan di *Cyber Space* yang dilarang oleh UU no.28 Tahun 2014 sebagai hukum positif yang berlaku, juga dengan tindakan tersebut melahirkan kerugian atas dasar tindakan pelanggaran Hak Cipta di *Cyber Space*, yang mana seharusnya Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta mendapatkan keuntungan secara ekonomi atas dasar izin yang diberikan terhadap penggunaan Program Komputer yang dengan ditandai dengan diaktifkannya potensi penuh dari Program Komputer

<sup>24</sup> Munir Fuady, *Perbuatan Melawan Hukum Pendekatan Kontemporer*, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung, 2010, hlm 10.

<sup>25</sup> *Ibid.*

<sup>26</sup> *Ibid.*, hlm 40

<sup>27</sup> *Ibid.*, hlm 12.

<sup>28</sup> *Ibid.*, hlm 13.

<sup>29</sup> *Ibid.*, hlm 13.

tersebut, dikarenakan telah diberikannya izin dari Pencipta dalam bentuk *serial number*, atau *password*, atau kode rahasia, untuk dapat dipergunakan, namun dengan tindakan pelanggaran yang terjadi di *Cyber Space* yang dikomersialkan *serial number*, *password*, kode rahasia suatu Ciptaan Program Komputer lalu di distribusikan, dan digandakan untuk mendapatkan keuntungan yang tanpa hak dengan merugikan Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta, oleh dasar tindakan yang dilakukan tersebut maka, terhadap pihak-pihak yang melanggar Hak Cipta di *Cyber Space* dan melanggar ketentuan UU no.28 Tahun 2014, wajib bertanggung gugat atas dasar perbuatan melanggar hukum yang merugikan Pencipta dan / atau Pemegang Hak Cipta.

### C. Penutup

Hak Cipta atas suatu Ciptaan yang melahirkan Hak Eksklusif dalam pemanfaatan Ciptaan tersebut yang dimiliki secara absolut terbatas oleh Pencipta atas hasil menuangkan ide, pemikiran, keahlian yang dituangkan dengan terciptanya suatu Ciptaan tersebut, memberikan hak khusus bagi Pencipta juga disisi lain memberikan batasan bagi pihak lain, yang mana memerlukan izin, pembayaran royalti untuk dapat memanfaatkan, menggunakan Hak Cipta suatu Ciptaan, dengan tertuangnya ide, pemikiran, keahlian Pencipta dalam suatu karya, secara otomatis lahir Hak Cipta tersebut, saat Hak Cipta tersebut telah lahir, maka pembatasan bagi pihak lain pun lahir, karena lahirnya hak bagi pihak lain, dalam hal ini bagi si Pencipta. Perkembangan teknologi khususnya internet dalam hal ini dengan perkembangan *Cyber Space* yang makin meluas, yang maka bentuk-bentuk konvensional diubah bentuk menjadi konten dalam *Cyber Space* yang terjadi, terutama terhadap suatu Ciptaan yang mana berdasarkan Hak Cipta yang dimiliki oleh Pencipta, dapat dipertahankan terhadap pihak manapun yang melanggar haknya, dengan perubahan bentuk konvensional menjadi konten dalam *Cyber Space* tidak berarti Hak Ciptanya gugur, melainkan tetap melekat sekalipun dalam *Cyber Space*, oleh karena itu tindakan perusakan sarana kontrol teknologi, lalu menggandakan, mengumumkan, mendistribusikan *serial number*, *password*, kode rahasia hasil merusak sarana kontrol teknologi suatu Ciptaan yang kemudian dikomersialkan dengan tanpa hak oleh pihak lain, maka Pencipta dapat mempertahankan haknya, oleh karena itu pihak yang melakukan pelanggaran tersebut wajib untuk bertanggung gugat atas tindakannya tersebut, gugatan yang didasarkan atas perbuatan melanggar hukum, yang karena telah melanggar ketentuan UU No.28 Tahun 2014, menimbulkan kerugian bagi Pencipta atas tindakannya, sehingga ia wajib membayar ganti rugi, biaya, bunga atas tindakan pelanggaran yang dilakukannya.

Perlunya regulasi dan penegakkan hukum dan pengawasan yang lebih proaktif dalam *Cyber Space* yang mana menjadi "sarana" baru untuk melakukan tindakan-tindakan yang merugikan hak-hak pihak lain dan disebabkan *Cyber Space* yang dianggap merupakan suatu "dunia baru" yang dapat dimanfaatkan dan masih kurang tegasnya penegakkan terutama pengawasan di "dunia baru" ini, yaitu di *Cyber Space*, *Cyber Space* memiliki mekanisme-mekanisme baru, mengubah cara berinteraksi, memandang sesuatu, hal tersebut merupakan dampak dari perkembangan teknologi di bidang internet terutamanya, tatanan di *Cyber Space* yang masih diperlakukan seperti "dunia baru" ini yang dapat memberikan dampak yang nyata didunia nyata, sekalipun melalui *Cyber Space*, sehingga perlunya *Cyber Space* ini di awasi, diatur, ditegakkannya hukum sebelum makin menimbulkan kerugian-kerugian yang letak menyebar ke aspek-aspek maupun bidang-bidang lain.

#### Daftar Pustaka

- Agus, Budi Riswandi., dan M.Syamsudin, Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum, PT Grafindo Persada, Jakarta, 2004.
- Ahkam, Muhammad Subroto., dan Suprapedi, Pengenalan HKI (Hak Kekayaan Intelektual) konsep dasar kekayaan intelektual untuk penumbuhan inovasi, PT.Indeks, Jakarta, 2008.
- Djumhana, Muhammad., dan Djubaedillah, Perkembangan Doktrin dan Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual, PT.Citra Aditya Bakti Bandung, 2006.
- \_\_\_\_\_, Hak Milik Intelektual, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung, 1993.

- Fuady, Munir, *Perbuatan Melawan Hukum pendekatan kontemporer*, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung, 2010.
- Muhammad, Abdulkadir, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001.
- Ramli, Ahmad M., *Cyber Law & HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia*, PT.Refika Adityama, Bandung, 2010.
- Saidin, OK., *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, PT.RajaGrafindo Persada, Jakarta, 1995.
- Sutendi, Ardian., *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, 2013.
- Utomo, Tomi Suryo, *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Era Global*, Graha Ilmu, 2010.

# PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK PENCIPTA SOFTWARE YANG NOMOR SERIALNYA DIKOMERSIALKAN TANPA HAK DI CYBER SPACE BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

## ORIGINALITY REPORT

**27** %

SIMILARITY INDEX

**20** %

INTERNET SOURCES

**8** %

PUBLICATIONS

**26** %

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

**1**

**Submitted to Universitas Islam Indonesia**

Student Paper

**3** %

**2**

**Submitted to Universitas Jember**

Student Paper

**3** %

**3**

**id.123dok.com**

Internet Source

**2** %

**4**

**Submitted to Sriwijaya University**

Student Paper

**2** %

**5**

**repository.uinjkt.ac.id**

Internet Source

**2** %

**6**

**Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya**

Student Paper

**1** %

**7**

**research.unissula.ac.id**

Internet Source

**1** %

8	Internet Source	1%
9	<a href="#">docplayer.info</a> Internet Source	1%
10	<a href="#">Submitted to Chandler Unified School District</a> Student Paper	1%
11	<a href="#">eprints.undip.ac.id</a> Internet Source	1%
12	<a href="#">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	<1%
13	<a href="#">Submitted to Universitas International Batam</a> Student Paper	<1%
14	<a href="#">repository.unhas.ac.id</a> Internet Source	<1%
15	<a href="#">Submitted to Universitas Pamulang</a> Student Paper	<1%
16	<a href="#">ejournal.unsrat.ac.id</a> Internet Source	<1%
17	<a href="#">dspace.uii.ac.id</a> Internet Source	<1%
18	<a href="#">coretaneros.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
19	<a href="#">iktikafsenja.blogspot.com</a> Internet Source	<1%

---

20 [hukum.studentjournal.ub.ac.id](http://hukum.studentjournal.ub.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

21 Doddy Kridasaksana, Subaidah Ratna Juita.  
"PERLINDUNGAN HUKUM MENGENAI  
PROGRAM KOMPUTE DITINJAU DARI  
UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2002  
TENTANG HAK CIPTA", Jurnal Transformatika,  
2011 <1 %  
Publication

---

22 Submitted to iGroup <1 %  
Student Paper

---

23 [e-journal.unair.ac.id](http://e-journal.unair.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

24 [ilmukomputerlampung.blogspot.com](http://ilmukomputerlampung.blogspot.com) <1 %  
Internet Source

---

25 Submitted to Universitas Airlangga <1 %  
Student Paper

---

26 [lib.ui.ac.id](http://lib.ui.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

27 [rizky-septiawan.blogspot.com](http://rizky-septiawan.blogspot.com) <1 %  
Internet Source

---

28 Submitted to Universitas PGRI Semarang <1 %  
Student Paper

---

29 [jurnal.fh.unpad.ac.id](http://jurnal.fh.unpad.ac.id)

---

Internet Source

<1%

---

30

[repository.unpad.ac.id](http://repository.unpad.ac.id)

Internet Source

<1%

---

31

[adoc.tips](http://adoc.tips)

Internet Source

<1%

---

32

[www.buahpeer.com](http://www.buahpeer.com)

Internet Source

<1%

---

33

Submitted to Lambung Mangkurat University

Student Paper

<1%

---

34

[mafiadoc.com](http://mafiadoc.com)

Internet Source

<1%

---

35

[www.lontar.ui.ac.id](http://www.lontar.ui.ac.id)

Internet Source

<1%

---

36

[digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id)

Internet Source

<1%

---

37

[www.kemhan.go.id](http://www.kemhan.go.id)

Internet Source

<1%

---

38

[candrapratamajihan.blogspot.com](http://candrapratamajihan.blogspot.com)

Internet Source

<1%

---

39

[vdocuments.site](http://vdocuments.site)

Internet Source

<1%

---

40

[lausimomo.wordpress.com](http://lausimomo.wordpress.com)

Internet Source

<1%

---

41 [wilysteven.blogspot.com](http://wilysteven.blogspot.com) <1%  
Internet Source

---

42 [www.dhe-ujha.com](http://www.dhe-ujha.com) <1%  
Internet Source

---

43 [adityayulis.blogspot.com](http://adityayulis.blogspot.com) <1%  
Internet Source

---

44 [id.scribd.com](http://id.scribd.com) <1%  
Internet Source

---

45 Sudjana Sudjana. "Mekanisme Jual Putus Sebelum dan Sesudah Berlakunya Undang-Undang Tentang Hak Cipta dalam Perspektif Pembangunan Ekonomi Nasional di Era Globalisasi", *Ajudikasi : Jurnal Ilmu Hukum*, 2019 <1%  
Publication

---

46 Submitted to Politeknik Negeri Bandung <1%  
Student Paper

---

47 Submitted to Universitas Indonesia <1%  
Student Paper

---

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On