

Antara HaKI, Islam dan Teknologi Informasi



Romi Satria Wahono

romi@romisatriawahono.net

http://romisatriawahono.net

YM: romi_sw

IlmuKomputer.Com

1

- SMA Taruna Nusantara, Magelang (1993)
- Department of Computer Sciences, **Saitama University**, Japan (1994–2004)
- Core Competence: Software Engineering, eLearning System, Knowledge Management
- Peneliti di **Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia**
- Founder dan Koordinator **IlmuKomputer.Com**



IlmuKomputer.Com

2

The screenshot shows the Amazon.com product page for 'Head First Java, 2nd Edition [ILLUSTRATED] (Paperback)' by Kathy Sierra and Robert Eckstein. The page includes the Amazon logo, search bar, navigation tabs, and product details. The price is listed as \$44.95, with a current price of \$29.97 (33% off). The page also features a 'Quantity' selector, 'Add to Shopping Cart' button, and 'Buy now with 1-Click' button. The shipping information indicates it is in stock and ships from Amazon.com.

This screenshot shows the purchase options for 'Head First Java'. It features the book cover on the left and a blue sidebar on the right. The sidebar includes a 'Quantity' dropdown set to 1, an 'Add to Shopping Cart' button, an 'or' separator, and a 'Buy now with 1-Click' button. Below these is a 'Ship to:' dropdown menu set to 'Romi Satria Wahono' and an 'Add gift-wrap/note' checkbox. The footer contains the text 'Conditions of Use | Privacy Notice © 1996-2008, Amazon.com, Inc. or its affiliates'.

The image shows a hand holding a Kindle e-reader device. To the right, there is a stack of books, including 'The Wall Street Journal' and 'The Art of War' by Sun Tzu. The Kindle logo is prominently displayed in the top left corner.

Konsep, Sejarah dan Ragam HaKI

IlmuKomputer.Com

6

Konsep HaKI

- **Hak**: kemilikan, kepunyaan, kewenangan, kekuasaan untuk berbuat sesuatu menurut hukum
- **Kekayaan**: sesuatu yang dapat dimiliki, dialihkan, dibeli, maupun dijual
- **Kekayaan Intelektual**: Kekayaan atas segala hasil produksi kecerdasan daya pikir seperti: teknologi, pengetahuan, seni, sastra, lagu, karya tulis, karikatur, dsb.

7

IlmuKomputer.Com

HaKI?

Hak dan kewenangan untuk berbuat sesuatu atas Kekayaan Intelektual, yang diatur oleh norma-norma atau hukum-hukum yang berlaku

8

IlmuKomputer.Com

Apa itu Hak?

1. **Hak Dasar (Azasi)**: Hak mutlak yang tidak dapat diganggu gugat.
Contoh: hak hidup, hak mendapatkan keadilan, dsb
2. **Hak Amanat/Peraturan**: Hak karena diberikan oleh masyarakat melalui peraturan perundangan

HaKI adalah Hak Amanat/Peraturan. Kriteria pemberian HaKI merupakan hal yang dapat diperdebatkan oleh publik: apa, umur, dicabut untuk kepentingan umum?

9

IlmuKomputer.Com

Sejarah HaKI -1-

- UU HaKI pertama (Paten) → **Venice, Italia (1470)**
- Caxton, Galileo dan Guttenberg → Penemu pada masa itu yang mempunyai hak monopoli atas penemuan mereka
- Hukum Paten di Venice diadopsi oleh kerajaan **Inggris** di tahun 1623 (**Statute of Monopolies**)
- **Amerika Serikat** memiliki UU Paten tahun 1791

10

IlmuKomputer.Com

Sejarah HaKI -2-

- Konvensi untuk standarisasi, pembahasan masalah baru, tukar menukar informasi, perlindungan dan prosedur mendapatkan hak:
 - **Paris Convention (1883)** untuk masalah paten, merek dagang dan desain
 - **Berne Convention (1886)** untuk masalah copyright atau hak cipta
- Membentuk United International Bureau for the Protection of Intellectual Property yang kemudian dikenal dengan nama **World Intellectual Property Organisation (WIPO)**

11

IlmuKomputer.Com

Sejarah HaKI -3-

- WIPO menjadi badan administratif khusus PBB
- WIPO menetapkan **26 April** sebagai **Hari Hak Kekayaan Intelektual Sedunia (2001)**
- Persetujuan umum tentang tarif dan perdagangan (GATT) di Maroko (15 April 1994)
- Indonesia sepakat untuk melaksanakan persetujuan tersebut dengan mengeluarkan UU No 7 tahun 1994 tentang **Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia (WTO)**

12

IlmuKomputer.Com

Ragam HaKI - Hak Cipta

1. Hak Cipta (*Copyright*): UU No 19 Tahun 2002

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

13

IlmuKomputer.Com

Ragam HaKI - Paten

2. Paten (*Patent*): UU No 14 Tahun 2001

Paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh Negara kepada Inventor atas hasil Invensinya di bidang teknologi, yang untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri Invensinya tersebut atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakannya

Hak cipta melindungi karya (ekspresi ide), sedangkan paten melindungi ide

14

IlmuKomputer.Com

Ragam HaKI - Merk Dagang

3. Merk Dagang (*Trademark*): UU No 15 tahun 2001

Merek adalah tanda yang berupa gambar, nama, kata, huruf-huruf, angka-angka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang atau jasa

Contoh: Kacang Atom merk Garuda

Coca-Cola



15

IlmuKomputer.Com

Ragam HaKI - Rahasia Dagang

4. Rahasia Dagang (*Trade Secret*): UU No 30 Tahun 2000

Rahasia Dagang adalah informasi yang tidak diketahui oleh umum di bidang teknologi dan/atau bisnis

Contoh: Rahasia dari formula Coca Cola

16

IlmuKomputer.Com

Ragam HaKI - Service Mark

5. Service Mark adalah kata, frase, logo, simbol, warna, suara, bau yang digunakan oleh sebuah bisnis untuk mengidentifikasi sebuah layanan dan membedakannya dari kompetitornya. Pada prakteknya perlindungan hukum untuk merek dagang sedang service mark untuk identitasnya

Contoh: Lampu Phillips dengan service mark "Terus Terang Phillips Terus"

17

IlmuKomputer.Com

Ragam HaKI - Desain Industri

6. Desain Industri: UU No 31 Tahun 2000

Desain Industri adalah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri, atau kerajinan tangan

18

IlmuKomputer.Com

Ragam HaKI - Desain Tata Letak

7. Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu: UU No 32 Tahun 2000

- Sirkuit Terpadu adalah suatu produk dalam bentuk jadi atau setengah jadi, yang di dalamnya terdapat berbagai elemen dan sekurang-kurangnya satu dari elemen tersebut adalah elemen aktif, yang sebagian atau seluruhnya saling berkaitan serta dibentuk secara terpadu di dalam sebuah **bahan semikonduktor** yang dimaksudkan untuk menghasilkan fungsi elektronik
- Desain Tata Letak adalah kreasi berupa rancangan peletakan tiga dimensi dari berbagai elemen, sekurang-kurangnya satu dari elemen tersebut adalah elemen aktif, serta sebagian atau semua interkoneksi dalam suatu Sirkuit Terpadu dan peletakan tiga dimensi tersebut dimaksudkan untuk persiapan pembuatan Sirkuit Terpadu

19

IlmuKomputer.Com

HaKI dalam Islam



20

IlmuKomputer.Com

HaKI dalam Islam

- Merupakan **urf** yang diakui sebagai jenis dari suatu kekayaan di mana pemiliknya berhak atas semua itu
- Boleh diperjual-belikan dan merupakan komoditi

(*Qarar Majma' Al-Fiqh Al-Islami No 5, Muktamar Kelima, 10-15 Desember 1988, Kuwait*)

21

IlmuKomputer.Com

Hak Cipta dalam Islam

- Islam mengakui hak cipta sebagai hak milik atau kekayaan yang harus dijaga dan dilindungi. Membajak hasil karya orang lain termasuk pencurian dan tindakan yang merugikan hak orang lain
 - Seseorang terpaksa menggunakan program khusus (belum ada pilihan lain) karena harganya tidak terjangkau, padahal manfaatnya vital dan berhubungan dengan hajat hidup orang banyak → beberapa ulama memberikan keringanan
 - Membajak program secara massal dan profesional → haram secara mutlak
- (*Ust. Ahmad Sarwat, Lc - Eramuslim.Com*)

22

IlmuKomputer.Com

HaKI dalam Teknologi Informasi



23

IlmuKomputer.Com

HaKI dalam Perangkat Lunak

- Di Indonesia, HaKI dalam Perangkat Lunak dimasukkan dalam kategori Hak Cipta (*Copyright*)
 - Di negara lain, selain Hak Cipta, perangkat lunak juga bisa dipatenkan, meskipun sebenarnya yang dipatenkan adalah ide alias business modelnya (*Business Model Patent*)
- Contoh: Amazon dengan 1-Click Patent

24

IlmuKomputer.Com

Hak Cipta dalam Perangkat Lunak

- Hak cipta memberi hak kepada pencipta untuk:
 - Membuat salinan dari ciptaannya tersebut
 - Membuat produk derivatif
 - Menyerahkan hak-hak tersebut ke pihak lain
- Hak cipta berlaku seketika setelah ciptaan tersebut dibuat. Hak cipta tetap dilindungi oleh hukum meskipun tidak didaftarkan ke Ditjen HAKI

25

IlmuKomputer.Com



Studi Kasus Hak Cipta

- Microsoft membuat sebuah perangkat lunak Windows
- Microsoft menjual produknya ke publik, artinya Microsoft memberi hak kepada seseorang yang membeli Windows untuk memakai perangkat lunak tersebut (lisensi)
- Orang tersebut tidak diperkenankan membuat salinan Windows untuk kemudian dijual kembali, karena hak tersebut tidak diberikan oleh Microsoft (hanya hak memakai yang diberikan)

27

IlmuKomputer.Com

Bentuk Lain Mekanisme Lisensi

- Serah terima hak cipta (lisensi) tidak harus berhubungan dengan pembelian/penjualan
- Contoh: lisensi GPL yang umum digunakan pada perangkat lunak OpenSource
- Lisensi GPL memberikan hak kepada orang lain untuk menggunakan, mengubah, bahkan menjual sebuah ciptaan asalkan modifikasi atau produk derivasi dari ciptaan tersebut memiliki lisensi yang sama

28

IlmuKomputer.Com



Kebalikan dari Hak Cipta?

- Kebalikan dari hak cipta adalah public domain
- Ciptaan dalam public domain dapat digunakan sekehendaknya oleh pihak lain
- Sebuah karya adalah public domain jika pemilik hak ciptanya menghendaki demikian. Selain itu, hak cipta memiliki waktu kadaluwarsa
- Contoh: lagu-lagu klasik sebagian besar adalah public domain karena sudah melewati jangka waktu kadaluwarsa hak cipta

30

IlmuKomputer.Com

Paten dalam Perangkat Lunak

- Paten melindungi sebuah ide, bukan ekspresi dari ide tersebut (karya)
- Pada hak cipta, seseorang lain **berhak membuat karya lain yang fungsinya sama** asalkan tidak dibuat berdasarkan karya orang lain yang memiliki hak cipta
- Sedangkan pada paten, seseorang **tidak berhak untuk membuat sebuah karya yang cara bekerjanya sama dengan ide** yang dipatenkan

Studi Kasus Paten Perangkat Lunak

- Algoritma **Pagerank** dipatenkan oleh Stanford University, trademerk atas nama Google
- Pagerank dipatenkan di kantor paten Amerika Serikat. Pihak lain di Amerika Serikat **tidak dapat membuat sebuah karya berdasarkan algoritma Pagerank**, kecuali ada perjanjian dengan Stanford University (Google)
- Paten berasal dari **ide yang orisinal**. Jika suatu saat ditemukan bahwa sudah ada yang menemukan ide tersebut sebelumnya, maka hak paten tersebut dapat dibatalkan

Paten Software Merugikan?

- Perusahaan software besar memiliki paten yang berjumlah ratusan, bahkan ribuan. Perusahaan-perusahaan besar ini biasanya memiliki perjanjian **cross-licensing**, artinya "Saya izinkan anda menggunakan paten saya asalkan saya boleh menggunakan paten anda"
- Paten software sangat **merugikan perusahaan-perusahaan kecil** yang cenderung tidak memiliki paten
- Paten software juga **merugikan dari sisi pengembangan teknologi perangkat lunak**

Studi Kasus Paten Eolas

- Perusahaan kecil Eolas mem-paten-kan teknologi **plug-in pada web browser**. Eolas tidak memiliki produk atau layanan selain paten tersebut
- Plugin pada web browser adalah **hal jamak di era sekarang**. Perusahaan pengembang web browser harus membayar lisensi paten ke Eolas. Cross-licensing tidak bisa dilakukan karena Eolas sama sekali tidak membutuhkan paten yang dimiliki perusahaan lain