

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

“Perkembangan internet di Indonesia sudah mulai diperkenalkan sejak 1983. Awal perkenalannya sendiri dilakukan di Universitas Indonesia oleh Joseph F.P Luhukay dimana menamakan diri dengan UInet. Dapat dikatakan, di gedung Universitas Indonesia inilah yang menjadi kelahiran internet pertama di Indonesia, dimana selanjutnya dikembangkan bersama Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, serta melakukan perluasan jaringannya sampai ke Universitas Hasanudin, ITS, UGM, IPB, dan ITB” (id.scribd.com, n.d).

Berkembangnya internet yang cukup pesat membuat beberapa ahli memberikan pengertian terhadap subjek tersebut. Strauss, El-Ansary, dan Frost (2003, p. 8) memaparkan, “internet yakni jaringan komputer yang menyeluruh dimana satu sama lainnya saling terhubung. Komputer-komputer yang saling terhubung dalam jaringan tersebut mempunyai dan menyimpan file-file yang dapat digunakan dan diakses semacam halaman web, data yang lain yang dapat diakses serta digunakan oleh semua komputer yang saling terhubung dalam jaringan Internet.” Sementara itu, Oetomo (2002, p. 52) memberikan definisi komprehensif dari internet, dimana menjelaskan “internet yakni kependekan atau singkatan dari international network, dimana adalah suatu jaringan komputer yang terbesar yang mencakup jaringan-jaringan kecil yang satu sama lainnya saling terhubung.” Menurut Sujatmiko (2012, p. 138), “internet ialah jaringan global dimana lewat jalur satelit maupun telepon kabel saling menghubungkan berjuta-juta komputer di berbagai belahan dunia.”

Jadi apabila disimpulkan Internet adalah kependekan dari International network yang merupakan sebuah jaringan paling besar, dimana kerap kali dinilai sebagai suatu pusat berkembangnya informasi. Cara kerja internet yakni dengan menghubungkan semua komputer di berbagai belahan dunia ke dalam

sebuah jaringan, sehingga satu sama lainnya bisa saling melakukan komunikasi serta internet sendiri memerlukan suatu protokol dalam hubungan antar jaringannya supaya dapat mengirim dan menerima informasi, yang dinamakan dengan TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite). Dalam perkembangannya internet tidak hanya digunakan sebagai media berbagi informasi saja, tetapi juga saling menghubungkan data digital dari seluruh dunia. Meski efek positif yang di timbulkan oleh internet sangat besar, tetapi internet sebagai sebuah media penghubung yang sangat masif juga dimanfaatkan oleh oknum-oknum tertentu untuk membajak data maupun produk digital. Oleh karena itu diperlukan suatu perjanjian untuk menekan angka kejahatan khususnya pembajakan pada data dan produk digital yang sangat mungkin untuk dilakukan melalui internet.

Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights Agreement (TRIPs Agreement) ialah perjanjian yang berlaku untuk seluruh orang yang menjadi bagian dari World Trade Organization (WTO). Perjanjian tersebut di dalamnya memuat terkait penetapan standar minimal untuk regulasi kekayaan intelektual di seluruh negara anggota WTO. Selanjutnya perjanjian tersebut juga memperkenalkan untuk pertama kalinya mengenai hukum kekayaan intelektual ke dalam sistem perdagangan internasional serta hingga kini tetap menjadi perjanjian internasional terkait kekayaan intelektual yang paling kompleks. TRIPs Agreement ini pula yang mendasari berbagai hukum tentang HKI (Hak atas Kekayaan Intelektual) di berbagai negara anggotanya.

Pelanggaran terhadap HKI suatu karya bisa dilakukan dengan berbagai macam tindakan. Contoh pelanggaran HKI secara ringkas bisa di jelaskan sebagai berikut; (1) mengakui karya orang lain seolah-olah karya sendiri atau mengutip beberapa bagian dari karya orang lain serta memasukkannya dalam karya sendiri seolah-olah karya tersebut adalah milik sendiri. Tindakan semacam ini dinamakan penjiplakan (plagiarism) atau plagiat yang bisa terjadi pada beberapa karya cipta seperti notasi lagi maupun buku. (2) mengambil karya orang lain untuk diumumkan serta diperbanyak seperti aslinya tanpa

merubah perekam/penerbit, pencipta, dan bentuk isi. (3) Memperbanyak penggunaan suatu program komputer untuk kepentingan komersial dengan sengaja dan tanpa hak.

Penelitian ini akan membahas mengenai poin ke tiga dari pelanggaran hak cipta yang berhubungan dengan dunia digital. Pelanggaran hak cipta yang sifatnya digital lebih sering di sebut sebagai ‘pembajakan program komputer’ atau dalam istilah internasional menggunakan kata ‘*Software Piracy*’. Kegiatan pembajakan ini telah marak terjadi di segala penjuru dunia khususnya di negara-negara berkembang dan bisa dikatakan sebagai salah satu kejahatan termasuk yang di lakukan pada zaman ini. Pembajakan semakin meluas dan berkembang seiring semakin mudahnya informasi dapat diakses oleh semua orang melalui internet yang kemudian dimanfaatkan untuk kepentingan komersial para pembajak itu sendiri. Untuk merespon bentuk kejahatan seperti itu maka TRIPs Agreement memiliki kelanjutan perjanjian yang lebih spesifik, dalam kaitannya dengan kejahatan *software piracy* yaitu *WIPO Copyright Treaty* (WCT) yang di buat oleh salah satu organisasi yang terbentuk setelah adanya TRIPs agreement, WIPO (*World Intellectual Property Organization*).

Dampak yang dapat disebabkan oleh Software Piracy ini antara lain adalah; (1) menurunnya kekuatan ekonomi negara. Pembajakan tentu saja membawa kerugian secara ekonomi bagi para pengembang software luar maupun dalam negeri yang mengakibatkan lesunya industri perangkat lunak komputer dikarenakan turunnya pendapatan produsen. (2) generasi muda tidak bersedia untuk terjun ke dalam bisnis pembuatan software sebab angka pembajakan yang tinggi. Negara dengan taraf pembajakan software yang tinggi tidak berkompetensi dalam persaingan teknologi software di kancah internasional. (3) Dengan tidak sulit menyebarnya bermacam kode ‘jahat’ semacam rook-kit, spyware, virus, serta lainnya, sebab tidak ada jaminan keamanan dalam paket program bajakan. (4) tidak memadainya sistem keamanan dari program bajakan, oleh karenanya jika komputer terinfeksi berbagai kode perusak dari

program bajakan bisa menjadikan sistem operasi akan mengalami kerusakan.
 (5) potensi terganggunya hubungan antar negara.

Tabel 1.1 Tingkat Pembajakan Software di Kawasan Asia Pasifik

RATES AND COMMERCIAL VALUES OF UNLICENSED PC SOFTWARE INSTALLATIONS

	RATES OF UNLICENSED SOFTWARE INSTALLATION				COMMERCIAL VALUE OF UNLICENSED SOFTWARE (\$M)			
	2017	2015	2013	2011	2017	2015	2013	2011
ASIA PACIFIC								
Australia	18%	20%	21%	23%	\$540	\$579	\$743	\$763
Bangladesh	84%	86%	87%	90%	\$226	\$236	\$197	\$147
Brunei	64%	66%	66%	67%	\$18	\$19	\$13	\$25
China	66%	70%	74%	77%	\$6,842	\$8,657	\$8,767	\$8,902
Hong Kong	38%	41%	43%	43%	\$277	\$320	\$316	\$232
India	56%	58%	60%	63%	\$2,474	\$2,684	\$2,911	\$2,930
Indonesia	83%	84%	84%	86%	\$1,095	\$1,145	\$1,463	\$1,467
Japan	16%	18%	19%	21%	\$982	\$994	\$1,349	\$1,875
Malaysia	51%	53%	54%	55%	\$395	\$456	\$616	\$657
New Zealand	16%	18%	20%	22%	\$62	\$66	\$78	\$99
Pakistan	83%	84%	85%	86%	\$267	\$276	\$344	\$278
Philippines	64%	67%	69%	70%	\$388	\$431	\$444	\$338
Singapore	27%	30%	32%	33%	\$235	\$290	\$344	\$255
South Korea	32%	35%	38%	40%	\$598	\$657	\$712	\$815
Sri Lanka	77%	79%	83%	84%	\$138	\$163	\$187	\$86
Taiwan	34%	36%	38%	37%	\$254	\$264	\$305	\$293
Thailand	66%	69%	71%	72%	\$714	\$738	\$869	\$852
Vietnam	74%	78%	81%	81%	\$492	\$598	\$620	\$395
Other AP	87%	87%	91%	91%	\$442	\$491	\$763	\$589
TOTAL AP	57%	61%	62%	60%	\$16,439	\$19,064	\$21,041	\$20,998

Sumber : 2018 BSA Global Software Survey. <https://gss.bsa.org/>

Pada era digital ini hampir tidak mungkin menghindari teknologi, khususnya internet dan segala perangkat yang berasosiasi dengannya. Hal ini dapat memicu terjadinya Software Piracy di Indonesia dalam bentuk respon terhadap kemajuan teknologi dunia yang tidak berimbang dengan kemampuan ekonomi Indonesia yang mumpuni pula. Berdasarkan peringkat negara pembajak software di dunia, Indonesia masuk ke dalam jajaran negara paling banyak melakukan pembajakan. Berdasarkan laporan dari "*Legalize and Protect: A Campaign To End Corporate Use of Unlicensed Software in Indonesia*" yang dirilis BSA, pada tahun 2017 pemakaian software bajakan di Indonesia mencapai persentasae 83% dimana ini tercatat sebagai persentase yang paling tinggi untuk kawasan Asia Pasifik. Rerata pemakaian software tidak berlisensi di kawasan Asia yakni mencapai persentase 57 %, sedangkan untuk Indonesia sendiri persentase reratanya mencapai 83%. Hal ini menurut Senior Director BSA, Tarun Sawney termasuk sangat tinggi bahkan juga termasuk yang paling tinggi di dunia (techno.okezone.com, 2019). Indonesia sebagai negara berkembang merupakan salah satu anggota WTO dan WIPO yang sudah menyetujui TRIPs Agreement serta WCT seharusnya memiliki

tanggung jawab untuk mengimplementasikannya ke dalam peraturan perundangan serta berkomitmen dalam menjalankannya.

Penelitian mengenai Software Piracy belum begitu banyak, penelitian yang sudah ada pun lebih melihat kepada aspek hukum dan ekonominya. Software Piracy yang merupakan salah satu Cybercrime yang dilakukan secara masif dan perlu diteliti lebih lanjut dalam aspek Hubungan Internasional karena kejahatan tersebut tidak hanya melibatkan aktor dalam satu negara saja tapi bahkan beberapa negara, mengingat perusahaan pengembang software cenderung merupakan *Multi National Corporation* (MNC). Dalam penelitian ini penulis akan fokus pada periode tahun 2014 - 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seberapa jauh efektivitas *WIPO Copyright Treaty* (WCT) dalam implementasinya terhadap hukum serta penerapannya terkait kejahatan *Software Piracy* di negara Indonesia. Penelitian ini akan menambah sudut pandang penelitian mengenai Software Piracy, yakni melihat *Software Piracy* dari sudut pandang politik internasional. Dalam melakukan penelitian, peneliti akan menggunakan konsep efektivitas rezim.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini yaitu “Bagaimana efektivitas implementasi rezim *WIPO Copyright Treaty* (WCT) dalam kaitannya dengan kejahatan *Software Piracy* pada tahun 2014 - 2019 di Indonesia?”

1.3 Kerangka Teori

Teori Efektivitas Rezim Internasional

Stephen D. Krasner (1983, p. 186) memberikan definisi komprehensif dari rezim internasional yakni sebuah tatanan dimana berisikan kumpulan proses pembuatan keputusan, aturan, norma, dan prinsip yang sifatnya implisif maupun eksplisit serta saling berhubungan dengan pengharapan atau ekspektasi para aktor dan di dalamnya memuat kepentingan aktor itu dalam Hubungan Internasional. Dari pengertian tersebut bisa disimpulkan bahwa

rezim adalah suatu bentuk aturan main bagi para aktor di dunia internasional. Teori Efektivitas Rezim di perkenalkan oleh Arild Underdal ilmuwan politik dari Universitas Oslo yang fokus di bidang analisis pembuatan kebijakan. Underdal memaparkan, dalam rezim ada upaya dalam membentuk kerjasama serta mengimplementasikannya. Akan tetapi titik masalahnya, taraf implementasi atau keberhasilan dari rezim tersebut beragam, dimana ada rezim yang bisa disebut gagal ataupun sukses (n.d., p. 1). Pemicunya meliputi: Pertama, terletak pada karakter dari permasalahan tersebut: beberapa permasalahan bisa dibidang sederhana atau secara politik lebih benign dibanding yang lainnya, oleh karenanya tidak sulit dalam menyelesaikannya. Kemungkinan jawaban kedua fokus terhadap *problem-solving capacity*: beberapa usaha jika dibandingkan dengan yang lainnya bisa saja lebih sukses sebab lebih *powerful* perangkat institusionalnya atau *energy* dan *skill* yang dipakai dalam menyelesaikan permasalahan lebih besar.

Arild Underdal terkait konsep efektivitas rezim memilah antara variabel tergantung, yakni efektifitas rezim dengan variabel bebasnya mencakup tipe masalah serta kemampuan untuk mengatasi masalah itu (2002, pp. 4-15). Selanjutnya ada pula yang dinamakan variabel intervening, dimana merupakan variabel yang adalah akibat dari variabel - variabel bebas, akan tetapi termasuk juga variabel yang berpengaruh terhadap variabel tergantung (2002, p. 447). Variabel intervening di sini memanfaatkan tingkat kolaborasi antara anggota dari suatu rezim atau *level of collaboration*.

1.3.1 Independent variable

Apabila negara yang melaksanakan hubungan cenderung *benign*, maka rezim itu akan tidak sulit dalam mencapai kesepakatan bersama, sementara jika sifatnya *malign* maka rezim cenderung berkesulitan dalam memperoleh kesepakatan. Semakin harmonis serta identik preferensi aktor yang ada, maka semakin *benign* permasalahan tersebut, kebalikannya preferensi aktor yang terlibat semakin tidak harmonis maka semakin *malign* permasalahan tersebut.

- **Problem Malignancy**

Permasalahan menjadi sulit untuk dipecahkan saat permasalahan tersebut memang menjadikan beberapa negara tidak bersedia melakukan kerja sama secara politis, sebab permasalahan yang dihadapi sulit untuk mencapai kesepakatan. Karakter dari malignancy ini meliputi: *cumulative cleavages*, *asymmetry*, dan *incongruity* (2002, pp. 18-22). (1) *Incongruity*; Tidak sepaham sebab tidak seluruh negara anggota rezim menganggap suatu isu sebagai masalah. (2) *Asymmetry*; terdapatnya perbedaan kepentingan nasional antar negara anggota rezim. (3) *Cumulative Cleavages*; terakumulasinya perbedaan sehingga memicu perpecahan.

- **Problem Solving Capacity**

Sesuai pemaparan dari Underdal, masalah bisa diatasi secara efektif jika ditangani oleh suatu sistem atau lembaga yang memiliki power kuat dan ditunjang energi, skill, atau ketrampilan yang memadai (2002, pp. 23-37). Jika sebuah solusi diperoleh dari keputusan kolektif, maka *problem solving capacity* dapat dipahami sebagai fungsi yang saling berhubungan dimana mencakup tiga unsur, yakni:

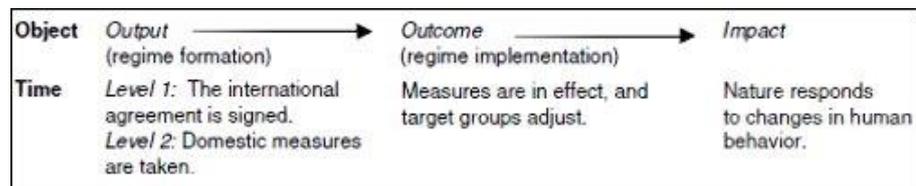
- Institutional Setting (Seting kelembagaan) dalam rezim itu..
- Energy (kekuatan) dan skill (keahlian) yang tersedia bagi rezim yang dimanfaatkan guna mencari.

Distribution Of Power (Distribusi kekuasaan) di antara aktor yang terlibat. Apabila terdapat pihak minoritas yang cukup kuat dalam mengendalikan pihak dominan, serta juga terdapat keadilan dalam pembagian kekuasaan, di mana ada pihak dominan yang bisa bertindak sebagai leader akan tetapi tidak begitu kuat dalam mengabaikan peraturan (www.academia.edu, 2012).

1.3.2 Dependent variable

Variabel dependen yakni efektivitas Rezim mempunyai tiga komponen komponen untuk menganalisis efektivitas rezim dimana mencakup *impact*, *outcome*, dan *output* dalam rezim (www.academia.edu, 2012).

Gambar 1.1 Objek dan penafsiran waktu



- Output

Output yakni pengorganisasian, program, dan aturan yang telah anggota tetapkan untuk mengoperasionalkan ketetapan yang ada di dalam rezim, sehingga berbagai hal yang awalnya sebatas berwujud kesepakatan dapat dicapai (2002, p. 5). Output yang dihasilkan dari proses pembentukan antar negara, umumnya berbentuk tertulis namun dapat pula tidak tertulis semacam contohnya deklarasi, *treaty*, *rules of law*, konvensi, bahkan dapat juga norma serta berbagai prinsip lainnya. Terjadinya berbagai langkah domestik negara yang berhubungan dengan rezim serta penandatanganan rezim terjadi di masa *object* ini.

- Outcome

Outcome yakni perubahan sikap subjek yang dikenai ketentuan dalam rezim, baik berwujud tindakan yang tidak dilakukan sebelum berdirinya rezim maupun berwujud pemberhentian tindakan yang dilakukan sebelum berdirinya rezim (2002, p. 6). Berbagai langkah domestik negara yang telah terlaksana, pada masa *object* ini mulai dirasakan efeknya.

- Impact

Impact yakni berkaitan dengan taraf keberhasilan dalam menemukan pemecahan terkait permasalahan yang menjadi landasan pemikiran dalam terbentuknya rezim itu (2002, p. 6). Pada masa *object* ini akan bisa dilihat perubahan sikap dari suatu negara di mana negara ini tidak mematuhi atau mematuhi rezim internasional yang diikutinya.

1.3.3 Intervening Variable

Underdal memaparkan, dalam mengetahui tingkat kolaborasi suatu rezim internasional terdapat indikator dalam mengukur level kolaborasi (2002, p. 7), yang terdiri dari:

Level of Collaboration (skala 0-5)

- (0) *Joint deliberation but no joint action*
- (1) *Coordination of action on the basis of tacit understanding*
- (2) *Coordination of action on the basis of explicitly formulated rules or standards but with implementation fully in the hands of national government. No centralized appraisal of effectiveness of measures is undertaken.*
- (3) *Coordination of action on the basis of explicitly formulated rules or standards but with implementation fully in the hands of national government. include centralized appraisal of effectiveness.*
- (4) *Coordination planning combined with national implementation only. Include centralized appraisal of effectiveness.*
- (5) *Coordination through fully integrated planning and implementation, with centralized appraisal of effectiveness.*

Berdasarkan penjelasan tersebut, bisa diketahui bahwa tingkatan kolaborasi pada intinya meliputi langkah-langkah yang terdiri dari: integrasi antara perencanaan dan implementasi,

koordinasi terencana, implementasi pada tingkat nasional, penilaian secara terpusat, rumusan aturan secara eksplisit, koordinasi tindakan, dan gagasan bersama. Guna melihat tingkatan kolaborasi dalam rezim internasional, diperlukan terlebih dulu melihat beberapa unsur tersebut. Pembagiannya antara unsur kolaborasi dengan masing - masing skala dijabarkan di bawah ini:

Tabel 1.2 Tingkatan Kolaborasi

Jenis Kolaborasi	Skala Kolaborasi					
	0	1	2	3	4	5
Gagasan bersama	√	√	√	√	√	√
Koordinasi tindakan	-	√	√	√	√	√
Rumusan aturan secara eksplisit	-	-	√	√	√	√
Penilaian secara terpusat	-	-	-	√	√	√
Implementasi pada level nasional	-	-	-	-	√	√
Koordinasi terencana	-	-	-	-	√	√
Integrasi perencanaan & Implementasi	-	-	-	-	-	√

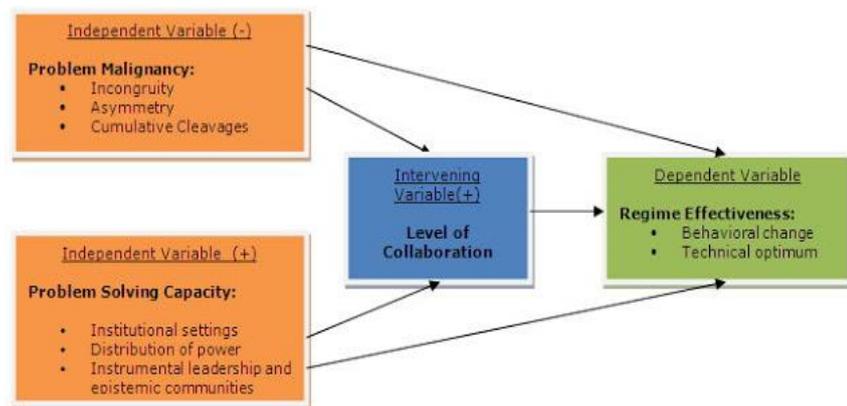
Penentu Tingkat Kolaborasi

Efektivitas rezim berhubungan dengan perubahan perilaku dan tingkat kolaborasi. Tingkat kolaborasi di sini adalah sebagai variabel intervening, tingkat kolaborasi dipengaruhi *problem solving capacity* serta *problem malignancy* dalam sistem yang membentuk rezim. Variabel intervening juga memberikan efek serta berpengaruh langsung terhadap efektivitas rezim. Sedangkan dua variabel tergantung juga berpengaruh terhadap efektivitas rezim, dimana artinya tiga variabel memengaruhi efektivitas rezim.

Terdapatnya permasalahan yang sifatnya *malign* akan memberi pengaruh negatif pada tingkat kolaborasi, sementara tingkat kolaborasi yang tinggi sendiri berpengaruh positif terhadap

efektifitas rezim. Terdapatnya permasalahan yang sifatnya *malign* tidak merubah suatu rezim menjadi bertambah efektif, malah sebaliknya. Sementara kemampuan mengatasi masalah mendukung meningkatnya atau berpengaruh positif terhadap tingkat kolaborasi. Sebab tingkat kolaborasi mendukung efektifitas rezim maka kemampuan mengatasi permasalahan memiliki pengaruh positif terhadap tercapainya efektivitas rezim. Secara lebih jelas dalam melihat hubungan di antara ketiga variabel tersebut, dijabarkan pada gambar di bawah ini:

Gambar 1.2 Model Inti dari 3 Variabel



Berdasar gambar tersebut, dikemukakan tiga hipotesis mengenai model inti dari ketiga variabel tersebut, yakni (www.academia.edu, 2012) :

1. Apabila permasalahan semakin bersifat *malignancy* maka semakin kecil kemungkinan mewujudkan kerjasama yg efektif.
2. Apabila *malignancy* bersifat *knowledge* dan politis, maka akan semakin tidak efektif rezim.
3. Jika rezim tersebut harus menghadapi permasalahan yang *malignancy*, maka bisa dicapai efektivitas, sebatas apabila:

- a. Apabila dikembangkannya sistem *problem-solving* yang lebih canggih oleh rezim, dimana berarti jika ada inovasi akan ada improvement.
- b. Rezim yang menghadapi permasalahan yang berat akan menjadi efektif apabila rezim dapat menghubungkan permasalahan yang berat tersebut dengan permasalahan yang lain yang lebih mudah (*linkage*).
- c. Terdapat proses *incentive* baru yang dibentuk dari yang berkepentingan, contohnya terkait permasalahan non-profilerasi nuklir, jika Iran bersedia mengurangi nuklirnya, Amerika berjanji akan memberikan bantuan ekonomi yang lebih banyak.

Konsep efektivitas rezim ini penulis pilih karena sumber peraturan kejahatan *software piracy* yang bersifat internasional yaitu TRIPs agreement yang mengacu spesifik kepada WCT terkait hak milik software, yang selanjutnya diadopsi ke peraturan perundangan setiap negara yang tergabung dalam WTO dan WIPO yang merupakan organisasi internasional. Penulis ingin mengkaji mengapa penerapan WCT gagal di Indonesia, hal ini berdasarkan data peringkat negara yang paling banyak melakukan pembajakan software di dunia. Dalam mengkaji permasalahan ini penulis akan menggunakan pendekatan fungsional dari konsep efektivitas rezim.

1.4 Hipotesis

Dalam memandang permasalahan penelitian ini, secara garis besar penulis menyimpulkan hipotesis sementara bahwa pemerintah negara Indonesia tidak menjadikan legalitas software komputer yang beredar di dalam negeri sebagai prioritas, sehingga hal ini mempengaruhi penerapan hukum Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Walaupun negara telah membuat undang-undang mengenai HKI tetapi eksekusinya dinilai tidak efektif dan efisien bahkan bisa dikatakan hampir tidak berjalan sama sekali. Mengingat *WIPO Copyright Treaty* (WCT)

merupakan perjanjian internasional beraspek ekonomi maka konsekuensi yang diberikan kepada negara anggota tidaklah berat bahkan negara dapat beralih kesulitan dalam mengatasi permasalahan tersebut. Apabila negara secara total mengikuti WCT maka upaya untuk mengawasi legalitas software yang beredar akan sangat sulit dan memerlukan biaya yang tidak kecil nilainya, mengingat seberapa banyak instansi negara di Indonesia yang menggunakan komputer serta memerlukan software yang memadai. Hal itu juga belum memperhitungkan fasilitas edukasi di sekolah-sekolah yang dewasa ini kebanyakan memakai komputer sebagai sarana mengajar, serta komputer dan laptop yang di miliki individu. Negara Indonesia yang masih berkembang memiliki prioritas lain dalam kegiatan domestik serta luar negerinya sehingga memilih untuk tidak memprioritaskan permasalahan *software piracy* tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Implementasi TRIPs Agreement yang lebih spesifik mengacu kepada WCT dalam kaitannya dengan kejahatan *Software Piracy* tidak efektif di negara Indonesia.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Definisi Konseptual

1.5.1.1 Peran

Mengacu pada pengertian kata berdasarkan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) peran yakni perangkat tingkah yang tidak diharapakai dipunyai oleh seseorang yang berkedudukan dalam masyarakat, tukang lawak pada permainan makyong, dan pemain sandiwara (film) (kbbi.web.id, n.d). Sementara Soerjono Soekanto (2002, p. 243) memaparkan, peran yakni aspek dinamis berupa status. Jika seorang menjalankan kewajiban dan haknya sesuai akan posisinya, maka seorang tersebut menjalankan sebuah peran. Dalam konteks pekerjaan, peran yakni sebuah tanggung jawab yang diberikan individu untuk menyelesaikan sebuah pekerjaan yang diberikan sesuai dengan porsinya.

Dapat disimpulkan bahwa peran sebagai seseorang atau seperangkat organisasi yang menjalankan kewajiban dan haknya sesuai akan kedudukan yang dimilikinya. Dalam penelitian ini peran mengacu pada “negara” dalam usaha mengatasi kejahatan *software piracy*.

1.5.1.2 Cybercrime

Cybercrime merupakan sebuah bentuk kejahatan yang berhubungan dengan dunia siber atau dunia internet. Menurut Budapest Convention atau yang dikenal sebagai Convention on Cybercrime, cybercrime ialah “sebuah tindakan dikategorikan melawan hukum melalui perantara internet maupun perantara jaringan computer lainnya, disinyalir melekat dengan adanya tindakan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual, penipuan berbasis digital, pornografi anak, hingga pelanggaran keamanan jaringan yang mana aktivitas tersebut turut mengandung maksud dan tujuan tertentu yang kuat kaitannya dengan dunia computer.”

Banyak kejahatan *software piracy* dilakukan melalui jaringan internet dan setelah itu baru disebarluaskan melalui perantara secara langsung misal toko komputer, penyalinan dari satu komputer ke komputer lainnya dst. sehingga bisa di simpulkan bahwa kejahatan *software piracy* merupakan bagian dari cybercrime

1.5.1.3 Software Piracy

Software Piracy yakni seluruh bentuk pemakaian atau perbanyakkan software tanpa ijin atau di luar dari peraturan perjanjian lisensi dan peraturan undang-undang hak cipta. Software Piracy adalah salah satu *cybercrime* yang dilakukan secara masif baik sadar maupun tidak sadar. Kejahatan ini lebih

banyak dilakukan melalui internet sebagai sarana distribusinya. Hal ini lah yang membuat masyarakat tidak sadar mereka melakukan *Software Piracy*. Peraturan yang diterapkan untuk mengatasi hal ini adalah TRIPs Agreement khususnya konvensi yang diberi nama *WIPO Copyright Treaty (WCT)*.

1.5.1.4 HKI

Intellectual Property Rights (IPR) atau HKI (Hak Kekayaan Intelektual), yaitu hak yang merupakan hasil dari olah pikir yang menciptakan sebuah proses atau produk yang bermanfaat bagi manusia. HKI pada intinya ialah hak untuk menikmati hasil dari kreativitas intelektual secara ekonomis. Objek dalam HKI mencakup berbagai karya yang lahir atau timbul sebab kemampuan intelektual individu.

HKI secara garis besarnya terdiri dari dua bagian, yakni: (1) *Copyright* (Hak Cipta), (2) *Industrial property rights* (Hak kekayaan industri), dimana meliputi, (a) *Patent* (Paten) (b) *Industrial design* (Desain industri), (c) *Trademark* (Merek), (d) *Repression of unfair competition* (Penanggulangan praktek persaingan curang), (e) *Layout design of integrated circuit* (Desain tata letak sirkuit terpadu), (f) *Trade secret* (Rahasia dagang).

1.5.1.5 *WIPO Copyright Treaty (WCT)*

WIPO (*World Intellectual Property Organization*) Copyright Treaty bersangkut paut pada hak kekayaan intelektual hingga paten, dengan definisi sebagai berikut “Hak cipta (atau hak eksklusif pencipta) merupakan hak istimewa yang digunakan untuk melimpahkan hak-hak bagi pencipta maupun kreator terkait hasil karya yang diciptakan baik berupa literasi maupun karya artistic. Karya-karya tersebut meliputi buku-buku, music,

lukisan, patung, film, program computer, database, iklan, peta maupun sketsa.”

WCT ini adalah perjanjian lanjutan setelah adanya TRIPs Agreement yang khusus mengatur tentang lisensi produk software komputer dan di buat oleh *World Intelecual Property Organization* (WIPO). *WIPO Copyright Treaty* (WCT) di tanda tangani pada 20 December 1996 di Geneva, Switzerland dan mulai Efektif pada 6 Maret 2002. Indonesia sendiri bergabung di WIPO pada tahun 1979 dan telah menanda tangani WCT tahun 1996 dan meratifikasi perjanjian pada 5 juni 1997.

1.5.1.6 Rezim Internasional

Stephen D. Krasner (1983, p. 186) memberikan definisi komprehensif dari rezim internasional sebagai sebuah tatanan dimana berisikan kumpulan proses pembuatan keputusan, aturan, normal, dan prinsip yang sifatnya implisit maupun eksplisit, serta saling berhubungan dengan pengharapan atau ekspektasi para aktor serta di dalamnya memuat kepentingan aktor itu dalam Hubungan Internasional. Rezim internasional ialah berbagai bentuk institusionalisasi tindakan yang berdasar kepada aturan maupun norma untuk mengelola permasalahan dan konflik yang dalam hubungan internasional saling mengalami ketergantungan diberbagai bidang (Keohane, 2005).

Sementara Donald Puchala dan Raymond Hopkins memaparkan, rezim ada di seluruh area-substantif dalam lingkup hubungan internasional. Masing-masing area yang ada regularitas perilaku dan norma serta prinsip yang melandasi perilaku itu, maka kita akan bisa mengidentifikasinya sebagai keberadaan rezim (n.d., p. 181).

1.5.1.7 Efektifitas

Efektifitas sesuai pada Kamus Besar Bahasa Indonesia yakni suatu hal yang memiliki efek (pengaruhnya, akibatnya), mulai berlaku (mengenai peraturan/undang-undang), berhasil guna (tindakan), serta dapat membawa hasil. Sementara Arens dan Lortbecke (1999, p. 765) memberikan definisi dari efektivitas yakni mengacu pada pencapaian tujuan, sementara efisiensi mengacu pada sumber daya yang dimanfaatkan guna mewujudkan tujuan tersebut. Berkaitan dengan pemaparan Arens dan Lortbecke, maka efektivitas ialah pengukuran dalam artian terwujudnya tujuan atau sasaran yang sebelumnya sudah ditentukan.

Berdasarkan definisi ini, didapat kesimpulan terkait efektifitas yakni seberapa besar akibat yang ditimbulkan oleh suatu tindakan tertentu. Dalam penelitian ini penulis akan mengukur efektifitas kebijakan yang di buat oleh pemerintah Indonesia dalam upaya penanganan kejahatan *software piracy*.

1.5.2 Definisi Operasional

1.5.2.1 Cybercrime

Cybercrime yakni sebuah bentuk kejahatan yang berhubungan dengan dunia siber atau dunia internet. Banyak kejahatan *software piracy* dilakukan melalui jaringan internet dan setelah itu baru disebarluaskan melalui perantara secara langsung misal toko komputer, penyalinan dari satu komputer ke komputer lainnya dan seterusnya.

1. Merupakan sebuah aktivitas illegal yang melibatkan dunia digital sebagai subyek maupun obyek kejahatan
2. Sebuah aktivitas yang melanggar hukum baik dari segi subyek (aktivitasnya) ataupun obyek (kontennya)

1.5.2.2 Software Piracy

Software Piracy yakni semua bentuk pemakaian atau perbanyakannya penggunaan software yang tidak mengantongi ijin atau di luar dari yang sudah diatur oleh perjanjian lisensi dan undang-undang hak cipta.

1. Merupakan sebuah aktivitas ilegal yang melibatkan pemakaian produk software tanpa lisensi dan dunia digital sebagai sarana penyebarannya.
2. Aktivitas pembajakan software yang melibatkan unsur pelanggaran hak kekayaan intelektual melalui kegiatan share dan download sebuah software yang tidak mendapat izin lisensi resmi dari pemegang paten.
3. Segala macam bentuk pelanggaran terhadap lisensi produk software yang terjadi di Indonesia baik yang yang distribusinya melalui internet maupun dari toko komputer yang memperjual belikan software bajakan.

1.5.2.3 HKI

Intellectual Property Rights (IPR) atau HKI (Hak Kekayaan Intelektual), yaitu hak yang merupakan hasil dari olah pikir yang menciptakan sebuah proses atau produk yang bermanfaat bagi manusia. HKI pada intinya ialah hak untuk menikmati hasil dari kreativitas intelektual secara ekonomis.

1. Suatu hak yang di miliki oleh setiap manusia yang membuahkan hasil dari pikirannya.
2. Hasil dari olah pikir dapat berupa pemikiran ataupun suatu produk.
3. Software komputer merupakan buah olah pikir dari beberapa orang yang memiliki lisensi HKI.

1.5.2.4 WIPO Copyright Treaty (WCT)

WCT adalah perjanjian lanjutan setelah adanya TRIPs Agreement yang khusus mengatur tentang lisensi produk software komputer dan di buat oleh *World Intelecual Property Organization* (WIPO).

1. Suatu perjanjian Internasional mengenai HKI yang di buat dalam respon kepada TRIPs Agreement yang memiliki fokus terhadap lisensi (*copyright*) suatu produk yang berasal dari olah pikir manusia.
2. WCT membahas mengenai lisensi software komputer dan menetapkan regulasinya yang tentu saja bernilai ekonomis.
3. WCT ini di implementasikan kepada seluruh negara anggota WIPO.

1.5.2.5 Rezim Internasional

Rezim internasional yakni sebuah tatanan dimana berisikan kumpulan proses pembuatan keputusan, aturan, normal, dan prinsip yang sifatnya implisit maupun eksplisit, serta saling berhubungan dengan pengharapan atau ekspektasi para aktor serta di dalamnya memuat kepentingan aktor itu dalam Hubungan Internasional.

1. Suatu rezim yang berasal dari badan supranasional yang terdiri negara-negara anggota dan mengatur kerjasama antar negara di dunia
2. Rezim Internasional memiliki norma dan regulasi yang seringkali diadopsi dan dimplementasikan kepada peraturan dalam negeri oleh negara-negara anggotanya.
3. TRIPs Agreement dan WCT yang berada di bawah payung organisasi internasional WTO dan WIPO, memiliki kemampuan untuk meminta kepatuhan kepada negara-negara anggotanya yang menyetujui perjanjian tersebut.

1.5.2.6 Peran

Peran dalam penelitian ini mengacu kepada upaya untuk menerapkan dan aktif dalam menjalankan WCT di tingkat domestik negara Indonesia. Berbagai upaya yang dijalankan pemerintah Indonesia guna menangani kejahatan *software piracy* yang terjadi di negara Indonesia.

1. Sebuah upaya yang dilakukan oleh pemerintah negara Indonesia sebagai bentuk pertanggung jawaban atas “pekerjaan’nya terkait permasalahan software piracy
2. Sebuah respon yang diambil oleh pemerintah negara Indonesia dalam mengatasi isu software piracy baik yang penyebarannya melalui dunia digital maupun toko fisik.

1.5.2.7 Efektifitas.

Efektifitas adalah seberapa besar akibat yang ditimbulkan oleh suatu tindakan tertentu. Sebuah tolak ukur yang dilakukan dalam rangka mencari tahu seberapa jauh dampak yang terjadi dalam mengatasi kejahatan *software piracy* setelah negara Indonesia mengadakan usaha-usaha dalam menangani kejahatan tersebut.

1. Sebuah upaya yang dilakukan oleh sebuah institusi dalam mengatasi suatu permasalahan.
2. Pencapaian yang telah dicapai oleh pemerintah negara Indonesia dalam mengatasi tindak pidana berupa pelanggaran hak kekayaan intelektual melalui software piracy.
3. Tolak ukur dari upaya-upaya yang telah ditempuh pemerintah negara Indonesia dalam mengatasi permasalahan berupa software piracy yang terjadi di Indonesia.

1.5.3 Tipe Penelitian

Penelitian ini akan memakai tipe eksplanatif analitis. Tipe penelitian eskplanatif menurut W. Gulo adalah tipe penelitian yang didasarkan pada pertanyaan ketiga, mengapa. Penelitian eksplanatif tidak berhenti pada inti dari masalah secara eksploratif, melainkan turut meneliti mengapa peristiwa tersebut terjadi dan berkembang, berbeda dengan penelitian deskriptif yang berpacu pada pertanyaan bagaimana (Gulo, 2000). Sehingga penelitian ini berfungsi untuk menjelaskan mengapa penerapan WCT di anggap gagal di negara Indonesia terkait dengan tindak kejahatan *software piracy*.

1.5.4 Jangkauan Penelitian

Penulis terkait penelitian ini, akan memfokuskan penelitian kepada peran pemerintah Indonesia pada tahun 2014 - 2019 dalam menangani *software piracy* yang terjadi di Indonesia. Aspek yang di teliti antara lain adalah; aspek sosial, ekonomi dan politik. Pemilihan priode tersebut di karenakan pemakaian hal – hal yang bersifat digital telah tinggi dan mulai merambah berbagai macam aspek hidup masyarakat Indonesia seperti dalam bidang edukasi ujian nasional yang di lakukan secara online, ataupun dalam bidang ekonomi seperti transaksi secara online yang di fasilitasi dengan munculnya berbagai situs seperti tokopedia, bukalapak, shopee, dll. Selain itu hasil penelitian terkini di butuhkan supaya mampu menjadi acuan pemerintah negara Indonesia dalam pembuatan kebijakan serta eksekusinya.

1.5.5 Teknik Pengumpulan Data

1.5.5.1 Studi Pustaka

Sumber data yang dipakai dalam penelitian ini didapat berdasarkan jurnal, dokumen, buku, dan media masa dengan mempertimbangkan kredibilitas berita yang diterbitkan. Kepustakaan ini dimanfaatkan guna memperoleh data yang berbobot serta terpercaya untuk kepentingan penelitian.

1.5.5.2 Observasi

Peneliti akan terjun ke lapangan langsung serta menyaksikan sendiri realitas yang menjadi objek penelitian. Informasi-informasi yang didapat melalui hasil observasi ialah waktu, peristiwa atau kejadian, perbuatan, objek, kegiatan, pelaku, dan ruang (tempat). Peneliti melaksanakan observasi dengan alasan guna membantu mengerti perilaku manusia, guna menjawab pertanyaan, menyajikan gambaran realistik kejadian atau perilaku, serta untuk evaluasi yakni mengukur suatu aspek dengan cara memberi umpan balik pada pengukuran itu. Peneliti akan ikut menjalani proses terjadinya software piracy melalui toko-toko fisik yang memperjual belikan software bajakan untuk mengetahui lebih dalam mengenai cara penyebaran software-software bajakan.

1.5.6 Teknik Analisa Data

Teknik analisis data yang peneliti gunakan berupa kualitatif. Sifat dari analisis data kualitatif ialah induktif, yakni sebuah analisis dengan berdasar kepada data yang didapat, kemudian dilakukan pengembangan menjadi hipotesis atau suatu pola hubungan. Metode penelitian kualitatif yakni penelitian dengan hasil data yang dideskripsikan berbentuk kata-kata lisan atau tertulis dari perilaku atau orang-orang yang diamati (Moleong, 2007, p. 3). Sementara Nasution (1996, p. 5)

memaparkan, pada hakikatnya penelitian kualitatif ialah mengamati individu dalam lingkungan hidupnya, melakukan interaksi bersama mereka, berupaya memahami dengan tafsiran serta bahasa mereka terkait fenomena yang ada di sekitarnya.

Nasution (1996, pp. 129-130) memaparkan, tahapan analisis yang bisa diikuti dalam analisis data yakni: mereduksi data, display data, menyimpulkan, serta verifikasi.

Berikut penjelasan mengenai langkah-langkah analisis data tersebut; (1) Reduksi Data adalah proses memilih, pemutusan perhatian terhadap penyingkat atau penyederhanaan data berbentuk laporan yang sistematis serta terinci, menonjolkan berbagai pokok penting supaya tidak sulit untuk dikontrol. (2) Display Data merupakan usaha untuk menyajikan data untuk mengetahui suatu bagian atau gambaran keseluruhan dari penelitian. (3) Kesimpulan dan Verifikasi adalah usaha menemukan makna atas data yang dikumpulkan melalui menemukan persamaan, hubungan, tema, pola, serta hal-hal yang kerap muncul. Penarikan kesimpulan dari hasil penelitian di lapangan, yakni jawaban terkait pertanyaan penelitian yang sudah dilakukan verifikasi dari ketika pelaksanaan pengumpulan data di lapangan.

Guna mendapatkan serta menjaga kualitas penelitian kualitatif, maka suatu penelitian harus memenuhi empat kriteria yakni: Konfirmabilitas (Obyektivitas), Dependabilitas (Reliabilitas), Transferabilitas (Validitas Eksternal), dan Kredibilitas (Validitas Internal).

1.5.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini akan dibagi menjadi empat bab;

1. Bab satu merupakan pendahuluan berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tinjauan dan manfaat penelitian, kerangka teori, dan metode penelitian.
2. Bab dua akan dibagi menjadi tiga sub bab, sub bab pertama akan membahas lebih dalam mengenai Software Piracy, sub bab kedua akan membahas tentang implementasi *WIPO Copyright Treaty* (WCT) menyangkut kejahatan Software Piracy yang terjadi di wilayah negara Indonesia.
3. Bab ketiga akan menganalisa data-data terkait Software Piracy dan juga data-data yang ada terkait dengan kondisi ekonomi, sosial dan penegakan hukum di dalam masyarakat Indonesia. Pada bab ini peneliti juga akan berusaha menganalisis bagaimana kondisi ekonomi dan politik di negara Indonesia mempengaruhi kebijakan domestik Indonesia. Sehingga dapat dilihat mengapa implementasi serta eksekusi WCT tidak efektif dan efisien di jalankan sehingga kejahatan *Software Piracy* masih di lakukan secara masif di wilayah Indonesia.
4. Bab empat merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dan saran-saran untuk penelitian lebih lanjut. Bab ini juga berisikan hasil dari penelitian; apakah hasil penelitian sesuai dengan argumen awal peneliti atau justru berlawanan. Dalam bab ini juga akan dievaluasi kekurangan-kekurangan penelitian ini dan memberikan rekomendasi bagi penelitian - penelitian selanjutnya