

Etika Profesi & Budi Pekerti

Arief Wibowo, M.Kom
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Budi Luhur
2009

BAB I

Tinjauan Umum Etika

Pengertian Etika

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, etika adalah:

- Ilmu tentang apa yang baik dan yang buruk, tentang hak dan kewajiban moral.
- Kumpulan asas/nilai yang berkenaan dengan akhlak
- Nilai mengenai yang benar dan salah yang dianut masyarakat.

Pengertian Etika (2)

Dari asal usul kata, Etika berasal dari bahasa Yunani "*ethos*" yang berarti adat istiadat/kebiasaan yang baik.

Perkembangan etika → studi tentang kebiasaan manusia berdasarkan kesepakatan, menurut ruang dan waktu yang berbeda, yang menggambarkan perilaku manusia dalam kehidupan pada umumnya.

Moral

- Sony Keraf (1991): moralitas adalah sistem tentang bagaimana kita harus hidup dengan baik sebagai manusia.
- Frans Magnis Suseno (1987): etika adalah sebuah ilmu dan bukan sebuah ajaran.
- Moralitas menekankan, “inilah cara anda melakukan sesuatu”
- Etika lebih kepada, “mengapa untuk melakukan sesuatu itu harus menggunakan cara tersebut?”

Etika & Moral

Secara etimologi, etika dapat disamakan dengan Moral. Moral berasal dari bahasa latin “*mos*” yang berarti adat kebiasaan. Moral lebih kepada rasa dan karsa manusia dalam melakukan segala hal di kehidupannya. Jadi Moral lebih kepada dorongan untuk mentaati etika.

Faktor yang mempengaruhi pelanggaran Etika

- Kebutuhan Individu
Korupsi→alasan ekonomi
- Tidak ada pedoman
Area “abu-abu”, sehingga tak ada panduan

Faktor yang mempengaruhi pelanggaran Etika (2)

- Perilaku dan kebiasaan individu
Kebiasaan yang terakumulasi tak dikoreksi
- Lingkungan tidak etis
Pengaruh dari komunitas
- Perilaku orang yang ditiru
Efek primordialisme yang kebablasan

Sanksi Pelanggaran Etika

- Sanksi Sosial
Skala relatif kecil, dipahami sebagai kesalahan yang dapat “dimaafkan”.
- Sanksi Hukum
Skala besar, merugikan hak pihak lain.
Hukum Pidana menempati prioritas utama, diikuti oleh hukum Perdata.

Etika & Teknologi

- Teknologi adalah segala sesuatu yang diciptakan manusia untuk memudahkan pekerjaannya.
- Kehadiran teknologi membuat manusia “kehilangan” beberapa *sense of human* yang alami.
(otomatiasi mesin → refleks/ kewaspadaan melambat)

Etika & Teknologi (2)

- Cara orang berkomunikasi, by email or by surat, membawa perubahan signifikan, dalam sapaan/tutur kata
- Orang berzakat dengan SMS, implikasi pada silaturahmi yang “tertunda”
- Emosi (“touch”) yang semakin tumpul karena jarak dan waktu semakin bias dalam Teknologi Inf.

Quiz

- Berikan contoh perubahan proses bisnis/sosial -akibat teknologi- yang “melunturkan” nilai etika tradisional.
- Untuk tiap contoh, sebutkan teknologinya-model kerjanya-nilai etika tradisional yang hilang.
- Maksimal 2 contoh, @ 5 poin menambah UTS 😊

BAB II

Etika Komputer: Sejarah dan Perkembangannya

Sejarah Etika Komputer

- Era 1940-1950-an
Diawali dengan penelitian Norbert Wiener (Prof dari MIT) tentang komputasi pada meriam yang mampu menembak jatuh pesawat yang melintas di atasnya (PD II).
- Ramalannya tentang komputasi modern yang pada dasarnya sama dengan sistem jaringan syaraf yang bisa melahirkan kebaikan sekaligus malapetaka.

Sejarah Etika Komputer (2)

- Era 1960-an
Ungkapan Donn Parker: *“that when people entered the computer center, they left their ethics at the door”*
- Dalam contoh kasus pemrosesan data, spesialis komputer bisa mengetahui data apa saja secara cepat.

Sejarah Etika Komputer (3)

- Era 1980-an
Kemunculan kejahatan komputer (virus, unauthorized login, etc)
- Studi berkembang menjadi suatu diskusi serius tentang masalah etika komputer. Lahirlah buku “Computer Ethics” (Johnson, 1985)

Sejarah Etika Komputer (4)

- Era 1990-an sampai sekarang
Implikasi pada bisnis yang semakin meluas akibat dari kejahatan komputer, membuat lahirnya forum-forum yang peduli pada masalah tersebut.
(ETHICOMP by Simon Rogerson, CEPE by Jeroe van Hoven etc)

Isu-isu Pokok Etika Komputer

- Kejahatan Komputer
Kejahatan yang dilakukan dengan komputer sebagai basis teknologinya
Virus, spam, penyadapan, carding, Denial of Services (DoS)/melumpuhkan target
- *Cyber ethics*
Implikasi dari INTERNET (Interconnection Networking), memungkinkan pengguna IT semakin meluas, tak terpetakan, tak teridentifikasi dalam dunia *anonymouse*.
- Diperlukan adanya aturan tak tertulis → Netiket, Emoticon

Isu-isu Pokok Etika Komputer (2)

- E-commerce
Otomatisasi bisnis dengan internet dan layanannya, mengubah bisnis proses yang telah ada dari transaksi konvensional kepada yang berbasis teknologi, melahirkan implikasi negatif; bermacam kejahatan, penipuan, kerugian karena ke-*anonymouse*-an tadi.

Isu-isu Pokok Etika Komputer (3)

- Pelanggaran HAKI
Masalah pengakuan hak atas kekayaan intelektual. Pembajakan, cracking, illegal software dst.
- Tanggungjawab profesi
Sebagai bentuk tanggungjawab moral, perlu diciptakan ruang bagi komunitas yang akan saling menghormati. Misalnya IPKIN (Ikatan Profesi Komputer & Informatika-1974)

Quiz

- Berikan contoh etiket atau pelanggaran berinternet yang anda ketahui dalam:
 - a. ber kirim surat melalui email
 - b. berbicara dalam chatting
- Jelaskan dari berbagai macam kegiatan yang bisa dilakukan pada dua kegiatan di atas!
- Maksimal nilai diberikan: 5 point

BAB III

Pekerjaan, Profesi dan Profesional

Manusia dan kebutuhannya

- Abdulkadir Muhammad (2001) mengklasifikasikan kebutuhan manusia sebagai berikut:
 - a. kebutuhan ekonomi (material)
 - b. kebutuhan psikis (non-materi)
 - c. kebutuhan biologis (proses regenerasi)
 - d. kebutuhan pekerjaan (kebutuhan akan status dan derajat)

Pekerjaan & Profesi

- Thomas Aquinas seperti dikutip Sumaryono (1995) mengatakan bahwa wujud kerja memiliki tujuan:
 - a. pemenuhan kebutuhan hidup
 - b. mengurangi tingkat pengangguran/kriminalitas
 - c. melayani sesama

Pekerjaan & Profesi (2)

- Profesi merupakan bagian dari pekerjaan, namun tidak setiap pekerjaan adalah profesi.
- Seorang petugas staf administrasi bisa berasal dari berbagai latar ilmu, namun tidak demikian halnya dengan Akuntan, Pengacara, Dokter yang membutuhkan pendidikan khusus.

Pekerjaan & Profesi (3)

- Profesi merupakan suatu pekerjaan yang mengandalkan keterampilan dan keahlian khusus yang tidak didapatkan pada pekerjaan-pekerjaan sebelumnya.
- Profesi merupakan suatu pekerjaan yang menuntut pengemban profesi tersebut untuk terus memperbaharui keterampilannya sesuai perkembangan ilmu pengetahuan & teknologi.

Profesi & Profesional

“Bekerjalah dengan cinta...

*Jika engkau tidak dapat bekerja dengan cinta,
lebih baik engkau meninggalkannya...*

*Dan mengambil tempat di depan pintu gerbang
candi-candi, meminta sedekah kepada mereka
yang bekerja dengan penuh suka dan cita”*

(Kahlil Gibran)

Profesi & Profesional (2)

- Seorang pelaku profesi harus memiliki sifat-sifat berikut:
 - a. Menguasai ilmu secara mendalam di bidangnya
 - b. Mampu mengkonversi ilmu menjadi keterampilan
 - c. Menjunjung tinggi etika dan integritas profesi

Profesi & Profesional (3)

- Profesional adalah orang yang menjalankan profesinya secara benar menurut nilai-nilai normal.
- Untuk menjadi seorang yang profesional, diperlukan: komitmen, tanggungjawab, kejujuran, sistematis berpikir, penguasaan materi, menjadi bagian masyarakat profesional.

Quiz

- Jelaskan bagaimana bentuk profesionalisme dalam profesi seperti: polisi, hakim, dokter, programmer, data entri operator, database administrator dan sebagainya.
- Pilihlah satu profesi bidang IT dan satu profesi bidang non-IT, maksimal nilai diberikan: 5 poin.



BAB 4

PROFESI DI BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI



Sebelum kita melihat lebih jauh tentang profesi di bidang teknologi informasi, pertanyaan pertama yang harus dijawab adalah apakah pekerjaan di bidang teknologi informasi tersebut dapat dikatakan sebagai suatu profesi ?

4.1 Gambaran Umum Pekerjaan di Bidang Teknologi Informasi

Secara umum, pekerjaan di bidang teknologi informasi setidaknya terbagi dalam 4 kelompok sesuai bidangnya.



a. *Kelompok pertama*, adalah mereka yang bergelut di dunia perangkat lunak (software), baik mereka yang merancang sistem operasi, database maupun sistem aplikasi.



Pada lingkungan kelompok ini, terdapat pekerjaan-pekerjaan seperti :

Sistem analis, merupakan orang yang bertugas menganalisa sistem yang akan diimplementasikan, mulai dari menganalisa sistem yang ada, kelebihan dan kekurangannya, sampai studi kelayakan dan desain sistem yang akan

dikembangkan.



- *Programer*, merupakan orang yang bertugas mengimplementasikan rancangan sistem analis, yaitu membuat program (baik aplikasi maupun sistem operasi) sesuai sistem yang dianalisa sebelumnya



- *Web designer*, merupakan orang yang melakukan kegiatan perencanaan, termasuk studi kelayakan, analisis dan desain terhadap suatu proyek pembuatan aplikasi berbasis web.
- *Web Programmer*, merupakan orang yang bertugas mengimplementasikan rancangan web designer, yaitu membuat program berbasis web sesuai desain yang telah dirancang sebelumnya.
- dan lain-lain



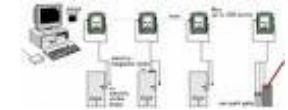
b. *Kelompok kedua*, adalah mereka yang bergelut di bidang perangkat keras (hardware).

Pada lingkungan kelompok ini, terdapat pekerjaan-pekerjaan seperti:

- *Technical engineer*, sering juga disebut teknisi, yaitu orang yang berkecimpung dalam bidang teknik, baik mengenai pemeliharaan maupun perbaikan perangkat sistem komputer



- *Networking Engineer*, adalah orang yang berkecimpung dalam bidang teknis jaringan komputer dari maintenance sampai pada troubleshooting-nya
- dan lain-lain



c. *Kelompok ketiga*, adalah mereka yang berkecimpung dalam operasional sistem informasi.

Pada lingkungan kelompok ini, terdapat pekerjaan-pekerjaan seperti :



- *EDP Operator*, adalah orang yang bertugas mengoperasikan program-program yang berhubungan dengan *electronic data processing* dalam lingkungan sebuah perusahaan atau organisasi lainnya.

- System Administrator, merupakan orang yang bertugas melakukan administrasi terhadap sistem, melakukan pemeliharaan sistem, memiliki kewenangan mengelola hak akses terhadap sistem, serta hal-hal lain yang berhubungan dengan pengaturan operasional sebuah sistem
- MIS Director, merupakan orang yang memiliki wewenang paling tinggi terhadap sebuah sistem informasi, melakukan manajemen terhadap sistem tersebut secara keseluruhan baik perangkat keras, perangkat lunak maupun sumber daya manusianya.



4.2 Profesi di Bidang TI Sebagai Profesi

Untuk mengatakan apakah suatu pekerjaan termasuk profesi atau bukan, kriteria pekerjaan tersebut harus diuji.



Sebagai contoh, pekerjaan sebagai *staf operator komputer* (sekedar mengoperasikan), tidak masuk dalam golongan profesi jika untuk bekerja sebagai staf operator tersebut tidak membutuhkan latar belakang pendidikan, pengetahuan dan pengalaman tertentu.

Adapun seorang *software engineer* dapat dikatakan sebagai sebuah profesi karena seseorang yang bekerja sebagai software engineer haruslah berpengetahuan dan memiliki pengalaman kerja di bidangnya.

Julius Hermawan (2003), mencatat dua karakteristik yang dimiliki oleh *software engineer* sehingga pekerjaan tersebut layak disebut sebuah profesi, yaitu:

1. Kompetensi

Kompetensi yang dimaksud yaitu sifat yang selalu menuntut profesional software engineer untuk memperdalam dan memperbaharui pengetahuan dan ketrampilannya sesuai tuntutan profesinya.

2. Tanggung jawab pribadi

Yang dimaksud yaitu kesadaran untuk membebankan hasil pekerjaannya sebagai tanggung jawab pribadi.

Agar dapat melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya secara baik dan benar, seorang software engineer perlu terus mengembangkan bidang ilmu dalam pengembangan perangkat lunak, seperti :

- a. Bidang ilmu metodologi pengembangan perangkat lunak
- b. Manajemen sumber daya
- c. Mengelola kelompok kerja
- d. Komunikasi

4.3 Pekerjaan di Bidang TI Standar Pemerintah

Mengingat pentingnya teknologi informasi bagi pembangunan bangsa maka pemerintah pun merasa perlu membuat standarisasi pekerjaan di bidang teknologi informasi bagi pegawainya.

Institusi pemerintah telah mulai melakukan klasifikasi pekerjaan dalam bidang teknologi informasi sejak tahun 1992.

Klasifikasi pekerjaan ini mungkin masih belum dapat mengakomodasi klasifikasi pekerjaan pada teknologi informasi secara umum. Terlebih lagi, deskripsi pekerjaan setiap klasifikasi pekerjaan masih kurang jelas dalam membedakan setiap sel pekerjaan.

Pegawai Negeri Sipil yang bekerja dibidang teknologi informasi, disebut pranata komputer.

Beberapa penjelasan tentang pranata komputer sebagai berikut:

a. Pengangkatan Pejabat Pranata Komputer

Pengangkatan Pegawai Negeri Sipil dalam jabatan Pranata Komputer ditetapkan oleh Menteri, Jaksa Agung, Pimpinan Kesekretariatan Lembaga Tertinggi/Tinggi Negara. Pimpinan Lembaga Pemerintah Nondepartemen dan Gubernur Kepala Daerah Tingkat 1.

b. Syarat-Syarat Jabatan Pranata Komputer

- Bekerja pada satuan organisasi instansi pemerintah dan bertugas pokok membuat, memelihara dan mengembangkan dan mengembangkan sistem dan atau program pengolahan dengan komputer.
- Berijazah serendah-rendahnya Sarjana Muda/D3 atau yang sederajat
- Memiliki pendidikan dan atau latihan dalam bidang komputer dan pengalaman melakukan kegiatan di bidang komputer

- Memiliki pengetahuan dan atau pengalaman dalam bidang tertentu yang berhubungan dengan bidang komputer
- Setiap unsur penilaian pelaksanaan pekerjaan sekurang-kurangnya bernilai baik

c. Jenjang dan Pangkat Pranata Komputer

NO	Jabatan Pranata Komputer	Pangkat	Gol/ Ruang
1	Asisten Pranata Komputer	Pengatur Muda Tingkat I	II/b
2	Asisten Pranata Komputer Madya	Pengatur	II/c
3	Ajun Pranata Komputer Muda	Pengatur Tingkat I	II/d
4	Ajun Pranata Komputer Madya	Penata Muda	III/a
5	Ajun Pranata Komputer	Penata Muda Tingkat I	III/b
6	Ahli Pranata Komputer Pratama	Penata	III/c
7	Ahli Pranata Komputer Muda	Penata Tingkat I	III/d
8	Ahli Pranata Komputer Madya	Pembina	IV/a
9	Ahli Pranata Komputer Utama Pratama	Pembina Tingkat I	IV/b
10	Ahli Pranata Komputer Utama Muda	Pembina Utama Muda	IV/c
11	Ahli Pranata Komputer Utama Madya	Pembina Utama	IV/d

d. Pembebasan sementara Pranata Komputer

Untuk tetap berada pada jalur profesionalitasnya, pemerintah juga menetapkan bahwa Pranata Komputer harus dapat mengumpulkan angka kredit minimal. Angka kredit minimal yang harus dikumpulkan adalah :

1. Asisten Pranata Komputer Madya sebanyak 20 angka kredit
2. Asisten Pranata Komputer sebanyak 20 angka kredit

3. Ajun Pranata Komputer Muda sebanyak 20 angka kredit
4. Ajun Pranata Komputer Madya sebanyak 50 angka kredit
5. Ajun Pranata Komputer sebanyak 50 angka kredit
6. Ahli Pranata Komputer Pratama sebanyak 100 angka kredit

7. Ahli Pranata Komputer Muda sebanyak 100 angka kredit
8. Ahli Pranata Komputer Madya sebanyak 150 angka kredit
9. Ahli Pranata Komputer Utama Pratama sebanyak 150 angka kredit
10. Ahli Pranata Komputer Utama Muda sebanyak 150 angka kredit

e. Pemberhentian dari Jabatan Pranata Komputer
Pejabat Pranata Komputer diberhentikan dari jabatannya, apabila Pejabat Pranata Komputer yang telah dibebaskan sementara dari jabatannya tidak dapat mengumpulkan angka kredit yang dipersyaratkan dalam waktu 3 tahun setelah pembebasan sementara.

Selain itu, Pejabat Pranata Komputer juga dapat diberhentikan dari jabatannya, apabila Pejabat Pranata Komputer dijatuhi hukuman disiplin Pegawai Negeri Sipil berdasarkan peraturan Pemerintah No.30 tahun 1980 dengan tingkat hukuman disiplin berat yang telah mempunyai kekuatan hukum yang tetap.

4.4 Standarisasi Profesi TI menurut SRIG PS SEARCC

Adalagi jenis pengelompokan lain untuk pekerja di kalangan teknologi informasi. Yang sering digunakan adalah pengklasifikasian standarisasi profesi di bidang teknologi informasi menurut **SRIG-PS SEARCC**.

SEARCC (South East Asia Regional Computer Confederation) merupakan suatu forum atau badan yang beranggotakan himpunan profesional IT (Information Technology-Teknologi Informasi) yang terdiri dari 13 negara. SEARCC dibentuk pada Februari 1978, di Singapura oleh 6 ikatan komputer dari negara-negara tetangga seperti Hongkong, Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura dan Thailand.

Indonesia sebagai anggota SEARCC telah aktif turut serta dalam berbagai kegiatan yang dilaksanakan oleh SEARCC. Salah satunya adalah *SRIG-PS (Special Regional Interest Group on Professional Standardisation)* yang mencoba merumuskan standarisasi pekerjaan dalam dunia teknologi informasi.

Model SEARCC untuk pembagian job dalam lingkungan TI merupakan model 2 dimensi yang mempertimbangkan jenis pekerjaan dan tingkat keahlian ataupun tingkat pengetahuan yang dibutuhkan.

Beberapa kriteria menjadi pertimbangan dalam mengembangkan klasifikasi job ini, yaitu:

a. Cross Country, cross-enterprise applicability

Ini berarti bahwa job yang diidentifikasi tersebut harus relevan dengan kondisi region dan setiap negara pada region tersebut, serta memiliki kesamaan pemahaman atas setiap fungsi pekerjaan.

b. Function Oriented bukan tittle oriented

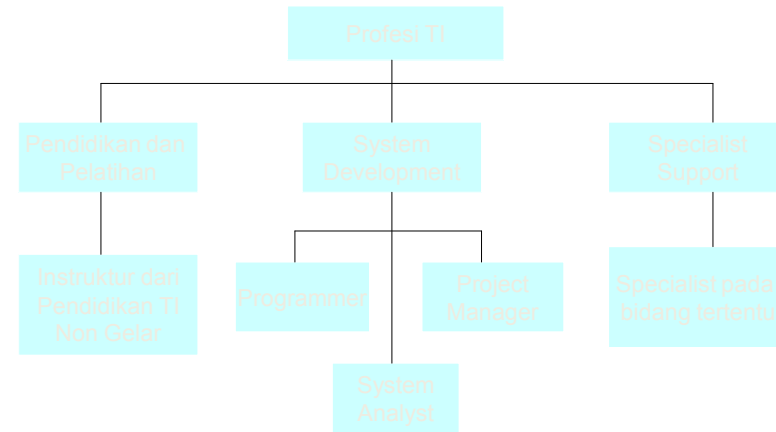
Klasifikasi pekerjaan berorientasi pada fungsi, yang berarti bahwa gelar atau titel yang diberikan dapat saja berbeda, tapi yang penting fungsi yang diberikan pada pekerjaan tersebut sama. Gelar atau titel dapat berbeda pada negara yang berbeda.

c. *Testable/certificable*

Klasifikasi pekerjaan harus bersifat testable, yaitu bahwa fungsi yang didefinisikan dapat diukur/diuji.

d. *Applicable*

fungsi yang didefinisikan harus dapat diterakan pada mayoritas Profesional TI pada region masing-masing.



Gambar 4.1 Model Klasifikasi yang direkomendasikan
(sumber <http://wiriyana.pandu.org/SRIG-PS>)

Setiap jenis pekerjaan dari skema di atas masing – masing memiliki 3 tingkatan, yaitu:

1. *Supervised (terbimbing)*

Tingkatan awal dengan 0-2 tahun pengalaman, membutuhkan pengawasan dan petunjuk dalam pelaksanaan tugasnya.

2. *Moderately supervised (madya)*

Tugas kecil dapat dikerjakan oleh mereka, tetapi tetap membutuhkan bimbingan untuk tugas yang lebih besar, 3-5 tahun pengalaman.

3. *Independent/Managing (mandiri)*

Memulai tugas, tidak membutuhkan bimbingan dalam pelaksanaan tugas.



BAB 5

Cyber Ethics: Etika Menggunakan Internet

7.2 Karakteristik Dunia Maya

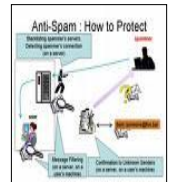
Internet identik dengan *cyberspace* atau dunia maya. Dysson (1994) *cyberscape* merupakan suatu ekosistem bioelektronik di semua tempat yang memiliki telepon, kabel coaxial, fiber optik atau elektromagnetik waves.

Hal ini berarti bahwa tidak ada yang tahu pasti seberapa luas internet secara fisik.



Karakteristik dunia maya (Dysson:1994) sebagai berikut:

- Beroperasi secara virtual/maya
- Dunia cyber selalu berubah dengan cepat
- Dunia maya tidak mengenal batas-batas teritorial
- Orang-orang yang hidup dalam dunia maya tersebut dapat melaksanakan aktivitas tanpa harus menunjukkan identitasnya
- Informasi di dalamnya bersifat publik



7.3 Pentingnya Etika di Dunia Maya

Hadirnya internet dalam kehidupan manusia telah membentuk komunitas masyarakat tersendiri. Surat-menyurat yang dahulu dilakukan secara tradisional (merpati pos atau kantor pos) sekarang bisa dilakukan hanya dengan duduk dan mengetik surat tersebut di depan komputer.

Beberapa alasan mengenai pentingnya etika dalam dunia maya adalah sebagai berikut:

- Bahwa pengguna internet berasal dari berbagai negara yang mungkin memiliki budaya, bahasa dan adat istiadat yang berbeda- beda.
- Pengguna internet merupakan orang-orang yang hidup dalam dunia *anonymouse*, yang tidak mengharuskan pernyataan identitas asli dalam berinteraksi.**

b) Pengguna internet merupakan orang-orang yang hidup dalam dunia *anonymouse*, yang tidak mengharuskan pernyataan identitas asli dalam berinteraksi.



- c. Berbagai macam fasilitas yang diberikan dalam internet memungkinkan seseorang untuk bertindak etis seperti misalnya ada juga penghuni yang suka iseng dengan melakukan hal – hal yang tidak seharusnya dilakukan.
- d. Harus diperhatikan bahwa pengguna internet akan selalu bertambah setiap saat dan memungkinkan masuknya “penghuni” baru di dunia maya tersebut.

7.4 Netiket : Contoh Etika Berinternet

Netiket atau *Nettiquette*, adalah etika dalam berkomunikasi menggunakan internet.

a. Netiket pada *one to one communications*

Yang dimaksud dengan *one to one communications* adalah kondisi di mana komunikasi terjadi antarindividu “face to face” dalam sebuah dialog.

Komunikasi via *electronic mail*.

🙏	[O<	praying	📞	:c	call me - New!
👁️	\$-)	money eyes	📞	:))	on the phone - New!
🗣️	:-"	whistling	📞	~X(at wits' end - New!
👂	b-(feeling beat up	📞	:h	ware - New!
☮️	peace sign	📞	:t	time out - New!	
😞	[-X	shame on you	📞	8->	daydreaming - New!
💃	\:D/	dancing	📞	I-)	sleepy
👉	>:/	bring it on	📞	8-l	rolling eyes

b. Netiket pada *one to many communications*

Konsep komunikasi *one to many communications* adalah bahwa satu orang bisa berkomunikasi kepada beberapa orang sekaligus. Hal itu seperti yang terjadi pada *mailing list* dan *net news*.

☮️	:>--	peace sign	📞	:-t	time out - New!
😞	[-X	shame on you	📞	8->	daydreaming - New!
💃	\:D/	dancing	📞	I-)	sleepy
👉	>:/	bring it on	📞	8-l	rolling eyes
🗣️	:))	hee hee	📞	L-)	loser
🗣️	:@	chatterbox	📞	:-&	sick
📞	^:)^	not worthy	📞	:-\$	don't tell anyone
📞	:j	oh go on	📞	[-(not talking
🌟	(*)	star	📞	:O)	clown



c. Information services

Pada perkembangan internet, diberikan as dan berbagai layanan baru yang disebut I. informasi (*information service*). Berbagai jenis layanan ini antara lain seperti *Gopher*, *Wais*, *World Wide Web (WWW)*, *Multi-User Dimensions (MUDs)*, *Multi-User Dimensions which are object Oriented (MOOs)*



7.5 Pelanggaran Etika

Seperti halnya etika dalam kehidupan bermasyarakat, sanksi yang diperoleh terhadap suatu pelanggaran adalah sanksi sosial. Sanksi sosial bisa saja berupa teguran atau bahkan dikucilkan dari kehidupan bermasyarakat. Demikian juga dengan pelanggaran etika berinternet. Sanksi yang akan diterima jika melanggar etika atau norma – norma yang berlaku adalah dikucilkan dari kehidupan komunikasi berinternet.



BAB 6

CYBER CRIME: MODUS DAN
PENYEBAB DAN
PENANGGULANGANNYA



Cyber Crime: Sebuah Evolusi Kejahatan

- Jenis kejahatan “konvensional” :
 - a. K. kerah biru (*blue collar crime*)
→ *pencurian, penipuan, pembunuhan*
 - b. K. kerah putih (*white collar crime*)
→ *Kejahatan korporasi, k. birokrat, malpraktek dll*

Pengertian Cybercrime

- Cybercrime merupakan bentuk-bentuk kejahatan yang ditimbulkan karena pemanfaatan teknologi internet.
- Dapat didefinisikan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan internet yang berbasis pada kecanggihan teknologi komputer dan telekomunikasi.

Karakteristik Unik dari Cybercrime

1. Ruang lingkup kejahatan
2. Sifat kejahatan
3. Pelaku kejahatan
4. Modus kejahatan
5. Jenis kerugian yang ditimbulkan

1. Ruang Lingkup Kejahatan

Cybercrime sering dilakukan secara transnasional, melintasi batas antar negara sehingga sulit dipastikan yuridiksi hukum negara mana yang berlaku terhadapnya. Karakteristik internet dimana orang dapat berlalu-lalang tanpa identitas (*anonymous*) sangat memungkinkan terjadinya berbagai aktivitas jahat yang tak tersentuh hukum

2. Sifat Kejahatan

Sifat kejahatan di dunia maya adalah *non-violence* yaitu tidak menimbulkan kekacauan yang mudah terlihat. Jika kejahatan konvensional sering kali menimbulkan kekacauan, maka kejahatan di internet bersifat sebaliknya. Sehingga ketakutan atas kejahatan (*fear of crime*) tsb tidak mudah timbul meskipun bisa saja kerusakan yang diakibatkannya dapat lebih dahsyat dari kejahatan lain

3. Pelaku Kejahatan

Jika pelaku kejahatan konvensional mudah diidentifikasi dan memiliki tipe tertentu, maka pelaku cybercrime bersifat lebih universal meski memiliki ciri khusus yaitu kejahatan dilakukan oleh orang-orang yang menguasai penggunaan internet beserta aplikasinya.

Pelaku kejahatannya tidak terbatas pada usia dan stereotip tertentu, mereka yang sempat tertangkap kebanyakan remaja, bahkan ada yang masih anak-anak. Mereka jarang terlibat kenakalan remaja, dari keluarga baik-baik, dan rata-rata cerdas, namun juga jauh dari profil anak jalanan. Untuk menangani anak-anak semacam ini memerlukan pendekatan tersendiri.

4. Modus Operandi Kejahatan

Keunikan dari kejahatan ini adalah penggunaan teknologi informasi dalam modus operandi. Itulah sebabnya mengapa modus operandi dalam dunia maya tersebut sulit dimengerti oleh orang-orang yang tidak menguasai pengetahuan tentang komputer, teknik pemrogramannya dsb. Sifat inilah yang membuat cybercrime berbeda dgn tindak-tindak pidana lainnya.

5. Jenis Kerugian yang Ditimbulkan

Kerugian yang ditimbulkan dari kejahatan ini dapat bersifat material maupun non-material, seperti waktu, nilai, jasa, uang, barang, harga diri, martabat, dan bahkan sampai pada kerahasiaan informasi. Cybercrime berpotensi menimbulkan kerugian pada banyak bidang seperti politik, ekonomi, sosial budaya.

Di masa mendatang, kejahatan semacam ini dapat mengganggu perekonomian nasional melalui jaringan infrastruktur yang berbasis teknologi elektronik (perbankan, telekomunikasi satelit, jaringan listrik, dan jaringan lalu lintas penerbangan)

Jenis Cybercrime

Berdasarkan Jenis Aktivitasnya

1. Unauthorized Access.

Terjadi ketika seseorang memasuki atau menyusup ke dalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, tanpa izin atau tanpa sepengetahuan dari pemilik sistem jaringan komputer yang dimasukinya.

Probing dan *Port Scanning* merupakan contoh dari kejahatan ini.

Aktivitas “port scanning” atau “probing” dilakukan untuk melihat servis-servis apa saja yang tersedia di server target.

Berdasarkan Jenis Aktivitasnya

2. Illegal contents

Merupakan kejahatan yang dilakukan dengan memasukkan data atau informasi ke internet tentang sesuatu hal yang tidak benar, tidak etis, dan dapat dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum.

Berdasarkan Jenis Aktivitasnya

3. *Penyebaran virus secara sengaja*

Penyebaran virus umumnya dilakukan dengan menggunakan email. Sering kali orang yang sistem emailnya terkena virus tidak menyadari hal ini. Virus ini kemudian dikirimkan ke tempat lain melalui emailnya. Contoh kasus: virus Mellisa, I love you, dan Sircam.

Berdasarkan Jenis Aktivitasnya

4. *Data Forgery*

Kejahatan jenis ini bertujuan untuk memalsukan data pada dokumen-dokumen penting yang ada di Internet

5. *Cyber Espionage, Sabotage and Extortion*

Merupakan kejahatan yang memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain dengan memasuki sistem jaringan komputer pihak sasaran

Selanjutnya, *sabotage and extortion* merupakan jenis kejahatan yang dilakukan dengan membuat gangguan, perusakan atau penghancuran terhadap suatu data, program komputer atau sistem jaringan komputer yang terhubung dengan internet.

Berdasarkan Jenis Aktivitasnya

6. *Cyberstalking*

Dilakukan untuk mengganggu atau melecehkan seseorang dengan memanfaatkan komputer, misalnya menggunakan e-mail dan dilakukan berulang-ulang.

Kejahatan tersebut menyerupai teror yang ditujukan kepada seseorang dengan memanfaatkan media internet.

Berdasarkan Jenis Aktivitasnya

7. *Carding*

Merupakan kejahatan yang dilakukan untuk mencuri nomor kartu kredit milik orang lain dan digunakan dalam transaksi perdagangan di internet.

8. *Hacking dan Cracking*

Istilah *hacker* biasanya mengacu pada seseorang yang mempunyai minat besar untuk mempelajari sistem komputer secara detail dan bagaimana meningkatkan kapabilitasnya

Besarnya minat yang dimiliki seorang hacker dapat mendorongnya untuk memiliki kemampuan penguasaan sistem di atas rata-rata pengguna. Jadi, *hacker* memiliki konotasi yang netral.

Mereka yang sering melakukan aksi-aksi perusakan di internet lazimnya disebut *cracker*. Boleh di bilang para *cracker* ini sebenarnya adalah *hacker* yang memanfaatkan kemampuannya untuk hal yang negatif.

Aktivitas *cracking* di internet memiliki lingkup yang sangat luas, mulai dari pembajakan *account* milik orang lain, pembajakan situs web, *probing*, menyebarkan virus, hingga pelumpuhan target sasaran.

9. *Cybersquatting and Typosquatting*

Merupakan kejahatan yang dilakukan dengan mendaftarkan domain nama perusahaan orang lain dan kemudian berusaha menjualnya kepada perusahaan tersebut dengan harga yang lebih mahal.

Typosquatting adalah kejahatan dengan membuat domain plesetan atau domain yang mirip dengan nama domain orang lain.

10. *Hijacking*

Merupakan kejahatan melakukan pembajakan hasil karya orang lain. Yang paling sering terjadi adalah Software Piracy (pembajakan perangkat lunak)

Berdasarkan Jenis Aktivitasnya

11. *Cyber Terrorism*

Suatu tindakan cybercrime termasuk cyber terrorism jika mengancam pemerintah atau warganegara, termasuk cracking ke situs pemerintah atau militer.

Berdasarkan Motif Kegiatannya

1. *Sebagai tindakan murni kriminal*

Kejahatan yang murni merupakan tindak kriminal yang dilakukan karena motif kriminalitas. Kejahatan jenis ini biasanya menggunakan internet hanya sebagai sarana kejahatan. Contoh kejahatan semacam ini adalah Carding.

Berdasarkan Motif Kegiatannya

2. *Cybercrime sebagai kejahatan “abu-abu”*

Pada jenis kejahatan di internet yang masuk dalam “wilayah abu-abu” cukup sulit menentukan apakah itu merupakan tindak kriminal atau bukan, mengingat motif kegiatannya terkadang bukan untuk berbuat kejahatan.

Contohnya adalah *probing* atau *portscanning*.

Berdasarkan Sasaran Kejahatannya

1. *Menyerang Individu (Against Person)*

Jenis kejahatan ini, sasaran serangannya ditujukan kepada perorangan atau individu yang memiliki sifat atau kriteria tertentu sesuai tujuan penyerangan tersebut. Beberapa contoh kejahatan ini antara lain:

A. Pornografi

Kegiatan yang dilakukan dengan membuat, memasang, mendistribusikan dan menyebarkan material yang berbau pornografi, cabul, serta mengekspos hal-hal yang tidak pantas

B. Cyberstalking

Kegiatan yang dilakukan untuk mengganggu atau melecehkan seseorang misalnya dengan menggunakan e-mail yang dilakukan secara berulang-ulang seperti halnya teror di dunia maya.

C. Cyber-Tresspass

Kegiatan yang dilakukan melanggar area privasi orang lain. Misalnya *Web Hacking, breaking the PC, Probing, Port Scanning, dsb*

Berdasarkan Sasaran Kejahatannya

2. *Menyerang Hak Milik (Against Property).*

Cybercrime yang dilakukan untuk mengganggu atau menyerang hak milik orang lain.

Contoh: carding, cybersquatting, typosquatting, hijacking, data forgery

Berdasarkan Sasaran Kejahatannya

3. *Menyerang Pemerintah (Against Government)*

Cybercrime Against Government dilakukan dengan tujuan khusus penyerangan terhadap pemerintah.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Terjadinya Cyber Crime

1. Faktor Politik

Kebijakan politik pemerintah Indonesia sangat diperlukan untuk menanggulangi *cyber crime* yang sudah berkembang di Indonesia.

Aparat penegak hukum telah berupaya keras untuk menindak setiap pelaku *cyber crime*, tapi penegakan hukum tidak dapat berjalan maksimal karena perangkat hukum yang mengatur khusus tentang cybercrime belum ada.

2. Faktor Ekonomi

Kemajuan ekonomi suatu bangsa salah satunya dipengaruhi oleh promosi barang-barang produksi. Jaringan komputer dan internet merupakan media yang sangat murah untuk promosi.

Seluruh komponen bangsa Indonesia harus berpartisipasi untuk mendukung pemulihan ekonomi akibat dari krisis ekonomi. Media internet dapat dimanfaatkan oleh seluruh masyarakat untuk mempromosikan Indonesia

3. Faktor Sosial Budaya

Ada beberapa aspek untuk Faktor Sosial Budaya:

A. Kemajuan Teknologi Informasi

Era globalisasi, manusia tidak akan bisa melepaskan kebutuhan akan teknologi informasi. Dengan teknologi informasi manusia dapat melakukan akses perkembangan lingkungan secara akurat.

B. Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia dalam teknologi informasi mempunyai peranan penting sebagai pengendali dari sebuah alat.

Apakah alat itu digunakan sebagai sarana kebajikan atautkah alat itu akan dikriminalisasikan sehingga dapat merusak kepentingan orang lain atau bahkan negara.

C. Komunitas Baru

Dengan adanya media internet sebagai wahana untuk berkomunikasi, secara sosiologis terbentuklah komunitas baru di dunia maya yakni komunitas para pengguna internet yang saling berkomunikasi. Misalnya *Mailing List, Forum, Chatting, dsb.*

Dampak Cybercrime Terhadap Keamanan Negara

1. Kurangnya kepercayaan dunia thd Indonesia

Kasus Cybercrime yang terungkap di Bandung ada 7 pelaku carding, pembobolan kartu kredit melalui internet.

Dengan adanya kejahatan tersebut dapat menurunkan citra dan nama baik bangsa Indonesia, karena pemesanan barang melalui internet E-Bussiness dari berbagai negara dilakukan dengan kartu kredit palsu.

2. Berpotensi Menghancurkan Negara

Tak ada satu negara pun di dunia ini yang terbebaskan dari ancaman cybercrime. Pencegahan terhadap tindakan cybercrime harus mencakup semua operasi illegal yang dapat merugikan pihak lain.

Contohnya adalah yang terjadi pada jaringan KPU pada saat penghitungan suara.

Dampak Cybercrime Terhadap Keamanan Dalam Negeri

Kerawanan sosial dan politik yang ditimbulkan dari Cybercrime antara lain isu-isu yang meresahkan, memanipulasi simbol-simbol kenegaraan, dan partai politik dengan tujuan untuk mengacaukan keadaan agar tercipta suasana yang tidak kondusif.

Dampak Cybercrime Terhadap Keamanan Dalam Negeri

Munculnya pengaruh negatif dari maraknya situs-situs porno yang dapat diakses bebas tanpa batas yang dapat merusak moral bangsa.

Ulah para hacker yang meraih keuntungan secara finansial dengan merusak situs-situs perbankan, kartu kredit, lembaga-lembaga keuangan dengan maksud terjadinya kekacauan dalam bidang perdagangan.

Menuju UU Cyber Republik Indonesia

Strategi Penanggulangan *Cyber Crime*

- a. **Strategi Jangka Pendek**
- b. **Strategi Jangka Menengah**
- c. **Strategi Jangka Panjang**

Strategi Jangka Pendek

1. Penegakan Hukum Pidana

Penegakan hukum pidana adalah salah satu manivestasi untuk membuat hukum tidak hanya sebagai barang rongsokan yang tak berguna.

Strategi Jangka Pendek

2. Mengoptimalkan UU Khusus Lainnya

Sektor *cyber space*, juga banyak bersentuhan dengan sektor-sektor lain yang telah memiliki aturan khusus dalam pelaksanaannya.

Ada beberapa aturan yang bersentuhan dengan dunia *cyber* yang dapat digunakan untuk menjerat pelaku *cyber crime* sehingga sepak terjang mereka semakin sempit.

Strategi Jangka Pendek

3. Rekrutment Aparat Penegak Hukum

Diutamakan dari masyarakat yang menguasai dunia komputer dan internet disamping kemampuan lain yang dipersyaratkan.

Strategi Jangka Menengah

1. Cyber Police

Cyber Police merupakan orang-orang khusus yang dilatih dan dididik untuk melakukan penyidikan *cyber crime*.

Pola pembentukan *cyber police* merupakan bagian dari upaya reformasi kepolisian.

Sayangnya pola yang ada saat ini belum dilakukan secara sistematis dalam struktur Polri, hanya baru ada di Mabes Polri dan Polda Metro. Padahal kejahatan dunia maya ada di berbagai tempat.

Strategi Jangka Menengah

2. Kerjasama Internasional

Kerjasama kepolisian internasional perlu ditindaklanjuti untuk melakukan penegakan hukum. Karena Kejahatan modern sudah melintasi batas-batas negara yang dilakukan berkat dukungan teknologi, sistem komunikasi, dan transportasi.

Kerjasama internasional dapat menunjukkan adanya sistem kepolisian yang terbuka, dan mendapatkan keuntungan dalam kerjasama mengatasi penjahat-penjahat internasional yang masuk melintasi wilayah hukum Indonesia

Strategi Jangka Panjang

1. Membuat UU Cyber Crime

Tujuan pembuatan undang-undang yang khusus mengatur tentang dunia maya ini adalah untuk pemberatan atas tindakan pelaku agar dapat menimbulkan efek jera dan mengatur sifat khusus dari sistem pembuktian.

Dengan adanya UU yang khusus mengatur *cyber crime* maka dapat mempermudah aparat penegak hukum dalam penegakan hukum

Strategi Jangka Panjang

2. Membuat Perjanjian Bilateral

Indonesia merupakan bagian dari tata pergaulan dunia. Media internet adalah media global, yang tidak ada batasan waktu dan tempat.

Cyber crime melibatkan beberapa negara, sehingga perlu hubungan di jalur bilateral untuk menanggulangnya.

Tidak semua negara memiliki hubungan bilateral dengan Indonesia, maka secara politis perlu dilakukan upaya untuk menjalin hubungan yang dimaksud.



BAB 7

UNDANG-UNDANG HAK CIPTA DAN PERLINDUNGAN TERHADAP PROGRAM KOMPUTER



Indonesia telah memiliki Undang-Undang Hak Cipta (UUHC) yang memberikan perlindungan atas kekayaan intelektual, termasuk di dalamnya adalah program-program komputer. UUHC tersebut bahkan telah beberapa kali disempurnakan, yaitu mulai *UU No.6/1982* yang kemudian disempurnakan pada *UU No.7/1987*, kemudian *UU No. 12/1997* dan yang terakhir adalah *UU No. 19/2002*. perkembangan karya cipta itu sendiri.



9.1 Tinjauan Umum Undang-Undang Hak Cipta Republik Indonesia

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.



Hak Cipta yang dimaksud pada undang-undang ini terdiri atas hak ekonomi (economic rights) dan hak moral (moral rights).

Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan serta produk hak terkait, sedangkan *hak moral* adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku yang tidak dapat dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apa pun walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan.

a. Pengertian Pencipta, Ciptaan dan Pemegang Hak Cipta

Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara bersama-sama atas inspirasinya melahirkan suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan ke dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi.

Ciptaan adalah hasil setiap karya pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra.

Pemegang Hak Cipta adalah pencipta sebagai pemilik hak cipta, atau pihak yang menerima hak tersebut dari pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut.

b. Fungsi dan Sifat Hak Cipta

Hak cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruhnya maupun sebagian karena pewarisan, hibah, wasiat, perjanjian tertulis atau sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan.

c. Hak Cipta atas Ciptaan yang Penciptanya Tidak Diketahui

Hak cipta atas ciptaan yang tidak diketahui penciptanya seperti karya peninggalan prasejarah, sejarah, benda budaya nasional lainnya, folklore dan hasil kebudayaan rakyat yang menjadi milik bersama dimiliki oleh negara.

d. Jenis Ciptaan yang Dilindungi

Dalam undang-undang ini, ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra.

e. **Beberapa Hal yang Tidak Memiliki Hak Cipta**

- **hasil rapat terbuka lembaga-lembaga Negara;**
- **Peraturan perundang-undangan;**
- **Pidato kenegaraan atau pidato pejabat pemerintah;**

- Putusan pengadilan atau penetapan hakim;
- Keputusan badan arbitrase atau keputusan badan-badan sejenis lainnya.

f. Beberapa Hal yang Tidak Dianggap Pelanggaran Hak Cipta

- Pengumuman dan/atau perbanyakan lambang negara dan lagu kebangsaan menurut sifatnya yang asli;

- Pengumuman dan/atau perbanyakan segala sesuatu yang diumumkan dan/atau diperbanyak oleh atau atas nama pemerintah, kecuali apabila hak cipta itu dinyatakan dilindungi.
- Pengambilan berita aktual baik seluruhnya maupun sebagian dari kantor berita, lembaga penyiaran, dan surat kabar atau sumber sejenis lain, dengan ketentuan sumbernya harus disebutkan secara lengkap.

UUHC juga mencatat beberapa hal yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta, yaitu dalam pemakaiannya untuk keperluan-keperluan sosial dan non komersial dengan syarat bahwa sumbernya harus disebutkan terlebih dahulu dan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta.

g. Masa Berlaku Hak Cipta

- Hak cipta atas ciptaan buku, pamflet, dan semua hasil karya tulis lain, drama atau drama musikal, tari, koreografi, segala bentuk seni rupa, lagu atau mudik berlaku seumur hidup pencipta dan terus berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun setelah pencipta meninggal dunia.
- Hak cipta atas ciptaan program komputer; sinematografi; fotografi; database; dan karya hasil pengalihwujudan, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan.

h. Ketentuan Pidana

- Hak eksklusif adalah hak yang semata-mata diperuntukkan bagi pemegangnya sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan seperti mengumumkan atau memperbanyak hak tersebut tanpa seizin pemegangnya.
- Dalam pengertian “mengumumkan atau memperbanyak”, termasuk di dalamnya kegiatan menerjemahkan, mengadaptasi, mengaransemen, mengalihwujudkan, menjual, menyewakan, meminjamkan, mengimpor, memamerkan, mempertunjukkan kepada publik, menyiarkan, merekam, dan mengkomunikasikan ciptaan kepada publik melalui sarana apa pun.

- Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud di atas, dapat dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000 atau pidana penjara paling lama 7 tahun dan /atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000.
- Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu Program Komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000.

9.2 Perlindungan UUHC terhadap Karya Cipta Program Komputer

Beberapa pasal dari Undang-Undang Hak Cipta No 19 Tahun 2002 yang berhubungan dengan perlindungan terhadap program-program komputer:

- a. Pasal 1 ayat 8 tentang definisi program komputer
- Pasal 2 ayat 2 tentang pemegang hak cipta atas program komputer
- b. Pasal 12 ayat 1a
- c. Pasal 15 ayat 1g
- d. Pasal 30 ayat 1
- e. Pasal 72 ayat 3

9.3 Pendaftaran Hak Cipta

Seseorang perlu mendaftarkan program-program komputer ciptaannya, terutama jika memang program-program tersebut dibuat dengan tujuan komersial serta proaktif mendekati target pasar untuk mencegah maraknya pembajakan program tersebut.

Di bawah ini adalah beberapa pasal dari UUHC No. 19/2002 yang terkait dengan pendaftaran Hak Cipta.

Pasal 35

- 1) Direktorat Jenderal menyelenggarakan pendaftaran, ciptaan dan dicatat dalam Daftar Umum Ciptaan.
- 2) Daftar Umum Ciptaan tersebut dapat dilihat oleh setiap orang tanpa dikenai biaya.

- 3) Setiap orang dapat memperoleh untuk dirinya sendiri suatu petikan dari Daftar Umum Ciptaan tersebut dengan dikenai biaya.
- 4) Ketentuan tentang pendaftaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak merupakan kewajiban untuk mendapatkan Hak Cipta.

Pasal 36

Pendaftaran Ciptaan dalam Daftar Umum Ciptaan tidak mengandung arti sebagai pengesahan atas isi, arti, maksud atau bentuk dari Ciptaan yang didaftar.

Pasal 37

- 1) Pendaftaran Ciptaan dalam Daftar Umum Ciptaan dilakukan atas Permohonan yang diajukan oleh Pencipta atau oleh Pemegang Hak Cipta atau Kuasa.
- 2) Permohonan diajukan kepada Direktorat Jenderal dengan surat rangkap 2 (dua) yang ditulis dalam bahasa Indonesia dan disertai contoh Ciptaan atau penggantinya dengan dikenai biaya.

- 3) Terhadap Permohonan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Direktorat Jenderal akan memberikan keputusan paling lama 9 bulan terhitung sejak tanggal diterimanya permohonan secara lengkap.
- 4) Kuasa sebagaimana dimaksud pada ayat (!) adalah konsultan yang terdaftar pada Direktorat Jenderal.

5) Ketentuan mengenai syarat-syarat dan tata cara untuk dapat diangkat dan terdaftar sebagai konsultan sebagaimana dimaksud pada ayat (4) diatur lebih lanjut dalam Peraturan Pemerintah.

9.4 Pelanggaran Hak Cipta

Microsoft Corporation sebagai sebuah perusahaan perangkat lunak raksasa dunia mengelompokkan 5 macam bentuk pembajakan perangkat lunak seperti di bawah ini:

a. Memasukkan perangkat lunak ilegal ke harddisk

b. Softlifting

Softlifting terjadi jika sebuah lisensi dipakai melebihi kapasitas penggunaan seperti yang tercantum dalam lisensi tersebut.

c. Penjualan CD ROM ilegal .

d. Penyewaan perangkat lunak ilegal.

e. Downloading ilegal

Downloading ilegal adalah melakukan download terhadap sebuah program komputer dari internet dengan tidak mematuhi kaidah yang tertera pada lisensi download.

Tahun 2001, Business software Alliance (BSA) mengadakan survei pembajakan perangkat lunak dari 65 negara dan hasilnya Indonesia menempati peringkat ketiga terbesar dunia setelah Vietnam dan Cina, dengan tingkat pembajakan sebesar 89%.

Beberapa alasan yang menyebabkan maraknya tingkat pelanggaran terhadap hak cipta perangkat lunak di Indonesia antara lain adalah berikut:

- Perangkat lunak bajakan lebih murah dibandingkan dengan membeli lisensi.
- Data-data yang dimuat dalam format digital, memudahkan pemakainya melakukan penyalinan pada data-data dari satu media ke media lain.

- Adanya kecenderungan manusia untuk selalu mencoba sesuatu yang baru (downloading illegal).
- Belum adanya perangkat undang-undang yang mampu menjerat seseorang secara lebih tegas ketika orang tersebut diketahui menyebarkan dan atau menggunakan perangkat lunak secara ilegal. Indonesia telah memiliki UUHC namun belum menempati peran strategis di dalam pelaksanaannya.
- Kurangnya kesadaran masyarakat untuk menghargai hasil ciptaan orang lain dan kurangnya kesadaran hukum masyarakat.

9.5 Upaya Mengatasi Pelanggaran Hak Cipta

Solusi yang pertama untuk mengatasi maraknya pelanggaran hak cipta tentunya berawal dari membangun budaya masyarakat untuk menghargai hasil karya orang lain.

Solusi kedua adalah bahwa pemerintah, baik dari instansi-instansi terkait, jajaran penegak hukum dan segenap lapisan masyarakat hendaknya sepakat untuk secara bersama-sama memerangi pembajakan terhadap karya-karya intelektual karena pembajakan karya intelektual merupakan perbuatan yang merugikan perekonomian bangsa.

Dalam perkembangannya, para pengguna komputer sekarang telah mempunyai pilihan lain selain menggunakan program keluaran Microsoft yang komersial yaitu dengan menggunakan berbagai jenis program yang memiliki lisensi Open Source.

Lisensi Open Source adalah lisensi dimana setiap orang yang menggunakan perangkat lunak diperbolehkan membuat salinan tak terbatas, menjual atau bahkan memberikan program komputer secara bebas tanpa ada kewajiban untuk membayar kepada siapa pun. Lisensi Open Source tidak memerlukan royalti atau biaya apa pun untuk pendistribusian program Open Source.



BAB 8

UU Informasi Transaksi Elektronik (UU-ITE)

RUU Informasi dan Transaksi elektronik (RUU ITE)

- 2001 Departemen Perhubungan menyiapkan RUU Pemanfaatan Teknologi Informasi (PTI) Departemen Perindustrian dan Perdagangan menyiapkan RUU Informasi elektronik dan Transaksi Elektronik (IETE)
- 2002 Kedua RUU tersebut diserahkan kepada Presiden/Sekretaris Negara
- 2003 Sesuai arahan Presiden, kedua RUU tersebut diselaraskan menjadi satu RUU, Depkominfo ditunjuk sebagai Koordinator

RUU Informasi dan Transaksi elektronik (RUU ITE)

- 2004 Naskah RUU ITE disempurnakan oleh Tim Khusus dan disampaikan kpd Presiden, Presiden menyampaikan RUU ITE kpd DPR untuk dibicarakan dalam Sidang DPR untuk mendapat persetujuan
- 2005 Januari, DPR mengembalikan 11 RUU yang berasal dari Pemerintah, termasuk RUU ITE, dengan catatan Pemerintah dapat mengajukan kembali untuk ditindaklanjuti pembahasannya bersama2 DPR

RUU Informasi dan Transaksi elektronik (RUU ITE)

- 2005 Harmonisasi RUU ITE di DepKumHam, melibatkan Instansi terkait dan disepakati sebagai Naskah Final, diserahkan ke Presiden dan oleh Presiden diserahkan ke DPR untuk dibahas menjadi Undang-undang
- 2008 Maret 2005 UU ITE disahkan oleh DPR, menjadi Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik

157

UU *Informasi* dan **Transaksi Elektronik** (UU ITE)

Terdiri dari

- 13 BAB,
- 54 Pasal

Telah disahkan DPR pada 25 Maret 2008

158

UU *Informasi* dan **Transaksi Elektronik** (UU ITE)

- Bab I Ketentuan Umum
- Bab II Asas dan Tujuan
- Bab III Informasi, Dokumen, dan Tandatangan Elektronik
- Bab IV Penyelenggaraan Sertifikasi Elektronik dan Sistem Elektronik
- Bab V Transaksi Elektronik
- Bab VI Nama Domain, Hak Kekayaan Intelektual, dan Perlindungan Hak Pribadi
- Bab VII Perbuatan yang Dilarang
- Bab VIII Penyelesaian Sengketa
- Bab IX Peran Pemerintah dan Peran Masyarakat
- Bab X Penyidikan
- Bab XI Ketentuan Pidana
- Bab XII Ketentuan Peralihan
- Bab XIII Ketentuan Penutup

159