

ABSTRAK

Muhammad Fauzan, *Perlindungan Hukum Karya Cipta Terhadap Program Komputer Ditinjau Dari Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Pasal 40 Huruf (S) Di Kota Bandung*

Teknologi digital yang semakin berkembang pesat membuat pekerjaan jauh lebih efektif dan efisien. Salah satu teknologi digital tersebut adalah perangkat lunak atau yang biasa disebut *software*, akan tetapi harganya sangat mahal dan tidak semua orang bisa menjangkaunya. Oleh sebab itu hal ini mendorong maraknya pembajakan *software* yang merajalela dimana-mana. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaturan Perlindungan hukum terhadap program komputer dengan ditinjau dari Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta di Kota Bandung.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk, mengetahui bagaimana perlindungan hukum terkait Software/Program Komputer bila ditinjau dari Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, untuk mengetahui bagaimana akibat hukum jika terjadi pelanggaran pembajakan Program Komputer, serta untuk mengetahui bagaimana upaya pencegahan yang harus dilakukan untuk mengatasi atau mengurangi banyaknya penggunaan program komputer ilegal.

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitis, dan untuk pendekatan penelitiannya sendiri, penulis menggunakan pendekatan yuridis normatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melalui observasi dan wawancara sebagai data primer dan berbagai sumber buku, artikel jurnal, literatur ilmiah, aturan undang-undang serta dokumen pemerintah sebagai data sekunder.

Dalam kerangka berpikir, teori yang digunakan adalah Teori Kepastian Hukum, Teori Hak Cipta, serta Teori Penegakan Hukum. Kepastian hukum digunakan untuk ini menekankan pentingnya kepastian hukum sebagai fondasi untuk perlindungan hak cipta. Teori hak cipta digunakan untuk memahami konsep dasar dan implementasi perlindungan hak cipta. Teori penegakan hukum digunakan karena berhubungan dengan penegakan hukum yang efektif membutuhkan tiga elemen: substansi hukum (aturan hukum itu sendiri), struktur hukum (lembaga yang bertugas menegakkan hukum), dan budaya hukum (nilai dan sikap masyarakat terhadap hukum).

Hasil Penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana suatu pembuat karya cipta *software* atau perangkat lunak di Indonesia dilindungi dengan aturan-aturan yang diselenggarakan di Indonesia, khususnya ditinjau dari Undang Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Bagaimana akibat hukum yang akan terjadi jika ada pengguna maupun oknum yang menyalahgunakan perangkat lunak dengan cara membajaknya, serta apakah kinerja yang dilakukan oleh pemerintah sudah maksimal atau belum dalam mencegah ataupun mengurangi maraknya Penggunaan program komputer bajakan khususnya di Kota Bandung.

Kata Kunci: Perlindungan Hukum, Program Komputer, UUHC.