

Tinjauan Yuridis Penggunaan Aplikasi *Corel Draw X4* Ilegal Dalam Bisnis Desain Grafis Berdasarkan Undang - Undang Nomor 13 Tahun 2016 Tentang Hak Paten

¹Nurlaili Ika Mala, malpa1301@gmail.com

Fakultas Hukum Universitas Islam Jember, Indonesia

²Tioma R. Hariandja, tiomahariandja@gmail.com

Fakultas Hukum Universitas Islam Jember, Indonesia

³Firda Laily Mufid, firdalaily@uij.ac.id

Fakultas Hukum Universitas Islam Jember, Indonesia

⁴Muhammad Hoiru Nail, hoirunail88@gmail.com

Fakultas Hukum Universitas Islam Jember, Indonesia

Info Artikel

Diterima : 21 Agustus 2024

Diperbaiki : 18 September 2024

Diterima : 6 Oktober 2024

Keywords:

Aplikasi Ilegal; Corel Draw X4;

Yuridis Normatif

Abstract

Advances in digital technology have had a significant impact on Intellectual Property Rights (IPR), especially in the field of graphic design utilizing applications such as Corel Draw X4. Although these applications are very popular and provide great economic benefits, their illegal use has a negative impact on patent rights and developer innovation. This research aims to examine the legal implications of the illegal use of Corel Draw X4 in the graphic design business in Indonesia based on Law Number 13 Year 2016 on Patent Rights. The method used is normative juridical, with statutory and conceptual approaches. The results show that the illegal use of this software violates the exclusive rights granted to the patent holder and is potentially subject to legal sanctions such as fines or imprisonment. Corel Corporation has a mechanism to detect illegal use and offer alternatives to legal use, such as trial versions. Therefore, graphic designers and businesses are advised to comply with patent rules to avoid adverse legal consequences and support the sustainable growth of the industry. Resolving disputes related to patent infringement can be done through litigation or non-litigation approaches, with mediation as a more effective and efficient option.

A. PENDAHULUAN

Kemajuan pesat di era digital telah mengubah cara kita bekerja dan hidup secara signifikan. Revolusi industri

mendorong manusia untuk memanfaatkan teknologi guna meningkatkan efisiensi dan memenuhi kebutuhan



hidup. Inovasi perangkat lunak dan aplikasi telah memperlihatkan kemajuan luar biasa dalam menyederhanakan aktivitas pekerjaan manusia.

Kemajuan teknologi digital saat ini memberikan dampak signifikan terhadap hak kekayaan intelektual (HKI), yang melindungi karya atau ide seseorang yang memiliki nilai bagi masyarakat. HKI melibatkan proses pemikiran yang memerlukan pengorbanan tenaga, waktu, dan sumber daya finansial (Atsar, 2018).

Penggunaan aplikasi *Corel Draw X4*, meskipun memberikan keuntungan ekonomi yang tinggi, juga menimbulkan dampak negatif terhadap hak paten dan inovasi para pengembang dengan Hak Kekayaan Intelektual yang lengkap. Dampaknya termasuk merugikan pengembang yang telah berinvestasi waktu dan sumber daya dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, menghambat kemampuan perusahaan untuk berinovasi dan mengembangkan produk baru, merugikan desainer grafis atau perusahaan yang berinvestasi dalam lisensi perangkat

lunak mereka, dan menghambat pertumbuhan dan inovasi dalam industri tersebut. Kegiatan desain visual komunikasi atau desain grafis tak terlepas dari perkembangan teknologi. Saat ini, seorang desainer dapat dengan mudah melakukan desain grafis menggunakan berbagai software atau aplikasi yang tersedia di komputer atau PC. Namun, hal ini membawa dampak signifikan pada perkembangan manusia, salah satunya adalah maraknya praktik peretasan sistem terhadap software atau aplikasi ilegal.

Di Indonesia, penggunaan perangkat lunak atau aplikasi tanpa lisensi atau ilegal, berdasarkan data dari The Software Alliance, mencapai tingkat yang signifikan. Data tahun 2017 menunjukkan bahwa sekitar 83% perangkat lunak atau aplikasi yang beredar di Indonesia merupakan salinan bajakan atau tidak sah. Sehingga, Indonesia menjadi salah satu negara dengan tingkat penggunaan perangkat lunak atau aplikasi tanpa lisensi tertinggi (Suyudi, 2019).



Keadaan ini merupakan suatu kenyataan yang sangat disayangkan, mengingat risiko-risiko yang timbul seiring dengan meningkatnya penggunaan perangkat lunak atau aplikasi ilegal di Indonesia.

Salah satu contoh perangkat lunak ilegal di bidang desain grafis adalah aplikasi *Corel Draw X4* adalah sebuah aplikasi berbasis vektor yang digunakan untuk membuat gambar dengan menggunakan garis-garis (Awwali, 2015).

Menurut Putra (2016), Corel merupakan salah satu produsen perangkat lunak yang menawarkan teknologi desain yang sangat baik, termasuk Corel Drawgraphics suite X4 (*Corel Draw X4*). Penggunaan *Corel Draw X4* dalam bisnis desain grafis menjadi topik penting dalam konteks hukum hak paten di Indonesia. Banyak pelaku bisnis desain grafis menggunakan perangkat lunak ini untuk menciptakan karya-karya visual seperti logo, brosur, poster, dan materi pemasaran lainnya, namun seringkali tanpa mempertimbangkan aspek

hukum hak paten yang berlaku. Dengan perkembangan teknologi dan hukum hak paten yang terus berubah, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam tentang keterkaitan antara penggunaan perangkat lunak ilegal dalam bisnis desain grafis dan kewajiban hukum yang harus dipatuhi oleh pelaku bisnis dan desainer. Penelitian ini bertujuan untuk menggali isu-isu terkait hak paten, penggunaan perangkat lunak ilegal, dan implikasinya terhadap praktik bisnis dan desain grafis di Indonesia.

B. METODE PENELITIAN

1. Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif. Jenis penelitian hukum yang dilakukan secara yuridis normatif adalah yuridis normatif dimana hukum dikonsepsikan sebagai apa yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan (*law in books*) atau hukum dikonsepsikan sebagai kaidah atau norma yang merupakan patokan berperilaku manusia

yang dianggap pantas (Amiruddin & Zainal Asikin, 2012).

2. Pendekatan Masalah

Pendekatan yang digunakan oleh penulis yaitu: Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan Pendekatan konseptual (*conceptual approach*)

3. Sumber Bahan Hukum

a. Bahan hukum primer yang digunakan adalah :

- 1) Kumpulan Undang-Undang Kitab Perdata (KUHPerdata)
- 2) Kumpulan Undang-Undang Kitab Pidana (KUHPidana)
- 3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
- 4) Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 Tentang Paten.

b. Bahan hukum sekunder diperoleh dari hasil karya tulis ilmiah para sarjana dan ahli yang berupa literatur, jurnal, untuk mendukung, mem-

bantu, melengkapi, dan membahas masalah dalam penelitian ini

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Aplikasi *Corel Draw X4* ilegal dalam bisnis desain grafis menurut Undang - Undang Nomor. 13 Tahun 2016 Tentang Hak Paten

Atsar (2018) menyatakan bahwa perangkat lunak (software) perlu dilindungi oleh hukum, khususnya melalui paten, untuk melindungi invensi dan memberikan hak eksklusif kepada pemilik. Perlindungan dapat diberikan dalam bentuk perlindungan tahap demi tahap, baik berdasarkan hak cipta maupun paten, tergantung pada sudut pandang yang digunakan untuk melihat perangkat lunak. Penyelenggaraan hukum preventif, seperti yang diatur dalam Undang-undang Nomor 13



Tahun 2016 Tentang Paten, merupakan upaya untuk mencegah pelanggaran sebelum terjadi, dengan mewajibkan pendaftaran paten untuk mendapatkan perlindungan hukum.

Masa perlindungan hak paten ditentukan selama 20 tahun, dihitung sejak tanggal penerimaan permintaan paten (filling date), dan setelah masa perlindungan berakhir, paten menjadi milik umum. Larangan terhadap tindakan tertentu tanpa izin dari pemegang paten, sebagaimana diatur dalam Undang-undang Paten, mencakup pembuatan, penggunaan, penjualan, impor, penyewaan, penyerahan, atau penyediaan produk tersebut untuk tujuan perdagangan.

Pembajakan perangkat lunak merupakan fenomena yang umum terjadi, terutama karena kondisi harga yang

tinggi dan mudahnya akses teknologi informasi. Namun, pembajakan tersebut melanggar hukum, sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 Tentang Hak Paten. Pelanggaran terjadi ketika seseorang menggunakan atau menciptakan produk yang dilindungi paten tanpa izin atau lisensi yang sah, melanggar hak eksklusif yang diberikan kepada pemilik paten.

Purwaningsih (2012) mengaitkan penggunaan ilegal aplikasi *Corel Draw X4* dalam bisnis desain grafis dengan pelanggaran Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Hak Paten, khususnya Pasal 100 dan Pasal 19 ayat (1). Pasal 100 menyatakan bahwa penggunaan lisensi yang tidak sah, seperti dalam kasus penggunaan aplikasi *Corel Draw X4* tanpa izin dalam bisnis, dapat dianggap melanggar prinsip-

prinsip Undang-Undang Hak Paten.

Pasal 19 ayat (1) memberikan hak eksklusif kepada pemegang paten untuk melarang penggunaan produk atau proses yang diberi paten tanpa izin. Dalam konteks penggunaan ilegal *Corel Draw X4*, pelanggaran terjadi karena produk tersebut digunakan tanpa lisensi yang sah, melanggar hak eksklusif pemegang paten terkait penggunaan produk yang diberi paten.

Selain itu, pelanggaran tersebut juga terkait dengan Pasal 143 yang memberikan hak kepada pemegang paten atau penerima lisensi untuk mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga terhadap setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menggunakan produk atau proses yang diberi paten tanpa izin. Gugatan ganti rugi hanya dapat diterima jika produk

atau proses tersebut terbukti dibuat dengan menggunakan invensi yang telah diberi paten.

Menurut Yudha Manggala P Putra (2014), penggunaan aplikasi *Corel Draw X4* secara ilegal dalam bisnis desain grafis dapat dianggap sebagai pelanggaran hak paten atau hak cipta, yang mengakibatkan kerugian ekonomi yang besar bagi negara. Pelanggaran tersebut dapat mengakibatkan tindakan hukum, seperti gugatan ganti rugi, sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Hak Paten.

Pasal 143 dalam Undang-Undang tersebut memberikan hak kepada pemegang paten atau penerima lisensi yang sah untuk mengajukan gugatan ganti rugi terhadap pengguna yang menggunakan produk yang dilindungi hak paten tanpa izin atau lisensi yang



sah. Gugatan tersebut hanya dapat diterima jika dapat dibuktikan bahwa produk tersebut dibuat menggunakan invensi yang telah diberi paten.

Selain itu, Pasal 82 ayat (1) huruf C juga menekankan pentingnya perlindungan hak paten terhadap pengembangan invensi yang telah dilindungi sebelumnya. Dengan memberikan lisensi yang tepat, paten yang baru dapat dilaksanakan tanpa melanggar paten yang sudah ada sebelumnya.

Dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan ilegal aplikasi *Corel Draw X4* dalam bisnis desain grafis bertentangan dengan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Hak Paten. Oleh karena itu, para pelaku bisnis dan desainer grafis perlu memahami dan mematuhi aturan hak

paten untuk menghindari konsekuensi hukum yang merugikan. Disarankan agar mereka memperoleh lisensi yang sesuai untuk penggunaan aplikasi atau produk yang dilindungi paten dan memahaminya dengan baik ketentuan hukum yang berlaku.

2. Dampak Hukum Berdasarkan Undang - Undang Nomor 13 Tahun 2016

Perlindungan hukum terhadap paten dalam Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Hak Paten mencakup perlindungan preventif dan represif. Perlindungan preventif dilakukan melalui pendaftaran paten dan penentuan masa perlindungan selama 20 tahun sejak tanggal penerimaan permintaan paten. Selama masa perlindungan tersebut, hak eksklusif atas paten tidak boleh digunakan oleh pihak lain tanpa izin atau lisensi yang sah.

Perlindungan represif, di sisi lain, melibatkan penerapan sanksi hukum seperti denda, penjara, dan pemulihan hak paten yang dilanggar. Pasal 161 dan 162 dari Undang-Undang tersebut menetapkan sanksi pidana penjara dan/atau denda bagi pelanggar paten, termasuk dalam konteks penggunaan ilegal aplikasi *Corel Draw X4* dalam bisnis desain grafis.

Dampak hukum dari pelanggaran hak paten, seperti penggunaan ilegal aplikasi *Corel Draw X4*, sangat serius sesuai dengan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Hak Paten. Pelanggar dapat dikenai sanksi pidana penjara dan/atau denda yang signifikan. Oleh karena itu, para pelaku bisnis dan desainer grafis perlu memperhatikan dengan serius aspek hukum ini dan mematuhi ketentuan hak paten dengan

memperoleh lisensi yang sah untuk menggunakan aplikasi tersebut atau mencari alternatif legal lainnya.

Dengan mematuhi undang-undang hak paten, pelaku bisnis dan desainer grafis dapat menghindari risiko sanksi hukum yang serius, menjaga integritas bisnis mereka, serta mendukung integritas industri desain grafis secara keseluruhan. Disarankan untuk mengambil langkah-langkah yang tepat dalam kegiatan bisnis mereka untuk memastikan kepatuhan terhadap undang-undang dan menghindari masalah hukum yang tidak diinginkan.

3. Saksi dari *Corel Corporation* Terhadap Penggunaan *Corel Draw X4* Ilegal.

Corel Corporation memiliki mekanisme untuk mendeteksi penggunaan ilegal aplikasi *Corel Draw X4* demi keamanan dan keberlangsungan perusa-



haan. Mereka melakukan pembaruan untuk mendeteksi dan menindak penggunaan ilegal, yang umumnya disebabkan oleh penggunaan serial number yang tidak resmi. Perusahaan mengimbau pengguna untuk memperoleh serial number resmi untuk menghindari risiko razia atau tindakan hukum.

Dari perspektif *Corel Corporation*, mereka dapat mendeteksi penggunaan ilegal dengan mengamati perilaku pengguna. Jika aplikasi *Corel Draw X4* terhubung ke internet dengan perangkat yang menggunakan versi ilegal, *Corel Corporation* akan secara langsung mendeteksi aplikasi tersebut sebagai ilegal. Sebagai hasilnya, aplikasi tersebut tidak akan dapat digunakan oleh pengguna.

Dengan langkah-langkah ini, *Corel Corporation* mengambil tindakan tegas

terhadap penggunaan ilegal aplikasi *Corel Draw X4* demi menjaga kepatuhan terhadap hukum dan melindungi keberlangsungan perusahaan.

4. Alternatif Penggunaan Aplikasi *Corel Draw X4*

Corel Corporation menyediakan alternatif penggunaan aplikasi *Corel Draw X4* secara legal dan gratis, salah satunya adalah dengan menyediakan versi portabel dari aplikasi tersebut, yang cocok digunakan untuk penggunaan pribadi atau non-bisnis. Ciri-ciri perangkat lunak legal antara lain menyertakan stiker distributor, buku manual, CD atau DVD dengan stiker hologram, dan memiliki kualitas yang lebih baik dibandingkan dengan perangkat lunak bajakan (Nurani, 2022).

Selain itu, pengguna juga dapat mempertimbangkan opsi versi uji coba (trial) yang disediakan oleh *Corel*

Corporation. Versi uji coba memungkinkan pengguna untuk menggunakan perangkat lunak secara gratis selama periode tertentu sebelum harus membeli lisensi penuh. Namun, pengguna juga perlu memperhatikan bahwa menggunakan versi portable dari *Corel Draw X4* yang dibagikan secara ilegal atau tanpa izin dapat melanggar hak cipta dan lisensi perangkat lunak (Nurani, 2022).

Dengan demikian, para pengguna disarankan untuk memilih opsi yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan memastikan untuk mematuhi ketentuan hukum terkait penggunaan perangkat lunak, demi menjaga kepatuhan terhadap hukum dan mendukung keberlangsungan perusahaan.

D. KESIMPULAN

1. Penggunaan ilegal aplikasi *Corel Draw X4* dalam bisnis desain grafis melanggar Undang-

Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Hak Paten, menghadirkan risiko tindakan hukum seperti gugatan ganti rugi atau sanksi lainnya. Penting bagi pelaku bisnis dan desainer grafis untuk mematuhi aturan hak paten, bahkan saat menggunakan versi uji coba atau portable dari *Corel Draw X4*, demi menghindari konsekuensi hukum yang merugikan.

2. Dampak hukum dari pelanggaran hak paten, khususnya terkait penggunaan ilegal aplikasi *Corel Draw X4* dalam bisnis desain grafis, mencakup sanksi pidana dan denda yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016. *Corel Corporation* menawarkan alternatif penggunaan legal, namun penyelesaian sengketa dapat dilakukan melalui litigasi di pengadilan atau dengan pendekatan non-litigasi seperti mediasi. Disarankan untuk



menggunakan pendekatan non-litigasi, terutama mediasi, karena lebih efektif dalam menyelesaikan masalah secara cepat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Amiruddin, & Zainal Asikin. (2012). *Pengantar metode penelitian hukum*. Raja Grafindo Persada;

Awwali, M. R., & Sulartopo. (2015). *Media pembelajaran desain grafis di SMA*;

Atsar, A. (2018). *Mengenal lebih dekat hukum hak kekayaan intelektual*. CV Budi Utama;

Daniel, P. (2016). *Panduan praktis dan jitu jago Corel Draw X7*. CV ASFA Solution;

Dharmawan, N. K. S., et al. (2016). *Hak kekayaan intelektual (HKI)*. CV Budi Utama;

Djumhana, M., & Djubaidillah. (2003). *Hak milik intelektual: Sejarah, teori, dan prakteknya di Indonesia* (Cet. III). Citra Aditya Bakti;

Hidayah, K. (2017). *Hukum hak kekayaan intelektual*. Setara Press;

Konsumen, R. (2014). *Graphic design solution* (5th ed.). Clark Baxter;

Mahmud, P., & Marzuki, P. (2010). *Penelitian hukum*. Kencana Prenada Media Group;

Nurani, D. (2022). *Edisi serba-serbi kurikulum merdeka kekhasan sekolah dasar*. Tim Pusat Kurikulum dan Pembelajaran (Puskurjar), BSKAP;

Purwaningsih, E. (2012). *Hak kekayaan intelektual dan lisensi*. Mandar Maju.

Ramadhan, M. C. (2020). *Paten* (Vol. 1). Merdeka Kreasi.

Artikel

Corel Draw X4. (2014). <https://www.corel.com/en/eula/> diakses 23/04, jam 15:23 WIB;

Fitrotin, J. (2014). *Strategi penyelesaian sengketa bisnis* (Cet. I). Medpress Digital;

Garaika. (2020). Impact of training and competence on performance moderated by the lecturer career development program in Palembang, Indonesia. *International Journal of Economics, Business and Accounting Research (IJEBAR)*, 4(03);

Putra, Y. M. P. (2024). KPPU: Pangsa pasar Gojek hampir 80 persen. *Republika*. <https://www.republika.co.id/> diakses pada 3 Juli 2024, pukul 22:04 WIB;



Suyudi, S. N. M. (2019). Pengaruh intellectual capital dan Islamicity performance index terhadap kinerja keuangan perbankan syariah di Indonesia. *Jurnal Akuntansi Multi Dimensi (JAMDI)*, 2(1), 119-127. <https://doi.org/10.21831/nomin.al.v5i1.11473>;

Wirasto, A. (2023, October 29). Kerugian menggunakan software bajakan. <http://news.uhb.ac.id/id/post/kerugian-menggunakan-software-bajakan/>;

Yusanto, Y. (2019). Ragam pendekatan penelitian kualitatif. *Journal of Scientific Communication*, 1(1), 1-13. <http://dx.doi.org/10.31506/jsc.v1i1.7764>.

Undang - Undang

Kumpulan Undang - Undang Kitab Perdata (KUHPerdata);

Kumpulan Undang - Undang Kitab Pidana (KUHPidana);

Undang - Undang Nomor. 13 Tahun 2016 Tentang *Paten*;

Undang - Undang Nomor. 28 Tahun 2014 Tentang *Hak Cipta*.

