

**Analisis Yuridis Penggunaan Ciptaan Berupa Karya Tulis Dan Program Komputer
Didalam Aplikasi Tanpa Izin Dari Pencipta
(Studi Putusan Nomor 1033 K/Pdt.Sus-HKI/2023)**

Syahnaz Meisyara¹, Muhammad Faisal², Nurasih Harahap³
Fakultas Hukum UISU Medan

[1syahnazmeisyaramawardi@gmail.com](mailto:syahnazmeisyaramawardi@gmail.com), [2muhammad.faisal@fh.uisu.ac.id](mailto:muhammad.faisal@fh.uisu.ac.id),
[3nuasiah@fh.uisu.ac.id](mailto:nuasiah@fh.uisu.ac.id)

Abstrak

Perlindungan atas hak cipta atas karya tulis dan program komputer sangat penting untuk menghargai hasil karya seseorang atau sekelompok orang yang telah mengeluarkan banyak usaha dan waktu untuk menciptakannya. Selain itu, hak cipta juga dapat memberikan keuntungan ekonomi bagi pencipta karena dapat memungkinkan pencipta untuk memperoleh royalti dari penggunaan karya tulis dan program komputer. Permasalahan dalam skripsi ini adalah bagaimana pengaturan hukum hak cipta di Indonesia, bagaimana akibat hukum atas penggunaan ciptaan Karya tulis dan program komputer di dalam aplikasi tanpa izin dari pencipta, bagaimana pertimbangan hukum atas Tindakan pelanggaran hak cipta dalam Putusan Nomor 1033 K/Pdt.Sus-HKI/2023. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian normatif yaitu penelitian yang menggunakan peraturan perundang-undangan sebagai dasar pemecahan permasalahan yang dikemukakan. Data yang dipergunakan adalah data sekunder serta metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan dan analisis data yang digunakan adalah data kualitatif. Pelanggaran hak cipta karya tulis dan program komputer tentunya sangat membawa dampak buruk bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Tanpa adanya perlindungan hukum yang memadai atas hak cipta seseorang, maka akan sangat mengurangi daya inovasi dan kreatifitas pencipta dan dapat merugikan banyak pihak. Sudah menjadi kewajiban dari negara melalui instansi yang berwenang untuk mampu melindungi hasil karya cipta terutama karya tulis dan program komputer dengan melakukan penegakan hukum terhadap para pelanggarnya. Disimpulkan pengaturan hukum hak cipta di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menjadi dasar hukum perlindungan hak cipta di Indonesia yang mengatur jangka waktu perlindungan hak cipta. Yaitu penambahan jangka waktu perlindungan yang menjadi seumur hidup pencipta ditambah 70 tahun, dari sebelumnya hanya ditambah 50 tahun. Akibat hukum atas penggunaan ciptaan karya tulis dan program komputer di dalam aplikasi tanpa izin dari pencipta adalah pencipta dapat melakukan gugatan ke Pengadilan Niaga untuk mendapatkan ganti rugi sebagaimana tercantum dalam Pasal 96 Ayat (1), (2) dan Ayat (3) yang diperkuat dengan Pasal 99 (1) Ayat (2), dan Ayat (3) huruf c dan d, serta Pasal 115 Undang-Undang Hak Cipta. Pertimbangan hukum atas tindakan pelanggaran hak cipta dalam Putusan Nomor 1033 K/Pdt.Sus-HKI/2023 adalah ternyata hasil karya penggugat baru merupakan metode pemesanan secara *online* dengan berbasis internet tidak merupakan karya cipta yang dilindungi oleh undang-undang hak cipta. Penggugat tidak dapat membuktikan dalil gugatannya bahwa para tergugat melakukan pelanggaran hak cipta sehingga gugatan ditolak dan gugatan ganti rugi dan lainnya tidak relevan lagi untuk dipertimbangkan lagi. Berdasarkan kesimpulan disarankan agar pemerintah serius dalam mengatasi permasalahan HKI ini, hal ini bertujuan agar para pemegang HKI merasakan karya ciptanya dapat diakui dan dilindungi oleh negara karena hak kekayaan intelektual merupakan hak yang mempunyai nilai ekonomis yang sangat tinggi bagi para pemegangnya.

Kata Kunci: Karya Tulis, Program Komputer, Pencipta.

Abstrack

Copyright protection for literary works and computer programs is essential to honor the creative endeavors of individuals or groups who have invested significant effort and time in their creation. Furthermore, copyright provides economic benefits to creators by enabling them to obtain royalties from the use of their literary works and computer programs. The legal issues addressed in this thesis are: first, the legal framework governing copyright in Indonesia; second, the legal consequences arising from the unauthorized use of literary works and computer programs within applications; and third, the legal considerations regarding copyright infringement in Decision Number 1033 K/Pdt.Sus-HKI/2023. This study employs normative legal research, which utilizes statutory regulations as the basis for resolving the proposed legal issues. The data used is secondary data, collected through library research, and analyzed using qualitative methods. Copyright infringement of literary works and computer programs adversely affects the development of science and knowledge. The absence of adequate legal protection significantly diminishes the innovation and creativity of creators and causes losses to various parties. It is the

obligation of the State, through the competent authorities, to protect copyrighted works—particularly literary works and computer programs—by enforcing the law against infringers. It is concluded that the legal framework for copyright in Indonesia is governed by Law Number 28 of 2014 concerning Copyright, which serves as the legal basis for protection. This law extended the duration of protection to the life of the author plus 70 years, increasing from the previous term of 50 years. The legal consequence for the unauthorized use of literary works and computer programs in an application is that the creator may file a lawsuit in the Commercial Court for damages, as stipulated in Article 96 paragraphs (1), (2), and (3), reinforced by Article 99 paragraph (1), (2), and (3) letters c and d, as well as Article 115 of the Copyright Law. The legal considerations regarding the infringement in Decision Number 1033 K/Pdt.Sus-HKI/2023 established that the plaintiff's work was merely an internet-based online ordering method, which does not constitute a protected work under the Copyright Law. The plaintiff failed to substantiate the claims of copyright infringement; therefore, the lawsuit was dismissed, and the claims for damages and other reliefs were deemed irrelevant. Based on these conclusions, it is recommended that the government demonstrate a serious commitment to addressing Intellectual Property Rights (IPR) issues. This aims to ensure that IPR holders receive state recognition and protection, as intellectual property rights possess significant economic value for their holders.

Keywords: *Literary Works, Computer Programs, Creator.*

I. Latar Belakang

A. Pendahuluan

Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Hak cipta berlaku pada berbagai jenis karya seni, karya cipta atau ciptaan. Ciptaan tersebut dapat berupa puisi, drama, film, karya-karya koreografis, komposisi musik, rekaman suara, lukisan, gambar, patung, foto, perangkat lunak komputer dan lain sebagainya.¹ Hak cipta merupakan salah satu jenis hak kekayaan intelektual, namun hak cipta berbeda dengan hak kekayaan intelektual lainnya seperti paten yang memberikan hak monopoli atas penggunaan invensi sedangkan hak cipta bukan merupakan hak monopoli untuk melakukan sesuatu tetapi hak untuk mencegah orang lain melakukannya.

WIPO (*World Intellectual Property Organization*) mengatakan *copyright is legal from describing right given to creator for their literary and artistic works.*² Artinya hak cipta adalah terminologi hukum yang menggambarkan hak-hak yang diberikan kepada pencipta untuk karya-karya mereka dalam bidang seni dan sastra. Terdapat dua persyaratan pokok untuk mendapatkan perlindungan hak cipta, yaitu unsur keaslian dan

kearifan dari suatu karya cipta. Bahwa suatu karya cipta adalah hasil dari kearifan penciptanya itu sendiri dan bukan tiruan serta tidak harus baru atau unik. Namun, harus menunjukkan keaslian sebagai suatu ciptaan seseorang atas dasar kemampuan dan kearifannya yang pribadi.

Program komputer atau *computer programs* mulai dilindungi di Indonesia sejak adanya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, dalam undang-undang ini diadakan penambahan atau

¹ Otto Hasibuan, *Hak Cipta Di Indonesia, Alumni, Jakarta 2018*, hal 5

² Muhamad Djumhana, R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual Sejarah Teori dan Prakteknya di Indonesia*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2013, hal 52.

penegasaan ciptaan yang dilindungi yang merupakan ruang lingkup hak cipta termasuk didalamnya yaitu program komputer, hal ini sebagai konsekuensi dari keikutsertaan Indonesia sebagai anggota WTO maka Indonesia harus menyesuaikan segala peraturan dibidang HAKI atau HKI dengan standar TRIP's (*Trade Related Aspec Of Intellectual Property Right*).³ Penambahan program komputer atau computer programs didasarkan atas pertimbangan bahwa program komputer atau *computer programs* pada dasarnya juga merupakan karya cipta di bidang ilmu pengetahuan.⁴

Dalam rangka pelaksanaan pembangunan nasional dan dengan memperhatikan semakin pentingnya peranan dan penggunaan komputer, maka dalam pentingnya pengembangan kemampuan nasional khususnya di bidang pembuatan program komputer atau *computer programs*, dipandang tepat untuk mulai memberikan perlindungan hukum terhadap karya cipta tersebut. Untuk pelanggaran hak cipta atas program komputer di Indonesia, paling banyak dilakukan terhadap *Microsoft Software (microsoft office, microsoft excel, microsoft power point, dan microsoft office tools)* yaitu dengan perbanyak program komputer tanpa seizin perusahaan Microsoft.

Permasalahan dalam putusan ini berkaitan dengan sengketa hak cipta antara Penggugat **Hasan Azhari Alias Arman Chasan**, dan Tergugat I **PT GOTO GOJEK TOKOPEDIA, Tbk.**, dan Tergugat II **Nadiem**

Anwar. Penggugat mengklaim bahwa dia adalah pencipta dan pemegang hak cipta yang sah atas lima jenis ciptaan yang berhubungan dengan metode pemesanan ojek *online* (ojol) yang pertama kali diperkenalkan pada 2008. Penggugat meminta Pengadilan Niaga untuk mengakui hak cipta nya, menyatakan Tergugat telah melakukan pelanggaran hak cipta, serta menghukum Tergugat untuk membayar ganti rugi yang sangat besar, yang mencakup ganti rugi atas kehilangan penghasilan dan persentase dari pendapatan Tergugat.

Tergugat mengajukan eksepsi yang menyatakan bahwa gugatan Penggugat tidak tepat pihak dan tidak jelas (kabur), serta ganti rugi yang diminta tidak rinci. Namun, pengadilan menolak eksepsi tersebut dan menolak gugatan Penggugat secara keseluruhan, memutuskan bahwa Penggugat gagal membuktikan bahwa Tergugat melanggar hak cipta mereka. Penggugat kemudian mengajukan kasasi, yang pada gilirannya, Mahkamah Agung menilai bahwa pengadilan pertama telah benar dalam menerapkan hukum, dan menolak alasan kasasi Penggugat, sehingga menguatkan keputusan pengadilan yang menolak gugatan tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, maka tertarik untuk mengangkat dalam sebuah penelitian dengan judul: **“Analisis Yuridis Penggunaan Ciptaan Berupa Karya Tulis Dan Program Komputer Didalam Aplikasi Tanpa Izin Dari Pencipta (Studi Putusan Nomor 1033K/Pdt.Sus-HKI/2023)”**.

³ Budi Agus Riswandi, *Masalah-Masalah HAKI Kontemporer*, Gita Hagari, Yogyakarta, 2016, hal,1.

⁴ Rahmadi Usman, *Hukum Kekayaan Intelektual Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*, PT. Alumni, Bandung, hal. 63

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaturan hukum hak cipta di Indonesia?
2. Bagaimana akibat hukum atas penggunaan Ciptaan Karya Tulis dan Program Komputer di dalam aplikasi tanpa izin dari pencipta?
3. Bagaimana pertimbangan hukum atas Tindakan pelanggaran hak cipta dalam Putusan Nomor 1033 K/Pdt.Sus-HKI/2023?

C. Metode Penelitian

a. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah perbuatan melanggar hukum dalam Analisis Yuridis Penggunaan Ciptaan Berupa Karya Tulis Dan Program Komputer di dalam Aplikasi Tanpa Izin Dari Pencipta dengan mengkaji Putusan Peradilan Mahkamah Agung dengan Putusan Nomor 1033 K/Pdt.Sus-HKI/2023.

b. Sifat Penelitian

Sifat penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitis yang menggunakan jenis penelitian yuridis normatif yaitu penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka. Melalui penelitian deskriptif, peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut.⁵

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yuridis normatif, adapun yang dimaksud dengan jenis penelitian yuridis normatif adalah penelitian hukum kepustakaan karena dalam penelitian

hukum normatif dilakukan dengan cara meneliti bahan-bahan pustaka atau data sekunder saja.⁶

c. Metode Pendekatan

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undangan, adapun yang dimaksud dengan pendekatan perundang-undangan adalah menelaah semua undang-undang dan regulasi yang bersangkut paut dengan isu hukum yang ditengahkan. Pendekatan perundang-undangan dilakukan dalam rangka penelitian hukum untuk kepentingan praktis maupun penelitian hukum untuk kepentingan akademis.⁷

1. Pendekatan Perundang-undangan (Statute Approach)

Pendekatan perundang-undangan atau *statute approach* adalah metode yang digunakan dengan mengacu pada peraturan perundang-undangan yang berlaku dalam suatu negara. Dalam konteks pelanggaran hak cipta, pendekatan ini akan menitikberatkan pada analisis terhadap undang-undang yang mengatur tentang hak cipta, seperti:

- a. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta di Indonesia.
- b. Peraturan pelaksana yang terkait, seperti peraturan pemerintah, keputusan menteri, dan lain sebagainya.

⁵ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, Kencana, Jakarta, 2013, hal.35.

⁶Dyah Ochtarina Susanti Dan A'an Efendi, *Penelitian Hukum (Legal Research)*, Sinar Grafika, Jakarta, 2014, hal.19.

⁷ *Ibid.*, hal.10.

Dalam pendekatan ini, peneliti akan menelusuri ketentuan hukum yang mengatur mengenai:

- 1) Definisi hak cipta.
- 2) Perlindungan terhadap karya tulis dan program komputer.
- 3) Jenis-jenis pelanggaran hak cipta.
- 4) Sanksi yang diberikan bagi pihak yang melakukan pelanggaran.

Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami dan menggali penerapan hukum yang ada untuk memberikan solusi atas masalah pelanggaran hak cipta yang terjadi, khususnya dalam konteks karya tulis dan program komputer.

2. Pendekatan Kasus (*Case Approach*)

Pendekatan kasus atau case approach mengacu pada penelitian yang berbasis pada studi kasus konkret, baik yang terjadi di masyarakat maupun dalam keputusan-keputusan pengadilan. Pendekatan ini akan memfokuskan pada analisis berbagai kasus pelanggaran hak cipta yang berkaitan dengan karya tulis dan program komputer yang telah terjadi.

Peneliti akan memeriksa putusan-putusan pengadilan, baik yang telah berkekuatan hukum tetap maupun yang sedang berjalan, untuk:

- a. Menelaah bagaimana peradilan menangani kasus pelanggaran hak cipta, khususnya terkait karya tulis dan perangkat lunak.
- b. Menganalisis pertimbangan hukum hakim dalam memberikan

keputusan terkait pelanggaran hak cipta.

- c. Menilai keberhasilan atau kendala dalam penerapan hukum hak cipta pada kasus-kasus tersebut.

Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menggali lebih dalam mengenai praktik hukum yang berlaku, serta memperbandingkan bagaimana teori hukum diterapkan dalam praktek, khususnya terkait dengan penyelesaian sengketa hak cipta di pengadilan.

d. Teknik Pengumpulan Data

1. Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh dari penelitian pustaka atau yang disebut dengan penelitian kepustakaan. Data sekunder dalam penelitian ini bersumber dari :

- a. Bahan hukum primer, yaitu bahan hukum berupa peraturan-peraturan seperti Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Dasar Hak Cipta, Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 tentang Penerapan Hak Cipta, Putusan Peradilan Mahkamah Agung dengan Putusan Nomor 1033 K/Pdt.Sus-HKI/2023.
- b. Bahan hukum sekunder yaitu bahan-bahan yang erat hubungannya dengan bahan hukum primer berupa buku-buku

yang berhubungan dengan objek yang diteliti.

- c. Bahan hukum tersier yakni yang memberi informasi lebih lanjut mengenai bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder seperti kamus hukum.

2. Alat Pengumpulan data

Pengumpulan data menggunakan metode penelitian kepustakaan (*library research*). Data diperoleh melalui beberapa literatur berupa buku-buku ilmiah, peraturan perundang-undangan dan dokumentasi lainnya seperti majalah, internet, jurnal serta sumber-sumber teoritis lainnya yang berhubungan dengan permasalahan dalam skripsi.

e. Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara kualitatif yakni pemilihan asas-asas, norma-norma, doktrin dan pasal-pasal di dalam undang-undang yang relevan dengan permasalahan, membuat sistematika dari data-data tersebut sehingga akan menghasilkan kualifikasi tertentu yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Data yang dianalisis secara kualitatif akan dikemukakan dalam bentuk uraian secara sistematis pula, selanjutnya semua data diseleksi, diolah kemudian dinyatakan secara deskriptif sehingga dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang dimaksud.

II. Hasil Penelitian

A. Pengaturan Hukum Hak Cipta Di Indonesia

Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta mendefinisikan pencipta seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Memperhatikan pada pengertian hak cipta yang diberikan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 dapat ditentukan unsur-unsur dari hak cipta, yakni :

1. Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak cipta.
2. Untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaan.
3. Timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan.
4. Tanpa mengurangi pembatasan peraturan perundang-undangan yang berlaku.⁸

Menciptakan suatu karya cipta, tentu ada subjek atau orang yang membuat atau menciptakan karya cipta tersebut."Jika dikaitkan dengan hak cipta, maka subjeknya ialah pemegang hak yaitu pencipta atau orang atau badan hukum yang secara sah memperoleh hak untuk itu".⁹

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta menyatakan bahwa yang dimaksud dengan pemegang hak cipta adalah pencipta sebagai pemilik hak cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah

⁸Budi Agus Riswandi dan M. Syamsuddin, *Hak Kekayaan Intelektual Dan Budaya Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2017, hal. 31

⁹OK.Saidin, *Op.Cit.*,hal.235.

sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 Angka 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Berdasarkan dari pengertian pencipta dan pemegang hak cipta dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, maka dapat dilihat adanya perbedaan antara pencipta dan pemegang hak cipta.

Seorang pencipta otomatis menjadi pemegang hak cipta yang merupakan pemilik dari hak cipta, sedangkan pemegang hak cipta belum tentu merupakan pencipta. Hal ini dimungkinkan karena pemegang hak cipta mungkin saja menerima pengalihan hak dari pencipta atau membeli hak cipta dari pencipta. Cara memperoleh suatu hak, bisa dengan pewarisan, hibah, wasiat atau pihak lain dengan perjanjian. Hal ini dinyatakan dalam Pasal 16 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Ciptaan yang telah diterbitkan tapi tidak diketahui nama penciptanya atau hanya tertera nama samaran, dalam hal ini, hak cipta atas ciptaan tersebut dipegang oleh negara untuk kepentingan penciptanya. Hal ini dinyatakan dalam Pasal 38 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Berdasarkan penciptanya, ciptaan diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Ciptaan warga Negara, penduduk, dan badan hukum Indonesia.
2. Ciptaan bukan warga Negara Indonesia, bukan penduduk, bukan badan hukum Indonesia, atau diumumkan di Indonesia dalam jangka waktu 30 (tiga puluh) hari sejak ciptaan

itu diumumkan untuk pertama kali di Indonesia.

3. Ciptaan bukan warga Negara, bukan penduduk, bukan badan hukum Indonesia dengan ketentuan :
 - a. Negara mempunyai perjanjian bilateral mengenai perlindungan hak cipta dan hak-hak yang berkaitan dengan hak cipta dengan Negara Republik Indonesia.
 - b. Negeranya dan Negara Republik Indonesia merupakan pihak atau peserta dalam suatu perjanjian multilateral yang sama mengenai perlindungan hak cipta dan hak lain yang berkaitan dengan hak cipta.

Pendaftaran ciptaan bukan merupakan suatu keharusan bagi pencipta atau pemegang hak cipta, dan timbulnya perlindungan suatu ciptaan dimulai sejak ciptaan itu ada atau terwujud dan bukan karena pendaftaran. Namun demikian, surat pendaftaran ciptaan dapat dijadikan sebagai alat bukti awal di pengadilan apabila timbul sengketa di kemudian hari terhadap ciptaan.

Hukum hak cipta bertujuan melindungi ciptaan-ciptaan para pencipta yang dapat terdiri dari pengarang, artis, musisi, dramawan, pemahat, programmer komputer dan sebagainya. Hak-hak para pencipta ini perlu dilindungi dari perbuatan orang lain yang tanpa izin mengumumkan atau memperbanyak karya cipta pencipta.

Hak cipta pada dasarnya adalah "sejenis kepemilikan pribadi atau suatu ciptaan yang berupa perwujudan dari suatu ide pencipta di bidang seni, sastra dan ilmu

pengetahuan”.¹⁰ Ketika seseorang membeli sebuah buku, anda hanya membeli hak untuk menyimpan dan meminjamkan buku tersebut sesuai dengan keinginan anda. Buku tersebut adalah milik anda pribadi dalam bentuknya yang nyata atau dalam wujud benda berupa buku. Namun ketika membeli hak cipta karya tulis yang ada dalam buku yang dimiliki oleh pengarang ciptaan karya tulis yang diterbitkan sebagai buku.

“Kerangka pemikiran tentang sifat dasar hak cipta yang demikian, seseorang tidak memperoleh hak untuk mengkopi ataupun memperbanyak buku tanpa seizin dari pengarang. Apalagi menjual secara komersil hasil perbanyak buku yang dibeli tanpa seizin dari pengarang”.¹¹

Hak memperbanyak karya tulis adalah hak eksklusif pengarang atau seseorang kepada siapa pengarang mengalihkan hak memperbanyak dengan cara memberikan lisensi. Pencipta sebagai pemilik hak cipta memiliki suatu kekayaan intelektual dalam bentuk tidak berwujud (*intangable*) yang bersifat sangat pribadi.¹²

Menurut Pasal 1 ayat (1) undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, bahwa hak cipta adalah “hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Berdasarkan ketentuan di atas, maka hak eksklusif terdiri dari hak ekonomi (*economic right*) dan hak moral (*moral right*). Hak moral dan hak ekonomi merupakan aspek yang sangat penting terkait dengan suatu karya cipta yang dilahirkan maupun yang diciptakan. Hak moral adalah hak yang melekat dalam diri pencipta yang tidak dapat dipisahkan, hak ini berkaitan dengan kaitannya terhadap naskah, isi naskah, *layout* dan *cover*.

Hak ekonomi berupa keuntungan sejumlah uang yang diperoleh karena penggunaan sendiri hak kekayaan intelektual atau karena penggunaan pihak lain berdasarkan lisensi. Dalam perjanjian lisensi hak cipta selain memperjanjikan izin menggunakan hak cipta juga memperjanjikan pembagian keuntungan yang diperoleh penerima lisensi dengan pemberi lisensi.¹³

Hak moral adalah hak yang melindungi kepentingan pribadi si pencipta konsep hak moral. Ini berasal dari sistem hukum kontinental yaitu perancis. Menurut konsep hukum kontinental, hak pengarang (*droid d’aueteur, author right*) terbagi menjadi hak ekonomi untuk mendapatkan keuntungan yang bernilai ekonomi seperti uang, dan hak moral yang menyangkut perlindungan atas reputasi pencipta.

Hak moral dan hak cipta disebut sebagai hak yang bersifat asasi, sebagai *natural right* yang dimiliki manusia. Pengakuan serta perlindungan terhadap hak moral selanjutnya menumbuhkan rasa aman bagi pencipta karena ia tetap merupakan bagian dari hasil karya atau ciptaannya. Pada gilirannya pun

¹⁰Abdulkadir Muhammad, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Intelektual*, Citra Adhya Bakti, Bandung, 2017, hal.112.

¹¹Bernard Nainggolan, *Pemberdayaan Hukum Hak Cipta dan Lembaga Manajemen Kolektif*, Alumni, Bandung, 2011, hal.39.

¹²Eddy Damian, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Alumni, Bandung, 2012, hal. 96

¹³*Ibid* hal. 46.

pengakuan dan perlindungan hak moral ini akan mampu menjamin stimulasi untuk memunculkan karya-karya cipta baru.¹⁴

Mengenai konsep hak moral, pengaturannya dalam Pasal 24 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta menyebutkan bahwa: Pencipta atau ahli warisnya berhak untuk menuntut kepada pemegang hak cipta supaya nama pencipta tetap dicantumkan dalam ciptaannya. Mencakup:

1. Tidak diperbolehkan melakukan perubahan suatu ciptaan kecuali dengan persetujuan pencipta atau ahli warisnya;
2. Dalam hal pencipta telah menyerahkan hak ciptanya kepada orang lain, selama penciptanya masih hidup diperlukan persetujuannya untuk mengadakan perubahan termaksud dan apabila pencipta telah meninggal dunia, izin harus diperoleh dari ahli waris.¹⁵

Ketentuan sebagaimana dimaksudkan dalam angka 2 berlaku juga terhadap perubahan judul dan anak judul ciptaan, pencantuman dan perubahan nama atau nama samaran pencipta. Pencipta tetap berhak mengadakan perubahan pada ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat.

Berdasarkan hal yang telah disebutkan di atas, dapat dinyatakan bahwa diberikan perlindungan hukum yang demikian pasti

kepada seorang pencipta sehingga terhadap segala bentuk pengembangan hasil karyanya. Pencipta eksistensinya harus selalu diakomodir dengan tetap mencantumkan namanya selaku pencipta itu sendiri. Namun, hal ini terhadap pengecualian, yaitu hak cipta tidak lagi berada di tangan si pencipta apabila kepada pembeli (pemegang hak cipta), diserahkan seluruh hak cipta dari pencipta itu.

Ketentuan hak cipta melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah untuk melindungi hak ekonomi dan hak moral pencipta dan pemilik hak terkait sebagai unsur penting dalam pembangunan kreativitas nasional. Selain itu, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sekaligus mempertegas dan memperjelas hak-hak eksklusif serta peraturan-peraturannya bagi pemegang hak cipta yang berada di Indonesia. Teringkarinya hak ekonomi dapat mengikis motivasi para pencipta dan pemilik hak terkait untuk berkreasi. Hilangnya motivasi seperti ini akan berdampak luas pada runtuhnya kreativitas makro bangsa Indonesia. Hak ekonomi yang diberikan kepada pencipta terkait dengan royalti dari hasil pemanfaatan suatu karya cipta pencipta yang diumumkan dan diperbanyak.

Hasil karya cipta yang diproduksi palsu atau bajakan dan disebarakan sebagai alat penghasilan, selain merugikan bagi penerimaan *royalti* para pencipta juga mengurangi pendapatan pajak negara dan penurunan kualitas barang yang dapat dinikmati oleh konsumen. Kerugian ini jelas harus ditanggulangi dengan melakukan

¹⁴Tim Lindsey, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar* Alumni, Bandung, 2016, hal. 108.

¹⁵*Ibid* hal. 109.

penegakan hukum atas pelanggaran hak tersebut sehingga dapat tercipta perlindungan yang diharapkan oleh semua pihak, terutama para pencipta/pemegang izin.

Pelanggaran hak ekonomi pencipta merupakan salah satu tindak pidana yang mengambil tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta untuk digunakan dalam keperluan komersial dan juga tanpa membayar *royalti* atau keuntungan yang harus diterima oleh pemegang hak cipta. Pelanggaran hak cipta dapat dikategorikan menjadi pelanggaran langsung (*direct infringement*), pelanggaran atas kewenangan (*authorization of infringements*), dan pelanggaran tidak langsung (*indirect infringement*).¹⁶

Pelanggaran langsung dapat berupa tindakan memproduksi kembali dengan meniru karya yang asli atau menyiarkan suatu karya ciptaan tidak sesuai dengan ciptaan yang asli. Meski hanya sebagian kecil jika merupakan ciri khas dari ciptaan, termasuk dalam pelanggaran banyak kasus yang telah terjadi yang termasuk sebagai pelanggaran secara langsung. Dalam pelanggaran atas dasar kewenangan tidak dipermasalahkan sisi pelanggaran itu sendiri, namun akan difokuskan kepada siapa yang akan bertanggung gugat. Karena pada hakikatnya hal ini untuk meyakinkan bahwa pencipta atau pemegang hak cipta akan mendapat kompensasi yang layak.

Berbicara tentang hak cipta tidak dapat dipisahkan dari masalah moral karena di dalam hak cipta itu sendiri melekat hak moral sepanjang jangka waktu perlindungan hak cipta masih ada. Masalah moral muncul disebabkan pada dasarnya setiap orang

mempunyai keharusan untuk menghormati atau menghargai karya cipta orang lain. Dengan kata lain, hak moral merupakan penghargaan moral yang diberikan masyarakat kepada seseorang karena orang tersebut telah menghasilkan suatu ciptaan atau karya tertentu yang bermanfaat bagi masyarakat. Penghargaan moral ini tidak dapat dinilai dengan uang, tetapi berwujud pemberian kekuasaan atau wewenang tertentu kepadanya untuk melakukan sesuatu dan orang lain tidak dapat dengan sesuka hatinya mengambil maupun mengubah karya cipta seseorang menjadi atas namanya.

Pemegang hak cipta mempunyai hak untuk dapat melindungi kepentingan pribadi atas ciptaanya dalam hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atas reputasinya walaupun hak cipta karya tersebut sesungguhnya telah diserahkan kepada pihak lain yang disebut dengan hak moral. Hak eksklusif pada hak cipta timbul secara otomatis terhitung sejak suatu ciptaan tersebut dilahirkan atau berwujud. Suatu ciptaan dikatakan telah dilahirkan atau berwujud jika ciptaan tersebut telah dapat dilihat secara kasatmata atau dapat didengar. Sejak saat itu pencipta atau pemegang hak telah memiliki hak eksklusif atas ciptaanya tanpa memerlukan pendaftaran hak secara formal.

B. Akibat Hukum Atas Penggunaan Ciptaan Karya Tulis Dan Program Komputer Di Dalam Aplikasi Tanpa Izin Dari Pencipta

Konsep dasar lahirnya Undang-Undang Hak Cipta memberikan perlindungan hukum terhadap suatu karya

¹⁶Rahmi Jened, *Op.Cit.*, hal. 82

cipta yang memiliki bentuk yang khas dan menunjukkan keaslian sebagai ciptaan seseorang atas dasar kemampuan dan kreatifitasnya yang bersifat pribadi.

Sifat pribadi yang terkandung di dalam hak cipta melahirkan konsepsi hak moral bagi si pencipta. Hak moral tersebut dianggap sebagai hak pribadi yang dimiliki oleh seorang pencipta untuk mencegah terjadinya penyimpangan atas karya ciptanya dan untuk mendapatkan penghormatan atau penghargaan atas karyanya tersebut. Hak moral tersebut merupakan perwujudan dari hubungan yang terus berlangsung antara si pencipta dengan hasil karya ciptanya walaupun si penciptanya telah meninggal atau telah memindahkan hak ciptanya kepada orang lain, sehingga apabila pemegang hak menghilangkan nama pencipta, maka pencipta atau ahli warisnya berhak untuk menuntut kepada pemegang hak cipta supaya nama pencipta tetap dicantumkan dalam ciptaannya.¹⁷

Pemegang hak cipta tidak diperbolehkan mengadakan perubahan suatu ciptaan kecuali dengan persetujuan pencipta atau ahli warisnya dan apabila pencipta telah menyerahkan hak ciptanya kepada orang lain, maka selama penciptanya masih hidup diperlukan persetujuannya untuk mengadakan perubahan, tetapi apabila penciptanya telah meninggal dunia diperlukan izin dari ahli warisnya. Dengan demikian, sekalipun hak moral itu sudah diserahkan baik seluruhnya maupun sebagian kepada pihak lain, maka tidak mengurangi hak pencipta atau pemegang ahli warisnya untuk menggugat seseorang yang tanpa persetujuannya :

1. Meniadakan nama pencipta yang tercantum pada ciptaan itu.
2. Mencantumkan nama pencipta pada penciptanya.
3. Mengganti atau mengubah judul ciptaan itu.
4. Mengubah isi ciptaan itu.¹⁸

Suatu karya pada dasarnya dapat dilindungi oleh hak cipta dengan catatan karya tersebut memiliki kriteria antara lain, bahwa karya tersebut merupakan karya orang itu sendiri (*originality*), dan karya tersebut bukan dalam bentuk ide karena karya yang masih berbentuk ide yang masih berada di alam pikiran pencipta tidak dilindungi oleh hak cipta. Ide tersebut harus sudah diwujudkan dalam bentuk yang nyata (*fixation*) serta karya tersebut merupakan ciri kreativitas pencipta atau pemegang hak cipta atau dengan kata lain memiliki kekhasan tertentu.¹⁹

Terkait dengan masalah perlindungan terhadap hak cipta termasuk karya tulis dan program komputer di Indonesia juga semakin berkembang seiring diberlakukannya UU Hak Cipta, dimana negara memberikan perlindungan secara eksklusif melalui undang-undang tersebut.

Penggunaan ciptaan karya tulis dan program komputer di dalam aplikasi tanpa izin dari pencipta merupakan suatu pelanggaran terhadap hak cipta seseorang. Pelanggaran hak cipta adalah penggunaan karya yang dilindungi hak cipta, yang melanggar hak eksklusif pemegang hak cipta, seperti hak untuk mereproduksi, mendistribusikan, menampilkan, atau memamerkan, atau membuat karya turunan tanpa seizin pemegang hak cipta.

¹⁷Yusran Isnaini, *Op.Cit.*, hal. 75.

¹⁸OK. Saidin, *Op. Cit.* hal. 101

¹⁹Suyud Margono, *Op. Cit.* hal. 53

Pelanggaran terjadi jika ada kesamaan antara dua ciptaan yang ada. Namun, pencipta atau pemegang hak cipta harus membuktikan bahwa karyanya telah dijiplak, atau karya lain tersebut berasal dari karyanya. Hak cipta tidak dilanggar jika karya-karya sejenis diproduksi secara independen, dalam hal ini masing-masing pencipta akan memperoleh hak cipta atas karya hak ciptaan.²⁰

Hak cipta juga dilanggar jika seluruh atau bagian substansial dari suatu ciptaan yang dilindungi hak cipta diperbanyak. Pengadilan akan menentukan apakah suatu bagian yang ditiru merupakan bagian substansial dengan meneliti apakah bagian yang digunakan itu penting, memiliki unsur pembeda atau bagian yang mudah dikenali. Bagian ini tidak harus dalam jumlah atau bentuk besaran (kuantitas) untuk menjadi bagian substansial. Substansial disini dimaksudkan sebagai bagian penting, bukan bagian dalam jumlah besaran. Jadi, yang dipakai sebagai ukuran adalah ukuran kualitatif bukan ukuran kuantitatif.

Pelanggaran hak cipta dapat berupa perbuatan mengambil, mengutip, hak ciptaan, memperbanyak, atau mengumumkan sebagian atau seluruh ciptaan orang lain, tanpa izin pencipta/pemegang hak cipta, atau yang dilarang undang-undang, atau melanggar perjanjian. Dilarang undang-undang artinya undang-undang tidak memperkenankan perbuatan itu dilakukan karena :

1. Merugikan pencipta/pemegang hak cipta, misalnya memfotocopy sebagian

ciptaan orang lain kemudian diperjualbelikan kepada masyarakat;

2. Merugikan kepentingan negara, misalnya mengumumkan ciptaan yang bertentangan dengan kebijaksanaan pemerintah dibidang pertahanan dan keamanan;
3. Bertentangan dengan ketertiban umum dan kesusilaan, misalnya memperbanyak dan menjual *Video Compact Disc (VCD)* porno.²¹

Cara lain yang dianggap sebagai pelanggaran oleh seseorang terhadap suatu hak cipta adalah saat seseorang :

1. Memberi wewenang (berupa persetujuan atau dukungan) kepada pihak lain untuk melanggar hak cipta;
2. Memiliki hubungan dagang/komersial dengan barang bajakan ciptaan-ciptaan yang dilindungi hak cipta;
3. Mengimpor barang-barang ciptaan yang dilindungi hak cipta untuk dijual eceran atau didistribusikan;
4. Memperbolehkan suatu tempat pementasan umum untuk digunakan sebagai tempat melanggar pementasan atau penayangan karya yang melanggar hak cipta.²²

Penggunaan ciptaan karya tulis dan program komputer di dalam aplikasi tanpa izin dari pencipta mempunyai akibat hukum yaitu pencipta, pemegang hak cipta atau pengelola hak terkait yang mengalami kerugian hak ekonomi atas pelanggaran hak

²⁰Ahmad M. Ramli., *Hak Atas Kepemilikan Intelektual*, Mandar Madju, Bandung, 2014, hal. 34

²¹Abdulkadir Muhammad, *Op.Cit.*, hal. 220.

²²Tim Lindsey, *Op.Cit.*, hal. 123

cipta berhak mengajukan gugatan kepada Pengadilan Niaga dan memperoleh ganti rugi.

Gugatan ganti rugi dapat berupa permintaan untuk menyerahkan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari penyelenggaraan ceramah, pertemuan ilmiah, atau pameran karya yang merupakan hasil dari pelanggaran hak cipta. Ganti rugi tersebut harus dibayarkan paling lama 6 (enam) bulan setelah putusan pengadilan yang berkekuatan hukum tetap.²³

Pencipta atau pemegang hak cipta atau hak terkait berhak untuk memperoleh ganti rugi atas pelanggaran hak cipta. Berdasarkan Pasal 100 Undang-Undang Hak Cipta tata cara gugatan perdata atas pelanggaran hak cipta sebagai berikut :

1. Gugatan atas pelanggaran Hak Cipta diajukan kepada ketua Pengadilan Niaga.
2. Gugatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dicatat oleh panitera Pengadilan Niaga dalam register perkara pengadilan pada tanggal gugatan tersebut didaftarkan.
3. Panitera Pengadilan Niaga memberikan tanda terima yang telah ditandatangani pada tanggal yang sama dengan tanggal pendaftaran.
4. Panitera Pengadilan Niaga menyampaikan permohonan gugatan kepada ketua Pengadilan Niaga dalam waktu paling lama 2 (dua) Hari terhitung sejak tanggal gugatan didaftarkan.

5. Dalam waktu paling lama 3 (tiga) Hari terhitung sejak gugatan didaftarkan, Pengadilan Niaga menetapkan Hari sidang.
6. Pemberitahuan dan pemanggilan para pihak dilakukan oleh juru sita dalam waktu paling lama 7 (tujuh) hari terhitung sejak gugatan didaftarkan.²⁴

Salah satu ciptaan yang rentan dilanggar adalah karya tulis dan program komputer dan dalam praktik sering terjadi pelanggaran-pelanggaran terhadap ciptaan karya tulis dan program komputer yang merupakan hak milik dari seorang pencipta.

Menurut ketentuan Pasal 113 Undang-Undang Hak Cipta bahwa terdapat 3 (tiga) kelompok bentuk pelanggaran hak cipta yakni:

1. Dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan, memperbanyak suatu ciptaan atau memberi izin untuk itu. Termasuk perbuatan pelanggaran ini antara lain melanggar larangan untuk mengumumkan, memperbanyak atau memberi izin untuk itu setiap ciptaan yang bertentangan dengan kebijaksanaan pemerintah dibidang pertahanan dan keamanan negara, kesusilaan, dan ketertiban umum;
2. Dengan sengaja memamerkan, mengedarkan atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang-barang hasil pelanggaran hak cipta. Termasuk perbuatan pelanggaran ini antara lain penjualan buku dan VCD bajakan;

²³*ibid.*, hal. 124.

²⁴Nurhidayati, *Hak Kekayaan Intelektual dan Perlindungan Hukum*, Pustaka Media, Bandar Lampung, 2018, hal.26.

3. Dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu program komputer.

Merujuk pada ketentuan Pasal 113 Undang-Undang Hak Cipta, ada dua golongan pelaku pelanggaran hak cipta yang dapat diancam dengan sanksi pidana yaitu :

1. Pelaku utama adalah perseorangan maupun badan hukum yang dengan sengaja melanggar hak cipta atau melanggar larangan undang-undang. Termasuk pelaku utama ini adalah penerbit, pembajak, penjiplak, dan pencetak.
2. Pelaku pembantu adalah pihak-pihak yang menyiarkan, memamerkan atau menjual kepada umum setiap ciptaan yang diketahuinya melanggar hak cipta atau melanggar larangan Undang-Undang Hak Cipta. Termasuk pelaku pembantu ini adalah penyiar, penyelenggara pameran, penjual, dan pengedar yang menyewakan setiap ciptaan hasil kejahatan/pelanggaran hak cipta atau larangan yang diatur oleh undang-undang.

Berdasarkan hasil analisa peneliti terhadap Pasal 96 sampai dengan Pasal 104 Undang-Undang Hak Cipta dapat diambil kesimpulannya bahwa ganti rugi diberikan dan dicantumkan dalam amar putusan dan pembayaran ganti rugi paling lama 6 bulan setelah putusan pengadilan. Selanjutnya hasil ciptaan pencipta dapat dibatalkan dengan cara mengajukan gugatan pembatalan catatan di pengadilan niaga. Pengalihan hak cipta atas seluruh

ciptaan kepada pihak lain tidak mengurangi hak pencipta untuk melakukan gugatan kepada setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak ataupun persetujuan pencipta yang mana hal tersebut melanggar hak moral pencipta.

Pencipta atau pemegang hak cipta berhak mengajukan gugatan ganti rugi pada Pengadilan Niaga, gugatan ganti rugi yang dimaksud berupa permintaan untuk menyerahkan semua atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari hasil pelanggaran tersebut dan juga selain hal itu pencipta juga dapat meminta untuk melakukan penyitaan, penggandaan, maupun untuk menghentikan kegiatan penyebaran terhadap ciptaan tersebut.

C. Pertimbangan Hukum Atas Tindakan Pelanggaran Hak Cipta Dalam Putusan Nomor 1033 K/Pdt.Sus-HKI/2023

1. Duduk Perkara

Para pihak dalam kasus ini adalah Hasan Azhari Alias Arman Chasan sebagai pemohon kasasi dahulu penggugat melawan PT Goto Gojek Tokopedia, Tbk dan Nadiem Anwar Makarim sebagai termohon kasasi dahulu tergugat I dan tergugat II. Penggugat telah mengajukan gugatan terhadap termohon kasasi dahulu sebagai tergugat I dan tergugat II di depan persidangan Pengadilan Niaga pada Pengadilan Negeri Jakarta Pusat.

Penggugat adalah pencipta dan pemegang hak cipta dengan jenis ciptaan berupa karya tulis dan program komputer, yang kesemuanya telah diumumkan di wilayah Republik Indonesia maupun diluar wilayah Republik Indonesia pada tanggal 1 Desember 2008 serta telah dicatatkan di

Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia Direktorat Hak Kekayaan Intelektual, masing-masing sebagai berikut :

- a. Jenis ciptaan karya tulis berjudul “Standar Operasional Pemesanan Ojek *Online*(Ojol) Th’2008 Dengan Mempergunakan Via Telpon, SMS, Website dan Media Berbasis Internet”, nomor permohonan EC00202107723 tertanggal 21 Januari 2021, dan nomor pencatatan 000234632;
- b. Jenis ciptaan karya tulis berjudul “Ojek *Online* Pertama Yang Menerapkan Safety Riding Untuk Rute Bintaro, Rempoa, Sudirman, Thamrin, Wilayah Jakarta dan Sekitarnya”, nomor permohonan EC00202107724 tertanggal 21 Januari 2021, dan nomor pencatatan 000234276;
- c. Jenis ciptaan karya tulis berjudul “Metode Bisnis dan Cikal Bakal Berdirinya Ojek *Online* Pertama di Indonesia dengan menggunakan Media Berbasis Internet Sejak tahun 2008”, nomor permohonan EC00202130913 tertanggal 30 Juni 2021, dan nomor pencatatan 000257674;
- d. Jenis ciptaan program komputer berjudul “Ojek *Online* Bintaro Pertama Melayani Rute Bintaro, Rempoa, Sudirman, Thamrin, Wilayah Jakarta dan Sekitarnya”, nomor permohonan EC00202016758 tertanggal 3 Juni 2020, dan nomor pencatatan 000200452;
- e. Jenis ciptaan program komputer berjudul “MetodeBisnis dan Cikal Bakal Berdirinya Ojek *Online* Pertama di Indonesia Dengan Mempergunakan Media Berbasis Internet Sejak Tahun

2008”, nomor permohonan EC00202130902 tertanggal 30 Juni 2021, dan nomor pencatatan 000257673

Penggugat sebagai pencipta dan pemegang hak cipta karya tulis yang berjudul “Metode Bisnis dan Cikal Bakal Berdirinya Ojek *Online* Pertama di Indonesia Dengan Mempergunakan Media Berbasis Internet Sejak Tahun 2008” Nomor permohonan EC00202130913 tertanggal 30 Juni 2021, Nomor pencatatan 000257674, dan pencipta dan pemegang hak cipta Program Komputer yang berjudul “Metode Bisnis dan Cikal Bakal Berdirinya Ojek *Online* Pertama di Indonesia Dengan Mempergunakan Media Berbasis Internet Sejak Tahun 2008” Nomor permohonan EC00202130902 tertanggal 30 Juni 2021, Nomor pencatatan 000257673, maka penggugat mempunyai hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi atas ciptaan *a quo*, namun hak ekonomi ciptaan penggugat berupa karya tulis dan program komputer yang subtansinya mengenai “cara pemesanan ojek secara *online*” tersebut telah di dimanfaatkan dan dipergunakan secara komersial oleh para tergugat secara tanpa hak dan tanpa izin dari penggugat, sehingga menimbulkan kerugian terhadap hak moral dan hak ekonomi atas ciptaan penggugat.

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan tersebut di atas, maka penggugat selaku pencipta adalah pihak yang mempunyai hak dan kepentingan dengan karya ciptaanya yang menjadi obyek perkara, maka oleh karenanya penggugat berhak dan berwenang untuk mengajukan

gugatan ganti rugi pelanggaran hak cipta terhadap para tergugat dalam perkara ini.

Tindakan para tergugat yang mempergunakan serta memanfaatkan ciptaan penggugat secara tanpa hak dan tanpa ijin dari penggugat telah menimbulkan kerugian terhadap hak moral dan hak ekonomi atas ciptaan penggugat.

Berdasarkan alasan-alasan tersebut di atas, penggugat mohon kepada Pengadilan Niaga pada Pengadilan Negeri Jakarta Pusat agar memberikan putusan sebagai berikut:

- a. Mengabulkan gugatan penggugat untuk seluruhnya.
- b. Menyatakan penggugat sebagai pencipta dan pemegang hak cipta yang sah sejak Tahun 2008 atas 5 (lima) jenis ciptaan, yang kesemuanya telah diumumkan pada tanggal 1 Desember 2008, masing-masing sebagai berikut:
 - 1) Jenis ciptaan karya tulis berjudul “Standar Operasional Pemesanan Ojek *Online* (Ojol) Tahun 2008 Dengan Mempergunakan Via Telpon, SMS, Website dan Media Berbasis Internet”, Nomor Permohonan EC00202107723 tertanggal 21 Januari 2021 dan Nomor Pencatatan 000234632;
 - 2) Jenis ciptaan karya tulis berjudul “Ojek *Online* Pertama Yang Menerapkan Safety Riding Untuk Rute Bintaro, Rempoa, Sudirman, Thamrin, Wilayah Jakarta dan Sekitarnya”, Nomor Permohonan EC00202107724 tertanggal 21 Januari 2021 dan Nomor Pencatatan 000234276;
 - 3) Jenis ciptaan karya tulis berjudul “Metode Bisnis dan Cikal Bakal Berdirinya Ojek *Online* Pertama di Indonesia dengan Menggunakan Media Berbasis Internet Sejak Tahun 2008”, Nomor Permohonan EC00202130913 tertanggal 30 Juni 2021;
 - 4) Jenis ciptaan program komputer berjudul “Ojek *Online* Bintaro Pertama Melayani Rute Bintaro, Rempoa, Sudirman, Thamrin, Wilayah Jakarta dan Sekitarnya”, Nomor Permohonan EC00202016758 tertanggal 3 Juni 2020 dan Nomor Pencatatan 000200452;
 - 5) Jenis ciptaan program komputer berjudul “Metode Bisnis dan Cikal Bakal Berdirinya Ojek *Online* Pertama di Indonesia Dengan Mempergunakan Media Berbasis Internet Sejak Tahun 2008”, Nomor Permohonan EC00202130902 tertanggal 30 Juni 2021 dan Nomor Pencatatan 000257673;
- c. Menyatakan Tergugat I dan Tergugat II telah melakukan pelanggaran hak cipta/hak eksklusif Penggugat selaku pencipta jenis ciptaan karya tulis dan program komputer yang substansinya mengenai cara pemesanan ojek *online/order (on demand services)* masing-masing sebagai berikut:
 - 1) Jenis ciptaan karya tulis berjudul “Metode Bisnis dan Cikal Bakal Berdirinya Ojek *Online* Pertama

- di Indonesia dengan Menggunakan Media Berbasis Internet Sejak Tahun 2008”, Nomor Permohonan EC00202130913 tertanggal 30 Juni 2021;
- 2) Jenis ciptaan program komputer berjudul “Metode Bisnis dan Cikal Bakal Berdirinya Ojek *Online* Pertama di Indonesia Dengan Mempergunakan Media Berbasis Internet Sejak Tahun 2008”, Nomor Permohonan EC00202130902 tertanggal 30 Juni 2021 dan Nomor Pencatatan 000257673;
- d. Menghukum Tergugat I dan Tergugat II secara tanggung renteng membayar kepada Penggugat berupa ganti rugi pelanggaran hak cipta/hak eksklusif Penggugat selaku pencipta dan pemegang hak cipta jenis ciptaan karya tulis dan program komputer yang substansinya mengenai “cara pemesanan ojek *online/order*” yang seluruhnya sebesar Rp41.910.800.000.000,00 (empat puluh satu triliun sembilan ratus sepuluh miliar delapan ratus juta rupiah) dengan penghitungan sebagai berikut :
- 1) Ganti rugi atas kehilangan penghasilan Penggugat dari manfaat ekonomi selama 10 (sepuluh) tahun berupa uang sebesar Rp10.800.000.000,00 (sepuluh miliar delapan ratus juta rupiah).
 - 2) Ganti rugi sebesar 10% dari penghasilan Tergugat I Tahun 2020 dan Tahun 2021, berupa uang sebesar Rp41.900.000.000.000,00 (empat puluh satu triliun sembilan ratus miliar rupiah).
- e. Menghukum para tergugat untuk membayar uang paksa (*dwangsom*) sebesar Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) setiap harinya apabila lalai/terlambat dalam melaksanakan isi putusan ini.
- f. Menghukum Para Tergugat membayar biaya perkara.
- g. Mengabulkan gugatan penggugat untuk seluruhnya.
- h. Menyatakan penggugat sebagai pencipta dan pemegang hak cipta yang sah sejak Tahun 2008 atas 5 (lima) jenis ciptaan, yang kesemuanya telah diumumkan pada tanggal 1 Desember 2008, masing-masing sebagai berikut:
- 1) Jenis ciptaan karya tulis berjudul “Standar Operasional Pemesanan Ojek *Online* (Ojol) Tahun 2008 Dengan Mempergunakan Via Telpon, SMS, Website dan Media Berbasis Internet”, Nomor Permohonan EC00202107723 tertanggal 21 Januari 2021 dan Nomor Pencatatan 000234632;
 - 2) Jenis ciptaan karya tulis berjudul “Ojek *Online* Pertama Yang Menerapkan Safety Riding Untuk Rute Bintaro, Rempoa, Sudirman, Thamrin, Wilayah Jakarta dan Sekitarnya”, Nomor

- Permohonan EC00202107724 tertanggal 21 Januari 2021 dan Nomor Pencatatan 000234276;
- 3) Jenis ciptaan karya tulis berjudul “Metode Bisnis dan Cikal Bakal Berdirinya Ojek *Online* Pertama di Indonesia dengan Menggunakan Media Berbasis Internet Sejak Tahun 2008”, Nomor Permohonan EC00202130913 tertanggal 30 Juni 2021;
 - 4) Jenis ciptaan program komputer berjudul “Ojek *Online* Bintaro Pertama Melayani Rute Bintaro, Rempoa, Sudirman, Thamrin, Wilayah Jakarta dan Sekitarnya”, Nomor Permohonan EC00202016758 tertanggal 3 Juni 2020 dan Nomor Pencatatan 000200452;
 - 5) Jenis ciptaan program komputer berjudul “Metode Bisnis dan Cikal Bakal Berdirinya Ojek *Online* Pertama di Indonesia Dengan Mempergunakan Media Berbasis Internet Sejak Tahun 2008”, Nomor Permohonan EC00202130902 tertanggal 30 Juni 2021 dan Nomor Pencatatan 000257673;
- i. Menyatakan Tergugat I dan Tergugat II telah melakukan pelanggaran hak cipta/hak eksklusif Penggugat selaku pencipta jenis ciptaan karya tulis dan program komputer yang substansinya mengenai cara pemesanan ojek *online/order* (*on demand services*) masing-masing sebagai berikut:
 - 1) Jenis ciptaan karya tulis berjudul “Metode Bisnis dan Cikal Bakal Berdirinya Ojek *Online* Pertama di Indonesia dengan Menggunakan Media Berbasis Internet Sejak Tahun 2008”, Nomor Permohonan EC00202130913 tertanggal 30 Juni 2021;
 - 2) Jenis ciptaan program komputer berjudul “Metode Bisnis dan Cikal Bakal Berdirinya Ojek *Online* Pertama di Indonesia Dengan Mempergunakan Media Berbasis Internet Sejak Tahun 2008”, Nomor Permohonan EC00202130902 tertanggal 30 Juni 2021 dan Nomor Pencatatan 000257673;
 - j. Menghukum Tergugat I dan Tergugat II secara tanggung renteng membayar kepada Penggugat berupa ganti rugi pelanggaran hak cipta/hak eksklusif Penggugat selaku pencipta dan pemegang hak cipta jenis ciptaan karya tulis dan program komputer yang substansinya mengenai “cara pemesanan ojek *online/order*” yang seluruhnya sebesar Rp41.910.800.000.000,00 (empat puluh satu triliun sembilan ratus sepuluh miliar delapan ratus juta rupiah) dengan penghitungan sebagai berikut :
 - 1) Ganti rugi atas kehilangan penghasilan Penggugat dari manfaat ekonomi selama 10 (sepuluh) tahun berupa uang sebesar Rp10.800.000.000,00

(sepuluh miliar delapan ratus juta rupiah).

- 2) Ganti rugi sebesar 10% dari penghasilan Tergugat I Tahun 2020 dan Tahun 2021, berupa uang sebesar Rp41.900.000.000,00 (empat puluh satu triliun sembilan ratus miliar rupiah).
- k. Menghukum para tergugat untuk membayar uang paksa (*dwangsom*) sebesar Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) setiap harinya apabila lalai/terlambat dalam melaksanakan isi putusan ini.
- l. Menghukum Para Tergugat membayar biaya perkara.

2. Amar Putusan

a. Putusan Pengadilan Niaga Pada Pengadilan Negeri Jakarta Pusat Nomor 1033 K/Pdt.Sus-HKI/2023

Majelis hakim Mahkamah Agung RI dalam tingkat kasasi memberikan putusan yang amarnya berbunyi sebagai berikut:

- 1) Menolak gugatan penggugat untuk seluruhnya;
- 2) Menghukum Penggugat untuk membayar biaya perkara sejumlah Rp2.440.000,00 (dua juta empat ratus empat puluh ribu rupiah).

b. Putusan Mahkamah Agung RI Nomor 96 Pdt.Sus-Hak Cipta/2022/PN Jkt.Pst

- 1) Menolak permohonan kasasi dari Pemohon Kasasi: Hasan Azhari Alias Arman Chasan tersebut;
- 2) Menghukum Pemohon Kasasi/Penggugat untuk membayar biaya perkara dalam tingkat kasasi ditetapkan sejumlah Rp5.000.000,00 (lima juta rupiah).

3. Analisis Kasus

Berdasarkan uraian kasus di atas, maka dilakukan analisis kasus bahwa Pengadilan Niaga pada Pengadilan Negeri Jakarta Pusat telah memberikan putusan menolak gugatan Penggugat untuk seluruhnya dan oleh Mahkamah Agung dikuatkan dengan menolak permohonan kasasi dari penggugat.

Pertimbangan majelis hakim menolak gugatan yang diajukan oleh penggugat adalah para tergugat tidak melakukan pelanggaran atas ciptaan karya tulis berjudul "Metode Bisnis Dan Cikal Bakal Berdirinya Ojek *Online* Pertama Di Indonesia Dengan Menggunakan Media Berbasis Internet Sejak Tahun 2008" dan program komputer berjudul "Metode Bisnis Dan Cikal Bakal Berdirinya Ojek *Online* Pertama Di Indonesia Dengan Menggunakan Media Berbasis Internet Sejak Tahun 2008" milik penggugat karena para tergugat tidak melakukan kegiatan yang dikategorikan sebagai pelanggaran karya tulis dan program komputer menurut Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan tergugat II tidak melakukan pelanggaran hak moral atas setiap ciptaan milik penggugat.

Prinsipnya, baik secara faktual maupun secara konseptual para tergugat tidak melakukan pelanggaran hak cipta terhadap ciptaan karya tulis berjudul “Metode Bisnis dan Cikal Bakal Berdirinya Ojek *Online* Pertama Di Indonesia Dengan Menggunakan Media Berbasis Internet Sejak Tahun 2008” dan program komputer berjudul “Metode Bisnis dan Cikal Bakal Berdirinya Ojek *Online* Pertama Di Indonesia Dengan Menggunakan Media Berbasis Internet Sejak Tahun 2008” yang tercatat atas nama penggugat.

Tindakan/kegiatan yang dapat dikatakan sebagai sebuah pelanggaran karya tulis dan program komputer adalah kegiatan yang melanggar *mechanical rights* seperti penerbitan, penggandaan, penerjemahan dan/atau kegiatan lainnya berdasarkan Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta yaitu: Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan :

- a. Penerbitan ciptaan
- b. Penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya.
- c. Penerjemahan ciptaan.
- d. Pendapat asian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan.
- e. Pendistribusian ciptaan atau salinannya.
- f. Pertunjukan ciptaan;
- g. Pengumuman ciptaan.
- h. Komunikasi ciptaan.
- i. Penyewaan ciptaan.”

Berdasarkan uraian di atas, maka perbuatan tergugat I dan tergugat II bukanlah merupakan pelanggaran terhadap hak cipta, sebab ide, sistem, konsep dan

metode bisnis mengenai pemesanan ojek secara *online* pada prinsipnya tidak dilindungi Undang-Undang Hak Cipta.

Menentukan adanya pelanggaran hak cipta, maka harus dapat dibuktikan oleh penggugat jika para tergugat telah melakukan kegiatan antara lain penerbitan, penggandaan, penerjemahan dan/atau kegiatan lainnya berdasarkan Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta atas materi atau isi ciptaan karya tulis dan program komputer milik penggugat yang telah dicatatkan kepada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. Pelanggaran hak cipta pada wujud karya tulis termasuk ke dalam jenis pelanggaran atas *mechanical rights*. Khusus untuk ciptaan program komputer, pada prinsipnya tindakan/kegiatan yang dapat dikatakan sebagai sebuah pelanggaran atas suatu program komputer adalah kegiatan berupa penggandaan dan/atau penambahan jumlah (contoh dengan melakukan kegiatan *illegal copying, mis-channeling, illegal downloading, illegal installing, reverse engineering* suatu program komputer, penyalinan *source code* secara ilegal, dan lain-lain), pembajakan dan/atau kegiatan lainnya berdasarkan Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta tanpa seizin pencipta/pemegang hak cipta.

Adapun bantahan para tergugat atas dugaan pelanggaran hak cipta adalah :

- a. Para tergugat tidak melakukan kegiatan yang dikategorikan sebagai pelanggaran karya tulis dan program komputer menurut Undang-Undang Hak Cipta.
- b. Tergugat II tidak melakukan pelanggaran hak moral atas karya cipta

yang diduga dilanggar penggugat yang menyatakan pelanggaran hak cipta timbul karena adanya persamaan yang substantial dengan ide, sistem, konsep dan metode mengenai tata cara pemesanan ojek *online/order* pada hakikatnya tidak dapat dikatakan sebagai pelanggaran atas karya cipta yang diduga dilanggar. Ide dan/atau konsep tidak dilindungi,

Berdasarkan fakta bahwa nyatanya sebuah metode/konsep/ide bisnis terkait dengan pemesanan jasa transportasi umum dengan menggunakan media penghubung, baik melalui sambungan telepon maupun internet telah lebih dulu dikenal jauh sebelum adanya kegiatan yang diakui sepihak oleh Penggugat sebagai bisnis penggugat. Metode pemesanan tersebut sudah lebih dulu dikenal dan diterapkan dalam bisnis jenis jasa pemesanan taksi, misalnya taksi Bluebird yang diketahui/dikenal memiliki sistem/konsep pemesanan melalui telepon sejak tahun 1972.

Secara spesifik dan khusus untuk pemesanan kendaraan roda dua (motor) melalui media penghubung atau jaringan internet (*online*) juga telah dikenal sejak tahun 2001 di negara Perancis oleh Motocab, perusahaan penyedia transportasi khusus kendaraan roda dua dan di negara India pada tahun 2007 oleh Meru Cabs, perusahaan penyedia layanan transportasi, Metode/konsep pemesanan keduanya telah lebih dulu dikenal dan/atau diumumkan sebelum Penggugat menerapkan ide, sistem dan metode bisnisnya.

Para Tergugat membuktikan jika metode/konsep bisnis pemesanan jasa

transportasi menggunakan media penghubung sudah jauh ada/dikenal sebelum model bisnis Penggugat diklaim pertama kali diumumkan pada 1 Desember 2008;

Penulis berpendapat bahwa pertimbangan hukum dari Majelis Hakim di Pengadilan Niaga pada Pengadilan Negeri Jakarta Pusat, sudah tepat. Menurut penulis karya tulis berjudul metode bisnis dan cikal bakal berdirinya ojek *online* pertama di Indonesia dengan menggunakan media berbasis internet sejak tahun 2008”, Nomor Permohonan EC00202130913 tertanggal 30 Juni 2021; dan Jenis ciptaan program komputer berjudul “Metode Bisnis dan Cikal Bakal Berdirinya Ojek *Online* Pertama di Indonesia Dengan Mempergunakan Media Berbasis Internet Sejak Tahun 2008” apabila dihubungkan dengan ketentuan Pasal 40 dan Pasal 41 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, maka berkesimpulan karya tulis yang dijadikan dasarkan gugatan penggugat khususnya kedua ciptaan penggugat tersebut diatas, yang merupakan metode atau tata cara pemesan ojek *online* dengan menggunakan media berbasis internet tidak termasuk karya cipta yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta

Berdasarkan pertimbangan tersebut di atas, maka putusan Pengadilan Niaga pada Pengadilan Negeri Jakarta Pusat dalam perkara ini tidak bertentangan dengan hukum dan/atau undang Undang, sehingga permohonan kasasi yang diajukan oleh penggugat atau pemohon kasasi tersebut harus ditolak.

Menurut penulis penggunaan hak cipta karya ilmiah dan program komputer tanpa

izin merupakan pelanggaran hak cipta sebab hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan diwujudkan dan hak cipta memberikan pemilik hak untuk mengontrol penggunaan, distribusi, dan modifikasi ciptaannya sehingga pelanggaran hak cipta karya ilmiah dan program komputer tanpa izin merupakan pelanggaran kewajiban mutlak harus mendapatkan hukuman pidana penjara atau denda.

Pencipta atau pemilik dengan memiliki hak cipta karya ilmiah dan program komputer, maka pemilik hak cipta mempunyai kendali penuh atas penggunaan karyanya oleh pihak lain. Hal ini berarti orang lain tidak dapat menggunakan, menyalin, atau menyebarkan karya tersebut tanpa izin atau persetujuan dari pemilik hak cipta, kecuali jika diberikan lisensi atau hak khusus lainnya.

Hak cipta memberikan perlindungan hukum terhadap berbagai jenis karya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra termasuk di dalamnya karya ilmiah dan program komputer sehingga pelanggaran terhadap hak cipta tersebut dapat diberikan sanksi hukum bagi pelanggaran hak tersebut.

Perlindungan hukum terhadap suatu karya cipta karya ilmiah dan program komputer yang diberikan oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah untuk membuat suatu aktivitas dan kreativitas para pencipta memiliki semangat untuk melahirkan karya cipta karena tujuan akhir dari perlindungan hak cipta adalah untuk memberikan penghargaan kepada pemilik hak cipta.

Perlindungan hukum berlaku bagi karya cipta karya ilmiah dan program komputer baik yang masih berbentuk rumusan awal ataupun yang sudah berbentuk kode-kode tertentu, kompilasi data atau materi lainnya.

Apabila seseorang ingin menikmati manfaat ekonomi dari hasil ciptaan orang lain maka wajib memperoleh izin dari orang yang berhak. Apabila terjadi juga suatu pelanggaran yang menyebabkan pencipta mengalami kerugian maka dapat diselesaikan dengan pengajuan gugatan ganti rugi secara perdata.

Putusan Mahkamah Agung Nomor 1033 K/Pdt.Sus-HKI/2023 menurut penulis adalah bertujuan untuk melindungi dan memberikan jaminan yang pasti terhadap hak cipta karya dan program komputer kepada penciptanya atau pemegang hak khususnya karya cipta program komputer dan penegakan hukum dilakukan dengan maksud sebagai daya cegah bagi pelaku lain agar tidak melakukan suatu tindakan yang melawan hukum.

III. Penutup

A. Kesimpulan

1. Pengaturan hukum hak cipta di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menjadi dasar hukum perlindungan hak cipta di Indonesia yang mengatur jangka waktu perlindungan hak cipta. Yaitu penambahan jangka waktu perlindungan yang menjadi seumur hidup pencipta ditambah 70 tahun, dari sebelumnya hanya ditambah 50 tahun.
2. Akibat hukum atas penggunaan ciptaan karya tulis dan program komputer di

dalam aplikasi tanpa izin dari pencipta adalah pencipta dapat melakukan gugatan ke Pengadilan Niaga untuk mendapatkan ganti rugi sebagaimana tercantum dalam Pasal 96 Ayat (1), (2) dan Ayat (3) yang diperkuat dengan Pasal 99 (1) Ayat (2), dan Ayat (3) huruf c dan d, serta Pasal 115 Undang-Undang Hak Cipta.

3. Pertimbangan hukum atas tindakan pelanggaran hak cipta dalam Putusan Nomor 1033 K/Pdt.Sus-HKI/2023 adalah ternyata hasil karya penggugat baru merupakan metode pemesanan secara *online* dengan berbasis internet tidak merupakan karya cipta yang dilindungi oleh undang-undang hak cipta. Penggugat tidak dapat membuktikan dalil gugatannya bahwa para tergugat melakukan pelanggaran hak cipta sehingga gugatan ditolak dan gugatan ganti rugi dan lainnya tidak relevan lagi untuk dipertimbangkan lagi.

B. Saran

1. Agar pemerintah memberikan sosialisasi mengenai hak kekayaan intelektual dalam implementasi Undang-Undang Hak Cipta yang dilakukan pada semua kalangan terkait khususnya para pencipta karya tulis dan program komputer mengenai pelaksanaan perlindungan karya tulis dan program komputer baik itu perlindungan secara preventif maupun secara represif..
2. Agar negara memberikan perlindungan tegas bagi pemilik hak moral pada hak cipta dengan mensosialisasikan kepada masyarakat tentang pentingnya

menghargai hasil karya cipta dan negarah perlu meningkatkan pengawasan dan penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta

3. Agar pemerintah serius dalam mengatasi permasalahan HKI ini, hal ini bertujuan agar para pemegang HKI merasakan karya ciptanya dapat diakui dan dilindungi oleh negara karena hak kekayaan intelektual merupakan hak yang mempunyai nilai ekonomis yang sangat tinggi bagi para pemegangnya.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Otto Hasibuan, *Hak Cipta Di Indonesia, Alumni, Jakarta 2008*
- Muhamad Djumhana, R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual Sejarah Teori dan Prakteknya di Indonesia*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2003
- Budi Agus Riswandi, *Masalah-Masalah HAKI Kontemporer, Gita Hagari*, Yogyakarta, 2006
- Rahmadi Usman, *Hukum Kekayaan Intelektual Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*, PT. Alumni, Bandung
- R. Soeroso, *Pengantar Ilmu Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, 2006
- Munir Fuady, *Perbuatan Melawan Hukum: Pendekatan Kontemporer*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2005
- Sudikno Mertokusumo, *Hukum Acara Perdata Indonesia*, Liberty, Yogyakarta, 2009.
- Gatot Supramono, *Hak Cipta dan Aspek-aspek Hukumnya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010,
- Shopar Maru Hutagalung, *Hak Cipta Kedudukan dan Peranannya di Dalam Pembangunan*, (Jakarta: Akademika Pressindo, 1994)
- Rachmadi Usman, *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual: Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*, (Bandung: Alumni, 2003)
- Direktorat Jenderal *Hak Kekayaan Intelektual, Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual*,

- Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia**, Banten, 2005
- Rahmi Jened, 2014, *Hukum Hak Cipta* (Copyright's Law), Bandung: Citra Aditya Bakti 2014
- Effendy, E. *Hak Cipta di Indonesia: Teori dan Praktik Penegakan Hukum*. Jakarta: Rajawali Press 2016
- Mulyana, D. *Hukum Hak Cipta dan Perkembangan Teknologi Digital*. Bandung: Pustaka Setia 2020
- Sulistyo, S. *Penyelesaian Sengketa Hak Cipta: Perspektif Hukum dan Ekonomi*. Yogyakarta: Graha Ilmu 2018
- Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. *Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia 2014*
- Soeroso, M. *Hak Cipta dalam Perspektif Hukum Internasional dan Nasional*. Jakarta: Kencana 2019
- Sumber: Taufik, H., *Kebudayaan Indonesia dalam Perspektif Sejarah*, Jakarta: Penerbit Maju, 2020
- Gani, Erizal. *Komponen-Komponen Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: Penerbit Pustaka Reka Cipta 2013
- Rif'an, Ali. *Jenius Menulis & Menerbitkan Karangan Ilmiah 2013*
- Anderson, T. *The theory and practice of online learning*. Edmonton: AU Press 2016
- Djumhana, M. dan Djubaedillah, *"Hak Milik Intelektual, Sejarah, Teori dan Prakteknya Di Indonesia"*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2003.
- Davis, Gordon B, *"Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen Bagian II (Struktur Dan Pengembangannya)"*, PT. Pustaka Binaman Pressindo, Jakarta, 1993.
- Widodo, Priyono Dwi, *"Kamus Istilah Internet Dan Komputer"*, Lintas Media, Jombang.
- Suryo, W. & Anwar, B. *Sistem Informasi Hukum Berbasis Komputer: Teori dan Implementasi*. Jakarta: Pustaka Pelajar. 2021
- Hadi, M. *Pengembangan Sistem Berbasis Komputer dalam Layanan Hukum: Implementasi dan Tantangan*. Yogyakarta: Penerbit UGM Press 2022
- Fauzi, H. *Sistem Komputer dalam Penyusunan Keputusan Hukum Otomatis: Suatu Tinjauan Teknologi dan Hukum*. Jakarta: Penerbit Erlangga 2019
- Ahmad, F. *Pemrograman Komputer dalam Praktik Hukum: Perspektif Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi 2020
- Mahfud, M. *Perlindungan Hukum atas Program Komputer di Indonesia*. Bandung: Penerbit Alfabeta 2017
- Sutantio, S. *Hukum Perlindungan Hak Cipta dalam Penggunaan Program Komputer di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Rajawali 2018
- Sihombing, P. *Hukum Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Penerbit Kencana 2019
- A.W. Munawwir, Kamus Munawwir
- Al-Fairuz Abadi, Al-Qamus Al-Muhith Juz I
- Ibnu Mandzur, Lisan Al-'Arab
- Handi Nugraha, *Tinjauan Perlindungan Hak moral dalam UUHC, Jakarta: Tesis pada Fakultas Hukum Pascasarjana Universitas Indonesia*, tahun 2005
- Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*
- Wahbah al Zuhaily, *al- Fiqh al- islam wa adilatuh, dikutip oleh Ghufron A. Mas'adi, Fiqh muamalah Kontekstual*, Jakarta : Rajawali Pers ,2010,.2861
- Wahbah al Zuhaily, *al- Fiqh al- islam wa adilatuh, dikutip oleh Ghufron A. Mas'adi, Fiqh muamalah Kontekstual*,(Jakarta : Rajawali Pers ,2010),.2877
- Imam Syatiby, *Al-Muwafaqat Fi Ushul AIAhkam Juz II, Beirut : Dar Al-Ma'rifat*
- Imam Jalalain, *Tafsir Jalalain Jilid I*
- Abu Bakar Al-Jazairy, *Aisar TafasirLi Kalam 'Aliy AL-Kabir, Beirut : Dar Al-kutub Ilmiah, 1987*
- Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, Kencana, Jakarta, 2013
- Dyah Ochterina Susanti Dan A'an Efendi, *Penelitian Hukum (Legal Research)*, Sinar Grafika, Jakarta, 2014

B. Jurnal

- Robby Akhmad Surya Dilaga, *"Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Software Game Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta"*, Jurnal Ius, Volume 4, Nomor 2, 2018

- Iqbal Abdul Malik, et.al, **“Perlindungan Hukum Atas Karya Cipta Permainan Video Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”**, Diponegoro Law Journal, Volume 6, nomor 2, 2017
- Yessica Ardina, et.al, **“Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (Video Game) Terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”**, Diponegoro Law Review, Volume 5, Nomor 2, 2016

C. Peraturan Perundang-Undangan

- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014
tentang Hak Cipta.
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016
tentang Informasi dan Transaksi
Elektronik
- Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun
2021 tentang Pelaksanaan Undang-
Undang Nomor 28 Tahun 2014
tentang Hak Cipta

D. Internet

- Jogloabang, **“uu-28-14 Hak Cipta”**, melalui
<https://www.jogloabang.com/pustaka/uu-28-2014-hak-cipta/>,
Diakses Pada Tanggal 20
Desember 2024, Pukul 22:44 WIB.
- Hukumnas, **“Penyebab Terjadinya Pelanggaran Hak Cipta di Indonesia”**, <https://www.google.co.id/amp/s/hukamnas.com/penyebab-terjadinyapelanggaran-hak-cipta/amp/> Diakses Pada Tanggal 20 Desember 2024, Pukul 17:45 WIB.
- Wikipedia, **“Lisensi”**,
<https://id.wikipedia.org/wiki/Lisensi/>
Diakses Pada Tanggal 20
Desember 2024, Pukul 13:13 WIB.

E. Putusan

Nomor 1033 K/Pdt.Sus-HKI/2023

F. Kamus

- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka