

Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Program Komputer (Studi Kasus Putusan Nomor 60/Pdt.Sus-HakCipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst)

Raden Farrel Dharma Osmar¹, Indah Kusuma Wardhani²

¹Universitas Borobudur, radenfarreldharmaosmar@gmail.com

²Universitas Borobudur, indah_kwardhani@borobudur.ac.id

Abstract. *In this modern era, society cannot be separated from technology because they always create new creations from technology, including computer programs. However, many cases of copyright infringement on computer programs have caused losses to creators and copyright holders. Based on this, this research will analyze Decision Number 60/Pdt.Sus-HakCipta/2020/ PN.Niaga.Jkt.Pst. related to the legal protection of Telkom as the copyright holder of the computer program and the legal power of recording the copyright of the computer program carried out by Iman Fauzan Syarief. The research method used in this research is normative juridical. The results of the research show that Telkom has received legal protection based on Article 33 paragraph (1) jo. Article 34 jo. Article 1 point 4 of Law Number 28 of 2014 concerning Copyright because Telkom is the creator and the true Copyright holder for a computer program in the form of the CXM application. The legal power of recording Copyright on a computer program carried out by Iman Fauzan Syarief is deleted based on Article 74 paragraph (1) of Law Number 28 of 2014 concerning Copyright.*

Kata kunci: *pemegang hak cipta, program komputer*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang sangat cepat mempengaruhi kehidupan masyarakat, tidak hanya di bidang komputer, telekomunikasi dan teknologi lainnya, namun juga di bidang hukum. Hal ini tidak terlepas dari kebutuhan masyarakat yang memiliki keinginan yang tinggi untuk mendapatkan informasi, baik itu untuk menambah wawasan, membuat keputusan, ataupun untuk bahan beropini (Ade Maman Suherman, 2005).

Searah dengan perkembangan teknologi tersebut, maka muncullah hak kekayaan intelektual. Hak kekayaan intelektual adalah hak yang berkenaan dengan kekayaan yang timbul karena kemampuan intelektual manusia yang dapat berupa karya di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, seni dan sastra, bahkan program komputer (Muhammad Ahkam Subroto dan Suprapedi, 2008). Di Indonesia sendiri sudah banyak sekali oknum yang menggunakan program komputer secara ilegal, yaitu menggunakan program perangkat lunak komputer yang secara sah dan sudah dilindungi oleh hukum namun tanpa seizin pencipta atau pemegang hak ciptanya.

Konsepsi mengenai hak kekayaan intelektual didasarkan pada pemikiran bahwa karya intelektual yang telah dihasilkan manusia memerlukan pengorbanan, tenaga, waktu, dan biaya. Dengan adanya pengorbanan tersebut menjadikan karya intelektual yang telah dihasilkan memiliki nilai ekonomi karena manfaat yang dapat dinikmati (Afrillyanna Purba, Gazalba Saleh dan Andriana Krisnawati, 2005). Adanya Hak Cipta tidak terlepas dari komitmen bangsa Indonesia untuk mendirikan negara hukum yang dapat melindungi kepentingan warga negaranya. Komitmen ini semakin terlihat ketika kedudukan Hak Cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta 2014). Hak Cipta merupakan hak eksklusif, artinya hanya pencipta yang dapat menggunakan Hak Cipta secara bebas dan memiliki hak untuk mengontrol ciptaan tersebut, sedangkan orang atau pihak lain dilarang menggunakan Hak Cipta tersebut tanpa adanya izin dari penciptanya. Hak Cipta juga menganut prinsip deklaratif, artinya perlindungan Hak Cipta bersifat otomatis dan timbul setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk yang nyata (*tangible form*). Pencatatan Hak Cipta bersifat sukarela/tidak wajib karena pencatatan tersebut tidak menimbulkan Hak Cipta (Akmal Asamahdi Latukau, Rory Jeff Akyuwen dan Muchtar Anshary Hamid Labetubun, 2021).

Pada saat ini karya cipta di bidang komputer berkembang pesat dan telah diakui sebagai suatu aset yang sangat bernilai, baik bagi perusahaan atau individu yang menciptakan atau memilikinya. Program komputer juga dianggap sebagai salah satu jenis properti seperti benda-benda bergerak lainnya. Oleh karena itu, Pasal 40 ayat (1) UU Hak Cipta 2014 menentukan bahwa program komputer termasuk dalam ciptaan yang memiliki perlindungan Hak Cipta. Dengan demikian pencipta atau pemegang Hak Cipta atas program komputer tersebut berhak melarang pihak lain untuk menggunakan atau memanfaatkan program komputernya tanpa izin darinya.

Terkait dengan hal tersebut, program komputer juga termasuk sebuah perangkat lunak (*software*) sesuai dengan ketentuan Pasal 1 angka 9 UU Hak Cipta 2014 yang menyatakan bahwa program komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa program komputer merupakan serangkaian instruksi yang ditulis untuk melakukan suatu fungsi spesifik pada komputer. Hal ini disebabkan karena pada dasarnya komputer membutuhkan keberadaan program komputer agar bisa menjalankan fungsinya sebagai komputer, yang dapat dilakukan dengan cara mengeksekusi serangkaian instruksi program komputer tersebut pada *prosesor* (Efitra, 2021).

Bagi perusahaan atau institusi pembuat program komputer, mempertahankan kepemilikan atas program komputer adalah sulit karena kondisi karyawan yang masuk dan keluar dari perusahaan tersebut sangat tinggi. Oleh karena itu, perusahaan sering khawatir terjadi pencurian disain dasar program komputer mereka oleh karyawan mereka sendiri atau oleh perusahaan lawan mereka. Untuk mencegah hal tersebut, industri program komputer akan memanfaatkan peraturan perundang-undangan yang berlaku, khususnya UU Hak Cipta, untuk melindungi program komputer milik mereka (Afifah Kusumadara, 2003).

Salah satu contoh kasus pelanggaran Hak Cipta atas program komputer yang terjadi di Amerika Serikat adalah sengketa antara Oracle Corporation dengan Google. Oracle Corporation menggugat Google untuk membayar US\$ 9 miliar atau sekitar Rp 130,6 triliun karena Google dianggap telah mencuri perangkat lunaknya (*software*) ketika merancang platform seluler Android untuk pengembang aplikasi, yakni Antarmuka Pemrograman Aplikasi (API). API merupakan blok bangunan yang dapat disambungkan oleh pengembang ke program yang lebih besar. Dalam kasus yang telah berlangsung selama satu dekade tersebut, akhirnya pada tahun 2021 Mahkamah Agung (MA) Amerika Serikat memenangkan Google. MA menyatakan bahwa Google tidak melakukan pelanggaran Hak Cipta terhadap Oracle Corporation ketika menyalin potongan bahasa pemrograman untuk membangun sistem operasi Android-nya. MA menilai bahwa tindakan yang dilakukan oleh Google, yaitu melakukan penyalinan API dari Oracle Java SE, adalah sesuatu yang wajar.

Di Indonesia, kasus pelanggaran Hak Cipta atas program komputer juga terjadi dalam sengketa antara PT. Telekomunikasi Indonesia (Persero) Tbk (Telkom) dengan Iman Fauzan Syarief, dimana Telkom mengajukan gugatan pembatalan pencatatan Hak Cipta atas program komputer berupa aplikasi CXM (*Customer Experience Management*) atas nama Iman Fauzan Syarief ke Pengadilan Niaga. Bertolak dari kasus tersebut, maka penelitian ini akan menganalisis Putusan Nomor 60/Pdt.Sus-HakCipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst. terkait dengan perlindungan hukum terhadap Telkom sebagai pemegang Hak Cipta atas program komputer dan kekuatan hukum pencatatan Hak Cipta atas program komputer yang dilakukan oleh Iman Fauzan Syarief.

Tinjauan Pustaka

1. Hak Cipta

Pengertian Hak Cipta yang diatur dalam UU Hak Cipta 2014 adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan. Dari pengertian tersebut, pencipta tidak hanya menciptakan namun hasil karya yang sudah diciptakan harus dideklarasikan oleh pencipta sebagai bentuk pengakuan bahwa memang betul ciptaannya dibuat oleh sang pencipta dan bukan orang lain (Karjono, 2012).

Dalam Pasal 1 angka 2 UU Hak Cipta 2014 telah diatur pengertian pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Jadi yang disebut sebagai pencipta bisa satu orang atau lebih dari satu orang apabila penciptaannya dilakukan secara bersama-sama. Penciptaan yang dilakukan bersama-sama dapat berupa kegiatan mencipta suatu ciptaan utuh secara bersama-sama, atau masing-masing mengerjakan bagian-bagian ciptaan yang kemudian disatukan dalam suatu ciptaan utuh, demikian juga badan hukum sebagai subjek hukum dapat diakui sebagai pencipta menurut UU Hak Cipta 2014 (Zulkifli Makkawaru, Kamsilaniah dan Almusawir, 2021).

Selanjutnya Pasal 31 UU Hak Cipta 2014 menentukan bahwa yang dianggap sebagai pencipta, yaitu orang yang namanya disebut dalam ciptaan, orang yang namanya dinyatakan sebagai pencipta pada suatu ciptaan, orang yang namanya disebutkan dalam surat pencatatan ciptaan; dan/atau orang yang namanya tercantum dalam daftar umum ciptaan sebagai pencipta. Pasal 33 UU Hak Cipta 2014 menentukan bahwa apabila ciptaan terdiri atas beberapa bagian tersendiri yang diciptakan oleh dua orang atau lebih, maka yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang memimpin dan mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan. Apabila orang yang memimpin dan mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan tersebut tidak ada, maka yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang menghimpun ciptaan dengan tidak mengurangi Hak Cipta masing-masing atas bagian ciptaannya. Pasal 34 UU Hak Cipta 2014 menentukan bahwa apabila ciptaan dirancang oleh seseorang dan diwujudkan serta dikerjakan oleh orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan orang yang merancang, maka yang dianggap pencipta adalah orang yang merancang ciptaan.

Adapun pengertian pemegang Hak Cipta diatur dalam Pasal 1 angka 4 UU Hak Cipta 2014 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. Berdasarkan pengertian tersebut, pencipta adalah pemilik Hak Cipta sekaligus sebagai pemegang Hak Cipta sepanjang belum diserahkan kepada pemegang yang baru. Istilah pemegang berarti orang yang memegang hak ekonomi dari Hak Cipta tersebut. Status sebagai pemegang Hak Cipta dapat diperoleh dengan cara melakukan penciptaan sendiri, atau menerima penyerahan dari pencipta atau pihak sebelumnya melalui lisensi, wasiat, pewarisan, atau bentuk perjanjian lain.

Perlindungan Hak Cipta merupakan suatu hal yang sangat penting untuk diperhatikan dalam sektor ekonomi, karena Indonesia sebagai negara berkembang yang produktif menghasilkan banyak karya cipta wajib menjaga warga negaranya dari usaha pembajakan dan plagiarisme (Gatot Supramono, 2010). Ada beberapa prinsip dasar dalam perlindungan Hak Cipta, yaitu:

- a. Yang dilindungi Hak Cipta adalah ide yang telah berwujud dan asli. Artinya perlindungan Hak Cipta hanya berkaitan dengan bentuk perwujudan dari suatu ciptaan. Selain itu, ciptaan harus mempunyai keaslian (orisinal) untuk dapat menikmati hak-hak yang diberikan oleh undang-undang. Keaslian berhubungan erat dengan bentuk perwujudan suatu ciptaan, sehingga suatu ciptaan hanya dapat dianggap asli apabila bentuk perwujudannya tidak berupa jiplakan (plagiat) dari suatu ciptaan lain yang telah diwujudkan.
- b. Perlindungan Hak Cipta timbul secara otomatis ketika suatu ciptaan diciptakan, yaitu ketika seorang pencipta mewujudkan idenya dalam suatu karya yang berwujud nyata. Jadi walaupun pencipta tidak melakukan pencatatan Hak Cipta, maka pencipta tetap memiliki perlindungan ketika ciptaan sudah selesai dibuat, yaitu perlindungan berupa hak untuk mengontrol agar tidak ada seorang pun yang memanfaatkan haknya tanpa adanya izin dari pencipta (Inda Nurdahniar, 2016).
- c. Untuk memperoleh perlindungan Hak Cipta, diperlukan pengumuman sebagai bentuk deklarasi terhadap hasil karya yang diciptakan.
- d. Hak Cipta suatu ciptaan merupakan suatu hak yang diakui oleh hukum (*legal right*), dimana hak ini harus dipisahkan dan dibedakan dari fisik suatu ciptaan.
- e. Hak Cipta bukan merupakan hak mutlak (absolut), melainkan hanya suatu monopoli terbatas. Artinya Hak Cipta tidak mengenal konsep monopoli mutlak, karena ada kemungkinan seorang pencipta menciptakan sesuatu yang sama dengan ciptaan yang telah tercipta terlebih dahulu, dengan syarat tidak terjadi peniruan (plagiat) secara murni (Eddy Damian, 2014).

Terkait dengan pencatatan Hak Cipta atas suatu ciptaan, UU Hak Cipta 2014 dan Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2020 tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait (PP Pencatatan Ciptaan) sebagai berikut:

- 1) Pencatatan ciptaan diajukan dengan permohonan secara tertulis dalam bahasa Indonesia oleh pencipta, pemegang Hak Cipta, atau kuasanya kepada Menteri Hukum dan HAM. Permohonan dapat dilakukan secara elektronik dan/atau non elektronik. Dalam hal permohonan diajukan oleh:
 - a. beberapa orang yang secara bersama-sama berhak atas suatu ciptaan, maka permohonan dilampiri keterangan tertulis yang membuktikan hak tersebut;
 - b. badan hukum, maka permohonan dilampiri salinan resmi akta pendirian badan hukum yang telah disahkan oleh pejabat berwenang;
 - c. beberapa orang, maka nama pemohon harus dituliskan semua dengan menetapkan satu alamat pemohon yang terpilih;
 - d. pemohon yang berasal dari luar wilayah Indonesia, maka permohonan wajib dilakukan melalui konsultan kekayaan intelektual yang terdaftar sebagai kuasa.
- 2) Selanjutnya Menteri Hukum dan HAM melakukan pemeriksaan terhadap permohonan yang telah memenuhi persyaratan. Pemeriksaan dilakukan untuk mengetahui ciptaan yang dimohonkan tersebut secara esensial sama atau tidak sama dengan ciptaan yang tercatat dalam daftar umum ciptaan atau objek kekayaan intelektual lainnya. Hasil pemeriksaan digunakan sebagai bahan pertimbangan Menteri Hukum dan HAM untuk menerima atau menolak permohonan.
- 3) Menteri Hukum dan HAM memberikan keputusan menerima atau menolak permohonan dalam waktu paling lama 9 (sembilan) bulan terhitung sejak tanggal diterimanya permohonan yang memenuhi persyaratan.
- 4) Dalam hal Menteri Hukum dan HAM menerima permohonan, maka Menteri Hukum dan HAM menerbitkan surat pencatatan ciptaan dan mencatat dalam daftar umum ciptaan.
- 5) Terhadap ciptaan yang tercatat dalam daftar umum ciptaan dapat diterbitkan petikan resmi. Setiap orang dapat memperoleh petikan resmi tersebut dengan dikenai biaya.
- 6) Dalam hal Menteri Hukum dan HAM menolak permohonan, maka Menteri Hukum dan HAM memberitahukan penolakan tersebut secara tertulis kepada pemohon disertai alasannya (Tim Penyusun Kementerian Hukum dan HAM Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, 2020).

2. Program Komputer

Komputer di masa modern ini memiliki berbagai macam fungsi untuk mempermudah dan membantu pekerjaan yang dilakukan oleh manusia. Komputer adalah suatu alat yang digunakan untuk memproses dan mengolah data menurut perintah yang telah dirumuskan (Dwi Krisbiantoro, 2019). Sedangkan program adalah formulasi sebuah algoritma dalam bentuk bahasa pemrograman sehingga siap dijalankan pada mesin komputer (Shinta Esabella dan Miftahul Haq, 2021).

UU Hak Cipta 2014 Pasal 1 angka 9 merumuskan pengertian program komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu agar untuk mencapai hasil tertentu. Jadi program komputer merupakan sekumpulan instruksi yang ditulis dalam bahasa pemrograman yang dapat dijalankan oleh komputer untuk melakukan suatu tindakan atau menyelesaikan suatu tugas. Program komputer dapat dibuat untuk melakukan berbagai macam tindakan, seperti menghitung, mengelola data, menampilkan informasi, serta mengirimkan dan menerima data dari internet. Program komputer ditulis dalam bahasa pemrograman yang dapat dipahami oleh manusia, kemudian diubah menjadi bahasa mesin yang dapat dipahami oleh komputer. Program komputer memungkinkan penggunaannya untuk melakukan banyak hal, seperti menyelesaikan tugas-tugas secara cepat dan tepat, berbagi informasi dengan mudah, dan mengakses sumber daya yang berpotensi lebih besar. Program komputer juga mampu memecahkan masalah yang rumit dan dapat menjaga integritas data yang disimpan di dalamnya. Dengan kata lain, program komputer adalah alat yang sangat berguna bagi penggunaannya.

Secara umum, ada dua jenis program komputer, yaitu aplikasi dan sistem operasi. Aplikasi bertanggung jawab untuk melakukan tugas spesifik, seperti membentuk dokumen, mengedit foto, memutar musik, atau bahkan membuat layanan pelayanan pelanggan secara otomatis. Sistem operasi

adalah perangkat lunak inti yang bertanggung jawab mengatur aplikasi, *hardware*, dan berbagai tugas lainnya (Buhori Muslim, 2017).

Secara lebih rinci, program komputer juga dapat dibagi menjadi beberapa jenis yaitu:

a. Perangkat Lunak Aplikasi

Perangkat lunak aplikasi (*software*) atau program aplikasi adalah program khusus yang dapat digunakan untuk aplikasi di bidang tertentu. Program ini sangat membantu untuk menyelesaikan permasalahan yang spesifik. Pada saat ini sudah banyak program aplikasi yang beredar, seperti program aplikasi pengolah kata, angka, presentasi, dan data. Perangkat lunak disimpan dan diatur di dalam komputer. Dalam hal ini, komputer akan mengolah data-data yang ada dalam bentuk sebuah program atau instruksi yang dapat menjalankan perintah (Ricky Imanuel Ndaumanu dkk, 2022). Intinya, perangkat lunak aplikasi merupakan suatu bagian dari perangkat lunak komputer yang dibuat dengan program komputer untuk digunakan melakukan suatu tugas yang diinginkan oleh penggunaannya (Moh. Fauzy, 2019). Perangkat lunak aplikasi ada bermacam-macam jenisnya, seperti program aplikasi pengolah kata yaitu *Microsoft Office Word*, aplikasi pengolah angka yaitu *Microsoft Office Excel*, dan aplikasi pengolah gambar yaitu *Photoshop* (Budy Purnawanto, 2010). Selain itu, ada pula perangkat lunak aplikasi yang digunakan untuk permainan video, menyunting video, dan sebagainya. *Customer Experience Management (CXM)* juga merupakan salah satu jenis perangkat lunak aplikasi.

b. Perangkat Lunak Sistem

Sistem operasi merupakan perangkat lunak yang bertugas mengontrol dan melakukan manajemen perangkat keras serta operasi dasar sistem termasuk menjalankan perangkat lunak aplikasi (Riri Fitri Sari, 2021). Perangkat lunak sistem berfungsi agar perangkat keras, seperti *hard disk*, *mouse*, dan *monitor*, dapat berjalan sebagaimana seharusnya. Perangkat lunak sistem juga bertanggung jawab untuk mengatur komunikasi antara perangkat keras dan perangkat lunak aplikasi lainnya. Contoh dari perangkat lunak sistem adalah *operating system* seperti *Windows*, *Linux*, atau *IOS*. Selain sistem operasi, perangkat lunak sistem juga termasuk *driver*, yaitu program yang memungkinkan perangkat *hardware* untuk berinteraksi dengan sistem operasi dan perangkat lunak aplikasi lainnya. Perangkat lunak sistem juga termasuk *utility*, yaitu program yang digunakan untuk melakukan tugas-tugas praktis seperti membersihkan memori atau mengelola berkas. Perangkat lunak sistem sangat penting karena memungkinkan komputer untuk berfungsi dengan baik dan membantu pengguna untuk mengelola komputer dengan mudah. Namun, perangkat lunak sistem juga dapat mengalami masalah, seperti *crash* atau *error*, yang dapat menyebabkan komputer tidak dapat digunakan dengan baik. Oleh karena itu, sangat penting untuk menjaga perangkat lunak sistem terbaru dan melakukan pembaruan agar komputer dapat berfungsi dengan baik.

c. Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman adalah bahasa yang digunakan untuk menulis program komputer. Bahasa pemrograman memiliki aturan sintaks yang harus diikuti oleh pengembang untuk menulis program yang dapat dijalankan oleh komputer (Shofwan Hanief dan I Wayan Jepriana, 2020). Bahasa pemrograman dapat dibagi menjadi beberapa jenis, seperti bahasa pemrograman tingkat tinggi dan bahasa pemrograman tingkat rendah. Bahasa pemrograman tingkat tinggi lebih mudah dipahami oleh manusia karena menggunakan kata-kata dan kalimat yang sesuai dengan bahasa manusia, contohnya Python, Java, dan C++. Sedangkan bahasa pemrograman tingkat rendah lebih dekat dengan bahasa mesin yang dipahami oleh komputer, contohnya *assembly* (Harwikarya, Desi Ramayanti dan Nur Ani, 2017). Bahasa pemrograman sangat penting karena memungkinkan pengembang untuk menulis program komputer yang dapat melakukan berbagai macam tindakan, seperti mengelola data, mengirim dan menerima data dari internet, dan menampilkan informasi. Penggunaan bahasa pemrograman yang tepat sangat penting untuk memastikan bahwa program tersebut dapat dijalankan dengan baik dan efisien.

d. Utility

Utility software adalah perangkat lunak (*software*) yang berguna untuk membantu kerja sistem operasi, yaitu dengan cara meringankan pekerjaan sistem operasi. *Utility* digunakan untuk melakukan tugas-tugas praktis dan berguna, seperti mengoptimalkan sistem, mengelola berkas, atau membersihkan *hard drive*. *Utility* biasanya merupakan program kecil yang dapat dijalankan dengan

mudah dan cepat, dan dapat membantu meningkatkan kinerja komputer, diantaranya adalah Ccleaner, Antivirus, dan Pembersih Registri, yaitu dengan cara menghilangkan data sampah yang tidak terpakai (Achmad Jauhari, Devie Rosa dan Fifin Ayu, 2019). *Utility* dapat ditemukan secara gratis atau berbayar, dan dapat diunduh dari internet atau dijual di toko perangkat lunak. *Utility* biasanya mudah digunakan dan tidak memerlukan pengetahuan pemrograman yang mendalam.

e. Sumber Terbuka

Sumber terbuka atau *source code* adalah jenis perangkat lunak dimana kode sumbernya disediakan secara publik. Perangkat lunak sumber terbuka dapat digunakan, dimodifikasi, dan dibagikan secara bebas oleh siapa saja (Rusmanto, 2020). Walaupun sama dengan perangkat lunak gratis, kode asli sumber terbuka dapat dilihat, diperoleh, dan didistribusikan secara bebas, sementara perangkat lunak gratis belum tentu bisa dilihat kode aslinya. Sumber terbuka *open source* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan suatu produk atau jasa yang sumber kodenya tersedia secara terbuka dan dapat diakses oleh siapa saja. Produk atau jasa sumber terbuka biasanya dilindungi oleh lisensi sumber terbuka yang memberikan hak kepada siapa saja untuk menggunakan, mengubah, dan mendistribusikan produk atau jasa tersebut dengan bebas. Contoh produk atau jasa sumber terbuka yang populer adalah sistem operasi Linux, dan *browser web* Mozilla Firefox. Produk atau jasa sumber terbuka dapat dikembangkan oleh komunitas yang terdiri dari ribuan pengembang yang bekerja sama secara terbuka dan transparan. Sumber terbuka sangat penting karena memungkinkan siapa saja untuk mengakses dan mempelajari kode sumber produk atau jasa tersebut, sehingga dapat membantu dalam proses pengembangan dan peningkatan produk atau jasa tersebut. Selain itu, sumber terbuka juga dapat membantu mengurangi biaya yang dikeluarkan untuk menggunakan produk atau jasa tersebut, karena tidak ada biaya lisensi yang harus dibayarkan (Rusmanto, 2020).

3. Perlindungan Hak Cipta Program Komputer

Segala jenis ciptaan yang sudah diumumkan dan dibuat menjadi nyata, tentunya akan dilindungi Hak Cipta-nya, dan ini juga berlaku pada ciptaan berupa program komputer sebagaimana diatur dalam Pasal 40 ayat (1) huruf s UU Hak Cipta 2014. Perlindungan Hak Cipta atas program komputer akan melindungi hak pencipta/pengembang untuk mengatur penggunaan aplikasi yang dikembangkannya. Hak Cipta ini memberikan kepemilikan eksklusif atas suatu program komputer dan menghalangi orang lain untuk membuat, menggunakan, mendistribusikan, atau menyalin program komputer tersebut tanpa izin pencipta/pengembangnya. Hak Cipta adalah hak yang diberikan kepada pencipta atas suatu karya yang dibuatnya, termasuk program komputer.

a. Prinsip Deklaratif

Sistem perlindungan Hak Cipta atas program komputer mengikuti prinsip deklaratif, artinya pencipta/pengembang tidak perlu melakukan pendaftaran untuk memperoleh Hak Cipta. Hal ini berbeda dengan sistem perlindungan atas hak kekayaan intelektual lainnya yang mengikuti prinsip konstitutif, yaitu hak diberikan kepada pemohon pertama kali, seperti Hak Atas Merek dan Paten.

Prinsip deklaratif diatur dalam Pasal 1 angka 1 dan Pasal 64 ayat (2) UU Hak Cipta 2014. Meskipun tidak menjadi syarat untuk memperoleh Hak Cipta, namun pencatatan Hak Cipta tetap diwajibkan untuk melakukan peralihan Hak Cipta, sebagaimana tercantum di dalam ketentuan Pasal 76 ayat (1) UU Hak Cipta 2014 bahwa pengalihan hak atas pencatatan ciptaan dapat dilakukan jika seluruh Hak Cipta atas ciptaan tercatat dialihkan haknya kepada penerima hak.

Pencatatan Hak Cipta juga diperlukan untuk mengantisipasi adanya gugatan atau sengketa dengan pihak lain, dimana pihak yang telah melakukan pencatatan akan memiliki kedudukan hukum yang lebih kuat. Namun pencatatan Hak Cipta juga dapat dibatalkan apabila terbukti bahwa ciptaannya tersebut bukanlah milik pihak yang mencatatkan Hak Cipta. Pembatalan tersebut dapat dilakukan melalui gugatan pembatalan pencatatan ciptaan dalam daftar umum ciptaan melalui Pengadilan Niaga yang ditujukan pada pencipta dan/atau pemegang Hak Cipta sesuai dengan ketentuan Pasal 97 UU Hak Cipta 2014.

b. Lisensi

Hak Cipta melindungi karya yang dibuat oleh seseorang atau sekelompok orang, seperti perangkat lunak, aplikasi, dan sistem operasi, dari penggunaan yang tidak sah atau penyalahgunaan oleh pihak lain.

Hak Cipta mencakup hak eksklusif untuk menyalin, memperbanyak, memperdagangkan, atau menayangkan karya tersebut. Pencipta dapat memberikan Hak Cipta tersebut kepada orang lain melalui lisensi atau penjualan sebagaimana diatur dalam Pasal 16 ayat (1) UU Hak Cipta 20104.

Untuk mendapatkan Hak Cipta atas suatu program komputer, maka program komputer tersebut harus dibuat oleh seseorang atau sekelompok orang yang memiliki kemampuan dan kreativitas yang tinggi. Program komputer yang dibuat dengan cara menyalin atau mengubah program komputer lain tidak dapat mendapatkan hak Hak Cipta. Hak Cipta program komputer sangat penting untuk menghargai hasil karya seseorang atau sekelompok orang yang telah mengeluarkan banyak usaha dan waktu untuk menciptakan program komputer tersebut. Selain itu, Hak Cipta juga dapat memberikan keuntungan ekonomi bagi pencipta karena dapat memungkinkan pencipta untuk memperoleh royalti atau biaya lisensi dari penggunaan program komputer tersebut.

Lisensi merupakan izin tertulis yang diberikan oleh pemegang Hak Cipta kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas ciptaannya dengan syarat tertentu. Jadi lisensi adalah suatu perjanjian yang mengatur hak dan kewajiban dari pihak yang memberikan lisensi (pemberi lisensi) kepada pihak yang menerima lisensi (penerima lisensi) untuk menggunakan program komputer yang dilindungi Hak Cipta.

Lisensi atas program komputer biasanya diberikan untuk *software*, musik, video, atau konten digital lainnya (Syarifudin, 2013). Lisensi dapat mengatur berbagai macam hal, seperti siapa yang diizinkan untuk menggunakan produk atau jasa tersebut, dimana produk atau jasa tersebut dapat digunakan, bagaimana produk atau jasa tersebut dapat digunakan, dan berapa lama produk atau jasa tersebut dapat digunakan. Lisensi juga dapat mengatur biaya yang harus dibayarkan kepada pemberi lisensi apabila produk atau jasa tersebut digunakan. Ada berbagai macam jenis lisensi, seperti lisensi perangkat lunak bebas (*open source*), lisensi perangkat lunak komersial, lisensi konten *online*, dan lisensi hak cipta. Pemahaman tentang lisensi sangat penting karena dapat mempengaruhi hak dan kewajiban yang dimiliki oleh penerima lisensi dalam menggunakan produk atau jasa tersebut.

Program komputer memiliki lisensi yang memberikan hak kepada pemilik lisensi untuk menggunakan perangkat lunak tertentu. Lisensi biasanya akan mencakup jenis kontrol yang diberikan kepada pengguna atas perangkat lunak, dan berisi informasi hukum dan ketentuan yang mengatur bagaimana pengguna dapat menggunakan program komputer. Berbagai bentuk ciptaan atau data dan program komputer maupun media yang dapat dibaca oleh komputer, disalin, didistribusikan, dan dimodifikasi untuk memberikan manfaat bagi ilmu pengetahuan, serta memiliki lisensi non komersil dengan tetap mencantumkan hak moral pada karya cipta tersebut (Marlya Fatira AK dkk, 2021). Lisensi memberikan hak untuk menggunakan atau mendistribusikan media atau perangkat lunak yang ditentukan di bawah aturan tertentu.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yuridis normatif, yaitu penelitian kepustakaan yang dilakukan dengan cara mengkaji dan mempelajari peraturan perundang-undangan serta dokumen-dokumen atau data sekunder yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti (Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 2003). Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari bahan hukum primer berupa UU Hak Cipta 2014, PP Pencatatan Ciptaan, dan Putusan Nomor 60/Pdt.Sus-Hak Cipta/2020/PN.Niaga. Jkt.Pst, bahan hukum sekunder berupa buku dan hasil penelitian, serta bahan hukum tersier berupa kamus. Data sekunder yang telah terkumpul kemudian disajikan dalam bentuk deskriptif dan dianalisis secara kualitatif. Metode analisis kualitatif dilakukan sesuai dengan ketentuan-ketentuan hukum yang berlaku, yang akhirnya dihubungkan dengan teori, asas, dan kaidah hukum sehingga diperoleh jawaban atas permasalahan yang telah dirumuskan, dan pada bagian akhir dilakukan penarikan kesimpulan secara khusus.

Hasil dan Pembahasan

Duduk Perkara

Para pihak yang bersengketa dalam kasus pelanggaran Hak Cipta atas program komputer berdasarkan Putusan Nomor 60/Pdt.Sus-HakCipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst. adalah Telkom sebagai Penggugat, Iman Fauzan Syarief sebagai Tergugat, dan Pemerintah Republik Indonesia cq Kementerian Hukum dan HAM cq Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri sebagai Turut Tergugat.

Kasus sengketa berawal dari tahun 2013 ketika Penggugat melakukan rapat internal dan berdasarkan hasil rapat tersebut telah disepakati untuk membuat suatu alat bantu (*tools*) berupa aplikasi untuk mendukung fungsi dari aplikasi dasbor/papan petunjuk informasi (*dashboard*) yang sudah ada sebelumnya yaitu TREMS (*Telkom Revenue Management System*). Selanjutnya Penggugat menunjuk salah satu pegawainya yang bernama A. Sindhu P. sebagai *person in charge* untuk mempersiapkan dan bertanggung jawab atas pembuatan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, A. Sindhu P. mengikutsertakan Tergugat ke dalam tim untuk membantu pengembangan aplikasi tersebut.

Dalam proses pengembangan aplikasi tersebut, Penggugat memberikan petunjuk, mengawasi, dan memberikan bimbingan kepada tim yang membuat aplikasi tersebut sehingga peran dan fungsi Tergugat hanya sebagai *programmer* yang bertugas untuk menyusun kode-kode bahasa program dan mengimplementasikan proses yang dihasilkan sebagai *output* dari aplikasi tersebut supaya sesuai dengan permintaan dan kebutuhan Penggugat.

Penggugat telah memberikan kompensasi (biaya jasa) setiap bulan secara rutin kepada Tergugat dan anggota tim lain yang ikut serta dalam pengembangan aplikasi tersebut. Dalam waktu kurang dari 3 (tiga) bulan sejak pembuatan aplikasi pada tahun 2013, aplikasi versi pertama telah selesai dibuat dan diberi nama UNICORN. Namun Penggugat mengubah nama UNICORN tersebut menjadi CXM, dan pada tanggal 25 September 2014 CXM diumumkan dan diresmikan oleh Direktur Keuangan dari Penggugat di Banjarmasin Kalimantan Selatan sebagai bentuk deklaratif penggunaan aplikasi tersebut.

CXM merupakan sebuah embrio sistem yang digunakan sebagai *tools* yang memungkinkan berbagai strategi pengelolaan piutang pelanggan *corporate* yang khususnya terkait dengan berbagai fungsi utama meliputi:

- a. *Monitoring*: Memantau seluruh aktivitas pembayaran pelanggan, baik untuk bulan ini maupun piutang secara keseluruhan.
- b. *View*: Menyediakan antar muka yang menyesuaikan dengan kebutuhan *user*. Di antara pilihan user yang tersedia ialah *Collections Coordinator Users, Collections Force Users, Sales Force Users, Data Entry Users, Account Manager Users, Payment Flagging Users, Administrators, dan User*.
- c. *Dunning*: Mengukur aktivitas staff *collection* dalam melakukan proses *dunning* ke pelanggan.
- d. *Payment*: Mengkompulir data pembayaran dan juga men-*dispatch*-nya sesuai dengan PIC yang bertanggung jawab.
- e. *Performance*: Mengukur aktivitas-aktivitas PIC sesuai dengan tugas dan targetnya”.

Aplikasi CXM tersebut berjalan dengan lancar sampai dengan bulan September tahun 2016. Namun pada tanggal 18 Oktober 2016 aplikasi CXM mengalami gangguan karena sengaja diarahkan (*re-direct*) oleh Tergugat ke situs www.google.com dengan tujuan untuk menutup akses Penggugat ke aplikasi CXM. Jadi aplikasi CXM telah dinonaktifkan secara jarak jauh dan secara sepihak oleh Tergugat.

Selanjutnya Penggugat mencoba menghidupkan kembali aplikasi CXM tersebut, namun selalu dimatikan kembali oleh Tergugat dikarenakan Tergugat merasa jasanya tidak dibayar, dan karena tidak adanya itikad baik dari Tergugat untuk menjamin fungsi aplikasi TREMS berfungsi dengan baik, maka Penggugat memutuskan untuk tidak lagi menggunakan aplikasi CXM tersebut. Kemudian pada awal tahun 2017 Penggugat membuat aplikasi baru yang diberi nama aplikasi MYCITRA untuk menggantikan fungsi aplikasi CXM.

Tanpa sepengetahuan Penggugat, ternyata pada tanggal 6 September 2018 Tergugat melakukan pendaftaran dan pencatatan Hak Cipta atas ciptaan aplikasi CXM kepada Turut Tergugat dan telah dicatatkan pada Daftar Umum Ciptaan dengan Nomor Pencatatan 000116753. Namun pencatatan tersebut baru diketahui oleh Penggugat pada bulan Agustus 2020. Selanjutnya Tergugat juga membuat

laporan polisi terhadap Penggugat di Direktorat Tindak Pidana Ekonomi dan Khusus Bareskrim POLRI sebagaimana yang tercatat dalam Laporan Polisi Nomor LP/B/0433/Viii/2020/Bareskrim tanggal 5 Agustus 2020. Tergugat beralasan bahwa aplikasi MYCITRA merupakan hasil curian dari aplikasi CXM.

Dengan adanya pencatatan ciptaan atas aplikasi CXM dan pengajuan laporan polisi oleh Tergugat tersebut, menyebabkan timbulnya kerugian pada Penggugat. Oleh karena itu, Penggugat mengajukan gugatan pembatalan pencatatan ciptaan atas aplikasi CXM yang tertuang di dalam surat gugatan tanggal 23 Oktober 2020 dan telah didaftarkan di Kepaniteraan ke Pengadilan Niaga pada Pengadilan Negeri Jakarta Pusat pada tanggal 23 Oktober 2020.

Perlindungan Hukum Terhadap Telkom Sebagai Pemegang Hak Cipta Atas Program Komputer

Semua jenis ciptaan yang sudah diumumkan dan dibuat menjadi nyata tentunya akan dilindungi Hak Cipta-nya, termasuk ciptaan berupa program komputer sebagaimana diatur dalam Pasal 40 ayat (1) huruf s UU Hak Cipta 2014. Perlindungan Hak Cipta atas program komputer tersebut akan melindungi hak pencipta untuk mengatur penggunaan aplikasi yang diciptakannya. Hak Cipta juga memberikan kepemilikan eksklusif atas suatu aplikasi dan menghalangi orang lain untuk membuat, menggunakan, mendistribusikan, atau menyalin aplikasi tersebut tanpa izin penciptanya.

Sistem perlindungan Hak Cipta atas program komputer mengikuti prinsip deklaratif, dalam arti tidak diperlukan pendaftaran untuk memperoleh Hak Cipta. Prinsip deklaratif diatur dalam UU Hak Cipta 2014, yaitu Pasal 1 angka 1 yang menyatakan bahwa Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan yang diatur dalam peraturan perundang-undangan, dan Pasal 64 ayat (2) yang menyatakan bahwa pencatatan ciptaan bukan merupakan syarat untuk mendapatkan Hak Cipta.

Dalam Putusan Nomor 60/PDT.Sus-HakCipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst. dijelaskan bahwa Telkom menunjuk salah satu pegawainya yaitu A. Sindhu P. sebagai *person in charge* untuk mempersiapkan dan bertanggung jawab atas pembuatan dan pengembangan aplikasi CXM. Kemudian A. Sindhu P. juga melibatkan Asep, Dimas, dan manager dari unit lainnya, serta mengikutsertakan Iman Fauzan Syarief ke dalam tim untuk membantu pengembangan aplikasi CXM.

Dalam proses pengembangan aplikasi CXM, Telkom memberikan petunjuk, mengawasi, dan membimbing tim yang membuat aplikasi tersebut sehingga peran dan fungsi Iman Fauzan Syarief hanya sebagai *programmer* yang bertugas untuk menyusun kode-kode bahasa program dan mengimplementasikan proses yang dihasilkan sebagai *output* dari aplikasi tersebut supaya sesuai dengan permintaan dan kebutuhan Telkom.

Adanya *print out email* dari A. Sindhu P. kepada Iman Fauzan Syarief dengan *Subject: Fw: Re: MoM Pembahasan Metode Individual Assessment PPU non POTS tertanggal 26 Oktober 2013*, membuktikan adanya korespondensi para karyawan Telkom selaku tim yang membangun aplikasi CXM yang membahas hasil *meeting* tentang SOP *Individual Assessment* yang akan dibangun dalam fungsi aplikasi CXM, yang mana Telkom dan tim (karyawan Telkom) telah menyusun *Standar Operational Procedur* (SOP) untuk *individual assessment* perhitungan penyisihan piutang usaha untuk pelanggan di Divisi Business Service (DBS), Divisi Enterprise Service (DES), dan Divisi Whosale Service (DWS), sehingga Telkom mengirimkan bukti tersebut kepada Iman Fauzan Syarief agar dijadikan acuan dalam pembuatan fungsi *Monitoring* dalam aplikasi CXM. Dengan adanya korespondensi tersebut, menunjukkan bahwa ketika Telkom melakukan korespondensi dengan Iman Fauzan Syarief maka Telkom dalam kapasitasnya sebagai pencipta dan pemegang Hak Cipta atas aplikasi CXM tersebut.

Terkait dengan hal tersebut, UU Hak Cipta 2014 telah mengatur tentang pengertian pencipta dan pemegang Hak Cipta pada Pasal 33 ayat (1), Pasal 34, dan Pasal 1 angka 4. Pasal 33 ayat (1) menjelaskan bahwa yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang memimpin dan mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan dalam hal ciptaan terdiri atas beberapa bagian tersendiri yang diciptakan oleh 2 (dua) orang atau lebih. Selanjutnya Pasal 34 menjelaskan bahwa yang dianggap pencipta adalah orang yang merancang ciptaan dalam hal ciptaan dirancang oleh seseorang dan diwujudkan serta dikerjakan oleh orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan orang yang merancangnya. Dan Pasal 1 angka 4

menjelaskan bahwa pemegang Hak Cipta adalah pencipta sebagai pemilik Hak Cipta. Jadi berdasarkan ketiga ketentuan tersebut, Telkom merupakan pencipta dan pemegang Hak Cipta atas ciptaan aplikasi CXM sehingga Telkom merupakan pihak yang berhak untuk mendapatkan perlindungan hukum.

Sesuai dengan prinsip deklaratif dalam sistem perlindungan Hak Cipta serta ketentuan Pasal 59 ayat (1) huruf e jo. Pasal 1 angka 11 UU Hak Cipta 2014 yang menyatakan bahwa perlindungan Hak Cipta atas ciptaan berupa program komputer berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman, dan yang dimaksud pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran suatu program komputer dengan menggunakan alat apapun, baik elektronik atau non elektronik, atau melakukan dengan cara apapun sehingga suatu program komputer dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain. Maka pada saat aplikasi CXM diumumkan/dipublikasikan melalui peresmian seremonial oleh Direktur Keuangan Telkom di Banjarmasin Kalimantan Selatan pada tanggal 25 September 2014, aplikasi CXM sudah berada dalam perlindungan Hak Cipta.

Selain itu dalam bukti P-50 tentang Jawaban Pendapat Hukum terhadap aplikasi CXM, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual menjelaskan bahwa berdasarkan ketentuan Pasal 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta maka Telkom mempunyai hak ekonomi untuk menggunakan aplikasi CXM, sehingga perbuatan menggunakan aplikasi CXM bukan merupakan pelanggaran Hak Cipta. Dan karena telah ada pencatatan ciptaan atas aplikasi CXM atas nama Iman Fauzan Syarief, maka Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual merekomendasikan agar Telkom mengajukan gugatan pembatalan pencatatan ciptaan atas aplikasi CXM ke Pengadilan Niaga sebagaimana dimaksud ketentuan Pasal 97 ayat (1) Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Jadi keberadaan bukti tanda P-50 tersebut adalah merupakan pengakuan atas dalil-dalil yang dikemukakan oleh Telkom sebagai pencipta dan pemegang Hak Cipta atas aplikasi CXM, dimana Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual pun selaku pihak yang memberikan pencatatan atas aplikasi CXM tersebut kepada Iman Fauzan Syarief.

Kekuatan Hukum Pencatatan Hak Cipta Atas Program Komputer Oleh Imam Fauzan Syarief

Berdasarkan UU Hak Cipta 2014, perlindungan terhadap Hak Cipta diberikan secara langsung atau otomatis setelah ciptaan dibuat. Perlindungan tersebut diwujudkan dengan pemberian hak eksklusif dan penerapan prinsip deklaratif. Hak eksklusif adalah hak yang hanya diperuntukkan bagi pencipta, sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pencipta, sedangkan prinsip deklaratif adalah suatu sistem yang tidak mengharuskan adanya pencatatan. Artinya, walaupun pencipta tidak mencatatkan ciptaannya, pencipta akan tetap memiliki perlindungan hukum ketika ciptaannya telah selesai dibuat, yakni berupa hak untuk mengawasi agar tidak ada pihak lain yang memanfaatkan haknya tanpa adanya izin dari pencipta. Jadi, perlindungan Hak Cipta diberikan secara otomatis.

Pencatatan Hak Cipta diperlukan untuk mengantisipasi adanya gugatan atau sengketa dengan pihak lain, dimana pihak yang telah melakukan pencatatan akan memiliki kedudukan hukum yang lebih kuat. Namun pencatatan Hak Cipta juga dapat dibatalkan apabila terbukti bahwa ciptaannya tersebut bukanlah milik pihak yang mencatatkan Hak Cipta. Pembatalan tersebut dapat dilakukan melalui gugatan pembatalan pencatatan ciptaan dalam daftar umum ciptaan melalui Pengadilan Niaga yang ditujukan pada pencipta dan/atau pemegang Hak Cipta sesuai dengan ketentuan Pasal 97 UU Hak Cipta 2014 yang menyatakan bahwa dalam hal ciptaan telah dicatat menurut ketentuan Pasal 69 ayat (1), maka pihak lain yang berkepentingan dapat mengajukan gugatan pembatalan pencatatan ciptaan dalam daftar umum ciptaan melalui Pengadilan Niaga. Gugatan tersebut ditujukan kepada pencipta dan/atau pemegang Hak Cipta terdaftar.

Dalam Putusan Nomor 60/Pdt.Sus-HakCipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst, majelis hakim telah menyatakan bahwa Telkom merupakan pemegang Hak Cipta yang sesungguhnya atas aplikasi CXM karena merupakan pencipta aplikasi CXM tersebut. Selanjutnya majelis hakim juga menyatakan bahwa pencatatan ciptaan dengan Nomor Pencatatan 000116753 dengan judul ciptaan CXM atas nama Iman Fauzan Syarief tidak orisinal, karena aplikasi CXM tersebut diciptakan dan diumumkan serta didistribusikan pertama kali oleh Telkom. Berdasarkan amar putusan tersebut, maka pencatatan Hak Cipta atas ciptaan aplikasi CXM tersebut dinyatakan batal sehingga Direktorat Jenderal Kekayaan

Intelektual harus segera menghapus pencatatan Hak Cipta atas ciptaan aplikasi CXM tersebut dalam Daftar Umum Ciptaan. Dengan hapusnya pencatatan Hak Cipta atas ciptaan aplikasi CXM tersebut, maka kekuatan hukum pencatatan Hak Cipta atas ciptaan aplikasi CXM tersebut juga menjadi hapus sebagaimana diatur dalam ketentuan Pasal 74 ayat (1) UU Hak Cipta 2014 yang menyatakan bahwa kekuatan hukum pencatatan ciptaan hapus karena putusan Pengadilan Niaga yang telah memperoleh kekuatan hukum tetap mengenai pembatalan pencatatan ciptaan.

Kesimpulan

1. Dalam Putusan Nomor 60/Pdt.Sus-HakCipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst, Telkom sebagai pemegang Hak Cipta atas program komputer berupa aplikasi CXM telah mendapatkan perlindungan hukum berdasarkan Pasal 33 ayat (1) jo. Pasal 34 jo. Pasal 1 angka 4 UU Hak Cipta 2014 karena Telkom merupakan pencipta dan pemegang Hak Cipta yang sesungguhnya atas aplikasi CXM. Selain itu, Telkom juga mendapatkan perlindungan hukum berdasarkan prinsip deklaratif sebagaimana diatur dalam Pasal 59 ayat (1) jo. Pasal 1 angka 11 UU Hak Cipta 2014 karena Telkom merupakan pihak yang pertama kali mengumumkan atau mempublikasikan aplikasi CXM melalui peresmian seremonial oleh Direktur Keuangan Telkom di Banjarmasin Kalimantan Selatan pada tanggal 25 September 2014.
2. Dengan adanya Putusan Nomor 60/Pdt.Sus-HakCipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst. mengenai pembatalan pencatatan ciptaan dengan Nomor Pencatatan 000116753 dengan judul ciptaan *Customer Experience Management System* atas nama Iman Fauzan Syarief, maka Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual harus segera menghapus pencatatan Hak Cipta tersebut dalam daftar umum ciptaan. Selanjutnya, dengan hapusnya pencatatan Hak Cipta tersebut maka kekuatan hukum pencatatan Hak Cipta tersebut juga menjadi hapus sebagaimana diatur dalam Pasal 74 ayat (1) UU Hak Cipta 2014.

Daftar Pustaka

- Achmad Jauhari, Devie Rosa, dan Fifin Ayu (2019). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Malang: Media Nusa Creative.
- Ade Maman Suherman (2005). *Aspek Hukum Dalam Ekonomi Global*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Afifah Kusumadara (2003). Perlindungan Program Komputer Menurut Hukum Hak Kekayaan Intelektual. *Jurnal Hukum & Pembangunan*, Volume 33 Nomor 1, 384.
- Afrillyanna Purba, Gazalba Saleh, dan Andriana Krisnawati (2005). *TRIPs-WTO & Hukum HKI Indonesia: Kajian Perlindungan Hak Cipta Seni Batik Tradisional Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Akmal Asamahdi Latukau, Rory Jeff Akyuwen, dan Muchtar Anshary Hamid Labetubun (2021). Penggandaan Smadav PRO Tanpa Izin Pencipta Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. *TATOHI: Jurnal Ilmu Hukum*, Volume 1 Nomor 6, 566.
- Budy Purnawanto (2010). *Manajemen SDM Berbasis Proses: Pola Pikir Baru Mengelola SDM Pada Era Knowledge Economy*. Jakarta: Grasindo.
- Buhori Muslim (2017). *Pengantar Teknologi Informasi: Teknik Informatika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dwi Krisbiantoro (2019). *Buku Ajar Aplikasi Komputer*. Yogyakarta: Deepublish.
- Eddy Damian (2014). *Hukum Hak Cipta*. Bandung: Alumni.
- Efitra (2021). *Belajar Dasar Pemrograman Java Via Smartphone Android*. Bogor: Guepedia.
- Gatot Supramono (2010). *Hak Cipta dan Aspek-aspek Hukumnya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harwikarya, Desi Ramayanti, dan Nur Ani (2017). *Dasar Pemrograman 2: Implementasi Menggunakan Java, C++, Matlab dan Paskal*. Yogyakarta: Andi.
- Inda Nurdahniar (2016). Analisis Penerapan Prinsip Perlindungan Langsung Dalam Penyelenggaraan Pencatatan Ciptaan. *Veritas et Justitia: Jurnal Ilmu Hukum*, Volume 2 Nomor 1, 233.
- Karjono (2012). *Perjanjian Lisensi Pengalihan Hak Cipta Program Komputer Transaksi Elektronik*. Bandung: Alumni.
- Marlya Fatira AK, dkk (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Moh. Fauzy (2019). *Komputer dan Internet*. Pamekasan: Duta Media Publishing.

- Muhammad Ahkam Subroto dan Suprapedi (2008). *Pengenalan HKI (Hak Kekayaan Intelektual): Konsep Dasar Kekayaan Intelektual Untuk Penumbuhan Inovasi*. Jakarta: PT Indeks.
- Ricky Imanuel Ndaumanu, dkk (2022). *Tahapan-Tahapan Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Riri Fitri Sari (2021). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Menggunakan PHP*. Yogyakarta: Andi.
- Rusmanto (2020). *Pengantar Open Source dan Aplikasi*. Jakarta: Nurul Fikri Press.
- Shinta Esabella dan Miftahul Haq (2021). *Dasar-Dasar Pemrograman*. Sumbawa Besar: Olat Maras Publishing.
- Shofwan Hanief dan I Wayan Jepriana (2020). *Konsep Algoritme dan Aplikasinya Dalam Bahasa Pemrograman C++*. Yogyakarta: Andi.
- Soerjono Soekanto dan Sri Mahmudji (2003). *Penelitian Hukum Normatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syarifudin (2013). *Perjanjian Lisensi dan Pendaftaran Hak Cipta*. Bandung: Alumni.
- Tim Penyusun Kementerian Hukum dan HAM Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (2020). *Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta*. Jakarta: Kementerian Hukum dan HAM.
- Zulkifli Makkawaru, Kamsilaniah, dan Almusawir (2021). *Hak Kekayaan Intelektual Seri Hak Cipta, Paten, dan Merek*. Sukabumi: Farha Pustaka.