

KEPASTIAN PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMEGANG HAK CIPTA PROGRAM APLIKASI MANAJEMEN PENGALAMAN PELANGGAN

Marsela Turnip¹, Kosman Samosir²

Fakultas Hukum Universitas Katolik Santo Thomas Medan

Email : marselaturnip034@gmail.com, kosmansamosir@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis kepastian perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta pada program aplikasi manajemen pengalaman pelanggan dan dasar pertimbangan hakim membatalkan pencatatan hak cipta pada program aplikasi manajemen pengalaman pelanggan hasil plagiarisme. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian yuridis normatif dengan melakukan studi terhadap Putusan Nomor 60/Pdt.Sus.Hak Cipta/2020/PN Niaga.Jkt.Pst. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepastian perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta pada program aplikasi manajemen pengalaman pelanggan dapat dilihat pada UU Hak Cipta, dan dasar pertimbangan hakim membatalkan pencatatan hak cipta ialah sistem deklarasi (*first to announce*) yang dikenal dalam pendaftaran hak cipta yaitu bentuk perlindungan yang lebih kuat dibandingkan dengan pendaftaran atau pencatatan.

Kata Kunci: kepastian hukum, perlindungan hukum, pemegang hak cipta

ABSTRACT

This research aims to determine and analyze the certainty of legal protection for copyright holders in customer experience management application programs and the basis for judges' considerations in canceling copyright recordings in customer experience management application programs resulting from plagiarism is the aim of this research. The research method used is normative juridical research by conducting a study of Decision Number 60/Pdt.Sus.Hak Copyright/2020/PN Niaga.Jkt.Pst. The results of the research show that certainty of legal protection for copyright holders in customer experience management application programs can be seen in the Copyright Law, and the basis for the judge's consideration of canceling copyright registration is the declaration system (first to announce) known in copyright registration, which is a form of protection that stronger than registration or recording.

I. PENDAHULUAN

Dalam perkembangan masyarakat diperlukannya kepastian hukum sebagai kontrol sosial untuk mencegah perilaku menyimpang di masyarakat. Begitu juga dalam lingkup Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI). Kepastian hukum atau dalam bahasa Inggris disebut *legal certainty* dalam bahasa Belanda disebut *rechts zekerheid*.¹

Kerangka hukum untuk menjamin kepastian HaKI. Di antaranya adalah UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta jo. UU Nomor 17 Tahun 2016 tentang Paten. Dalam peraturan tersebut diatur jangka waktu perlindungan HaKI, jika dalam jangka waktu yang telah ditentukan itu ada pihak yang membajak, maka dapat dituntut, yaitu akan diancam hukuman pidana penjara paling lama 7 Tahun penjara atau denda maksimal Rp 5.000.000.000 (lima miliar rupiah). Pengertian hak kekayaan intelektual adalah hak yang timbul dari kemampuan berfikir atau olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk

¹ Yan Pramadya, *Kamus Bahasa Belanda Indonesia Inggris*, (Semarang : Aneka Ilmu), 1994, hlm. 714.

manusia, yang pada umumnya berhubungan dengan perlindungan penerapan ide dan informasi yang memiliki nilai komersial.²

HaKI juga bersifat eksklusif dan mutlak, artinya bahwa hak tersebut dapat dipertahankan terhadap siapa pun yang mempunyai hak itu dapat menuntut terhadap pelanggaran yang dilakukan oleh siapa pun. Dalam Hak Kekayaan Intelektual, terdapat Hak Cipta yang merupakan hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis terhadap suatu ciptaan yang diwujudkan dalam bentuk nyata.

Beberapa pelanggaran yang sering dilakukan di masyarakat seperti penjiplakan karya tulis. Sebuah karya tulis sangat rentan mengalami kasus penjiplakan atau pembajakan, terutama di era digital karena kemudahan menyalin atau mengcopy karya orang lain dan mengakuinya sebagai karyanya sendiri. Standar yang masuk dalam ranah plagiarisme atau pembajakan adalah ketika menerbitkan sebuah karya tulis yang meniru atau menyerupai sebagian atau seluruh karya orang lain tanpa mencantumkan nama penulisnya.

Penjiplakan konten di internet, berupa gambar, video, teks, dapat terjadi karena informasi mudah tersebar di dunia maya. Pengguna internet dengan mudah menyalin konten orang lain dan kemudian menganggapnya sebagai milik mereka. Plagiarisme seperti ini dapat dengan mudah terjadi dan merugikan pemilik konten asli. Pelanggaran hak cipta lagu juga sering menjadi sasaran plagiarisme atau pembajakan, seperti menyediakan tautan unduhan di *situs web* yang tidak berlisensi. Hal ini tentu akan berdampak buruk bagi pemilik lagu, karena mereka tidak mendapatkan *royalti* dari penjualan lagu tersebut.

Pembajakan *software* di mana individu mendistribusikan perangkat lunak tertentu di internet untuk diperoleh pengguna secara gratis. Padahal, untuk memilikinya memerlukan lisensi yang harus dibeli. Banyak pengguna menggunakan *software* bajakan ini karena mahalnya harga *software* yang asli. *Software* yang banyak dibajak atau dijiplak seperti *Photoshop*, *Coreldraw*, *Microsoft Office*, dan berbagai perangkat lunak lainnya.³

Dinamika perlindungan hak cipta terhadap program komputer cukup kontras dalam peradaban manusia, bahkan sempat muncul gerakan-gerakan dan paham-paham dengan beberapa pemikiran yang mengarah kepada kontranya kesadaran akan HaKI. Adapun alasan-alasan dibalik itu adalah munculnya praduga bahwa (*Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property*) TRIPs membuat regulasi yang tidak transparan, sehingga memberatkan negara-negara yang sulit dalam keadaan ekonomi. Akibatnya (*Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property*) TRIPs lebih berpihak dan mengakomodasi kepentingan negara makmur dan adidaya. Kemudian adanya temuan bahwa arus masuk *royalti* ditemukan cukup besar masuk ke negara maju dari negara berkembang. Ini merupakan sekelumit masalah yang cukup sulit untuk diselesaikan dan amat berdampak pada penegakan HaKI.⁴

Dalam kenyataannya di masyarakat masih banyak terjadi pembajakan. Sebagian besar *software* yang beredar di Indonesia adalah bajakan., hal tersebut sudah menjadi hal yang biasa untuk kita membeli ataupun mendownload *software* bajakan. *Software* bajakan yang beredar di pasaran tentu saja harganya jauh lebih murah. Tetapi hal tersebut melanggar Hak Cipta. Pada tahun 2007, nilai komersial *software* tanpa lisensi yang diinstalasi pada komputer

² Elisabeth Nurhaini Butarbutar, *Hukum Harta Kekayaan, menurut Sistematis KUH Perdata*, Cetakan Pertama, (Bandung : PT Refika Aditama), 2012, hlm, 47.

³Rudi Ferdiansah, "Pelanggaran HaKI", <https://ridwaninstitute.co.id/pelanggaran-haki>, diakses tgl. 15 Juni 2023

⁴Hasbir Paserang, "Perlindungan Hak Cipta Software Program Komputer Indonesia," *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, No. Edisi Khusus Volume 18, (Oktober 2011) : 22, <https://journal.uui.ac.id/IUSTUM/article/view/7230>.

pribadi di Indonesia mencapai 7 kali lebih besar dari nilai kerugian pada 2003 yaitu \$ 157 juta. Sementara pada 2009 nilai 1 kerugian mencapai \$ 886 Juta.

Pada Tahun 2010, Berdasarkan data tahunan yang dilansir *International Data Corporation (IDC)* Indonesia berada di urutan ke 11 dari 31 negara dengan tingkat pembajakan sebesar 87 persen pada 2010, sedangkan nilai komersial dari *software* bajakannya sebesar \$1,322 miliar. Data dari tahun ke tahun semakin meningkat untuk pembajakan *software* di Indonesia, *Business Software Alliance (BSA)* merilis kembali data statistik terbaru Pada Tahun 2012 tentang negara-negara pembajak *software* terbanyak di dunia, dan Indonesia masuk dalam 2 urutan ke 7 negara pembajak terbesar.⁵ Pada Tahun 2022 Indonesia menjadi peringkat 5 negara paling banyak melakukan pembajakan *software*.

Berdasarkan data pembajakan *software* di atas, menunjukkan bahwa tingkat pembajakan *software* di Indonesia dari tahun ke tahun mengalami peningkatan. Disadari atau tidak, pembajakan *software* di Indonesia memang marak terjadi, begitu mudah kita mendapatkan *software-software* bajakan dengan harga terjangkau di toko-toko penjual *software*, bahkan di pedagang-pedagang kaki lima. Kemajuan di bidang teknologi dirasakan turut mempermudah terjadinya pembajakan *software*.⁶

Dari aspek ekonomi, terdapat simbiosis mutualisme, terdapat saling diuntungkan dalam lingkaran pembajakan tersebut. Produk bajakan harganya murah sehingga masyarakat menengah ke bawah cenderung terjangkau membelinya, apalagi kualitasnya kadang tidak jauh berbeda dengan aslinya. Permintaan produk bajakan yang banyak diminati kalangan kelas menengah ke bawah menimbulkan minat investasi pelaku pembajakan, karena iming-iming *profit* yang besar, tanpa biaya promosi. Pelaku pembajakan mendapat keuntungan karena tidak membayar *royalti*, tidak membayar pajak. Dengan demikian semua pihak yang terlibat, yaitu masyarakat, penjual, pabrik mendapatkan keuntungan dari aktivitas tersebut.

Pelanggaran hak cipta terhadap program aplikasi manajemen pengalaman pelanggan secara konkret dapat ditemui dalam Putusan No.60/Pdt.Sus.Hak Cipta/2020/PN Niaga.Jkt.Pst. Dalam putusan tersebut, pihak penggugat yang merupakan PT. Telkom menggugat Iman Fauzan Syarief. Adapun *legal standing* penggugat adalah Pasal 97 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pada putusan ini, program komputer yang bernama CXM (*Customer Experience Management*). Program komputer tersebut berdasarkan duduk perkara yang tertulis bahwa tergugat mengganti nama aplikasi dan mengubah sistem aplikasi secara sepihak dimana pada saat pengerjaan aplikasi, tergugat berposisi sebagai tenaga programmer dan admin. Dalam putusan tersebut, tergugat terbukti melanggar hak cipta yang dipegang oleh pihak penggugat, sehingga amar putusan memerintahkan agar tergugat mencabut pendaftaran penciptaan program komputer CXM dan beberapa amar putusan yang mengabulkan gugatan. Berdasarkan paparan di atas, sangat penting untuk mengetahui kepastian perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta pada program aplikasi manajemen pengalaman pelanggan, menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas disusunlah rumusan masalah yang akan dianalisis adalah:

1. Bagaimana kepastian perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta pada program aplikasi manajemen pengalaman pelanggan, menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?

⁵ Nuzulia Kumala Sari, "Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pembajakan Software Di Indonesia," *Qistie Jurnal Ilmu Hukum* Vol 6, No 1 (2012) : 15 <http://dx.doi.org/10.31942/jqi.v6i1.551>.

⁶ *Ibid*, hlm. 16.

2. Apa dasar pertimbangan hakim untuk membatalkan pencatatan Hak Cipta pada program aplikasi manajemen pengalaman pelanggan hasil plagiarisme, Studi Putusan No.60/Pdt.Sus.Hak Cipta/2020/PN Niaga.Jkt.Pst?

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah yuridis normatif, yaitu penelitian hukum mengenai pemberlakuan atau implementasi ketentuan hukum pada suatu putusan pengadilan sebagai sumber data sekunder. Alat pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah studi dokumen, untuk memperoleh data sekunder dengan membaca, mempelajari, mengidentifikasi dan menganalisis data sekunder yang berkaitan dengan materi penelitian. Analisis data dilakukan secara kualitatif yuridis artinya penelitian fakta persidangan dihubungkan dengan data sekunder yang digunakan dan juga secara yuridis normatif yaitu dengan mengadakan analisis terhadap pelaksanaan perundang-undangan yang berlaku.⁷

III. PEMBAHASAN

A. Kepastian Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta

Kepastian hukum atas perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta sudah ditentukan UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. UU tersebut menjelaskan definisi pencipta dan pemegang hak cipta merupakan pemilik hak. Kepastian hukum dalam hak cipta menganut prinsip deklaratif (*first to annouce*) yaitu prinsip mengumumkan pertama kali hasil karya ciptaannya sendiri dalam bentuk nyata kepada publik. Di samping itu dikenal dengan prinsip konstitutif (*first to file*) Menurut prinsip ini perlindungan atas hak kekayaan intelektual akan timbul apabila telah didaftarkan oleh si pemegang. Dalam sistem ini pendaftaran merupakan suatu keharusan. Prinsip ini menghendaki bahwa suatu karya intelektual yang di daftar adalah yang memenuhi syarat dan sebagai yang pertama. Pemohon beritikad tidak baik adalah pemohon yang mendaftarkan karyanya secara tidak jujur dan tidak layak, ada niat tersembunyi misalnya membonceng, meniru, atau menjiplak ketenaran yang menimbulkan persaingan tidak sehat dan mengecoh atau menyesatkan konsumen. Kepastian hukum terkait perlindungan hak cipta tidak terletak pada didaftarkannya atau bukan sebagai syarat mutlak untuk melindungi isi dari suatu karya cipta, tetapi hanya sebagai bukti awal dari hak yang ingin diklaim.

Kepastian perlindungan hukum Hak cipta dapat dilihat dari jangka waktu perlindungan hak cipta. Hak cipta atas ciptaan berupa buku, pamphlet, dan semua hasil karya tulis lainnya, seni tari (*koreografi*), segala bentuk seni rupa, seni batik, ciptaan lagu atau musik, karya arsitektur, berlaku seumur hidup. Karya cipta berupa karya pertunjukan dan karya siaran, ceramah, kuliah, pidato, peta, karya sinematografi, karya rekaman suara atau bunyi, terjemahan juga tafsir, hak cipta berlaku selama 50 tahun sejak pertama kali diumumkan.

Karya Cipta berupa karya fotografi, program komputer, serta saluran dan penyusunan bunga rampai, hak cipta hanya berlaku selama 25 tahun sejak pertama kali diumumkan. Apabila dalam kurun waktu tersebut terjadi pelanggaran hak cipta, maka dalam Pasal 55, 56 jo 58 UU Hak Cipta sudah ditentukan bahwa pencipta atau ahli waris atau pemegang hak cipta mempunyai hak dan wewenang mengajukan gugatan ganti rugi atas pelanggaran.

⁷ Tasya Angelina Panjaitan, dkk, "Dasar Gugatan Cerai Yang Diajukan Suami Terhadap Istri Menurut Undang-Undang Perkawinan, "Jurnal Profile Hukum, Vol 1 No 1 (Januari 2023) : 3, <https://ejournal.ust.ac.id/index.php/JPH/article/view/2473>.

Tujuan kepastian perlindungan hukum terhadap pemegang ialah bentuk dari implemementasi dari negara Indonesia adalah negara hukum serta untuk memberikan hak eksklusif kepada pencipta untuk mengontrol bagaimana karya mereka digunakan dan melindungi kepentingan ekonomi yang melekat pada hasil ciptaan mereka. Selanjutnya perlindungan hukum terhadap pemegang Hak Cipta ini juga bertujuan mendorong timbulnya inovasi, dari pencipta agar terus menghasilkan ciptaan yang dapat bermanfaat bagi perkembangan dari suatu negara. UU Hak Cipta juga menjamin melindungi hak moral dan hak ekonomi yang melekat pada ciptaan yang dimiliki oleh pencipta serta kepastian hukum dalam pengalihan hak moral dan ekonomi yang melekat pada hak cipta.

Menurut Pasal 96 UU Hak Cipta, pencipta, pemegang hak cipta dan/atau pemegang hak terkait atau ahli warisnya yang mengalami kerugian hak ekonomi berhak memperoleh ganti rugi. Selanjutnya Pasal 97 menentukan 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, ditujukan kepada pencipta dan/atau pemegang hak cipta terdaftar.

Jika hendak mengklaim pengakuan suatu ciptaan, maka yang dapat dilakukan adalah pembatalan. Pada praktiknya gugatan ganti kerugian dan juga gugatan pembatalan tersebut dapat dilakukan secara bersama-sama oleh Penggugat dalam suatu gugatan. Menentukan tujuan dilayangkan gugatan menjadi tahap awal yang harus diperhatikan. Karena dari sini akan ditentukan menjadi objek gugatan dan siapa yang akan digugat. Jika hal ini luput dari perhatian maka akan berakibat fatal. Jangan sampai dalil yang dibangun tidak sesuai dengan tuntutan yang diminta dalam petitum. Menuntut kerugian namun hanya fokus dalam dalil pembatalan tentunya dapat berakibat terhadap putusan hakim yang akan mengabulkan sesuai petitum yang dimintakan, begitu pula sebaliknya.

B. Dasar Pertimbangan Hakim Untuk Membatalkan Pencatatan Hak Cipta

Putusan Nomor 60/Pdt.Sus.Hak Cipta/2020/PN Niaga.Jkt.Pst memeriksa perkara meliputi pembatalan pencatatan hak cipta pada program aplikasi manajemen pengalaman pelanggan yang merupakan hasil plagiarisme. Adapun analisis yang dimuat penulis adalah untuk menguraikan hal-hal yang memengaruhi dasar pertimbangan Hakim pada perkara *a quo* dalam hal pembatalan pencatatan hak cipta yang sudah dicatatkan di Direktorat Jenderal HaKI.

Dalam putusan, disebutkan bahwa PT. Telekomunikasi Indonesia (Persero) Tbk atau dalam hal ini sebagai penggugat yang mengajukan permohonan gugatan di Pengadilan Niaga Jakarta Pusat terhadap Iman Fauzan Syarief atau dalam hal ini sebagai tergugat yang menyertakan Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri sebagai turut tergugat dengan objek perkara berupa ciptaan program aplikasi dengan judul Sistem Manajemen Pengalaman Pelanggan (*Customer Experience Management System*) yang dideskripsikan merupakan sebuah embrio sistem yang digunakan sebagai *tools* yang memungkinkan berbagai strategi pengelolaan piutang pelanggan *corporate* yang khususnya terkait dengan berbagai fungsi utama meliputi *monitoring*/memantau seluruh aktivitas pembayaran pelanggan, baik untuk bulan ini maupun piutang secara keseluruhan.

Adapun duduk perkara *a quo* diawali pada awal tahun 2013 berdasarkan hasil rapat internal yang dilakukan oleh penggugat telah disepakati untuk membangun alat bantu (*tools*) berupa aplikasi untuk mendukung fungsi dari aplikasi berupa dasbor/papan penunjuk informasi (*dashboard*) yang telah ada sebelumnya yaitu *Telkom Revenue Management System* ("TREMS"), kemudian Penggugat menunjuk Bapak A Sindhu P yang merupakan pegawai penggugat pada waktu itu selaku *person in charge* untuk mempersiapkan dan membangun *tools* yang dibutuhkan tersebut. Pada awal tahun 2013, Bapak A. Sindhu P.

mengikutsertakan tergugat sebagai salah satu tim untuk membantu pengembangan aplikasi yang dibutuhkan tersebut.

Dalam proses pembangunan aplikasi tersebut Penggugat merupakan pihak yang aktif memberikan petunjuk dan mengawasi serta memberikan bimbingan *guidance* mengenai pembuatan aplikasi yang harus dibuat oleh Bapak A. Sindhu P. beserta tergugat sehingga sesuai dengan kebutuhan dan keinginan penggugat dan dapat mendukung/kompatibel dengan aplikasi *TREMS* yang sudah ada milik penggugat. Sehingga dalam proses dan kegiatan pembuatan aplikasi tersebut peranan dan fungsi tergugat semata-mata hanya sebagai *programmer* yang bertugas menyusun kode-kode bahasa program dan mengimplementasikan proses-proses yang dihasilkan sebagai *output* dari aplikasi tersebut agar sesuai dengan hal-hal yang diperlukan penggugat.

Kurun waktu kurang dari 3 (tiga) bulan sejak instruksi pembuatan aplikasi dari penggugat pada awal tahun 2013, aplikasi versi pertama telah selesai dibuat dan pada awalnya diberi nama *UNICORN*, namun penggugat memutuskan untuk mengubah nama *UNICORN* tersebut menjadi *CEM (Customer Experience Management)*. Pada tanggal 18 Oktober 2016 Aplikasi *CXM* tersebut mengalami gangguan. Berdasarkan komunikasi antara penggugat dengan tergugat melalui aplikasi pesan *telegram*, ditemukan fakta penyebab bermasalahnya Aplikasi *CXM* adalah karena Aplikasi *CXM* tersebut telah dinonaktifkan (dimatikan) secara jarak jauh (*remote*) dan secara sepihak oleh tergugat. Pada awal tahun 2017 penggugat menemukan aplikasi serupa yang dibuat oleh tergugat dengan nama *MYCITRA*.

Adanya upaya plagiat pada aplikasi yang telah dikembangkan oleh penggugat, maka penggugat mengajukan laporan kepolisian atas tindak pidana plagiarisme dan juga mengajukan gugatan untuk membatalkan pendaftaran hak cipta tersebut. Dalam memutus suatu perkara, pertimbangan hakim harus memperhatikan tujuan dari hukum itu sendiri yaitu: keadilan hukum, kepastian hukum dan kemanfaatan hukum. Hakim dalam memutus suatu perkara harus mempertimbangkan kebenaran yuridis, kebenaran filosofis dan sosiologis. Kebenaran yuridis artinya landasan hukum yang dipakai apakah telah memenuhi ketentuan hukum yang berlaku. Kebenaran filosofis artinya hakim harus mempertimbangkan sisi keadilan apakah hakim telah berbuat dan bertindak yang seadil-adilnya dalam memutuskan suatu perkara. Pertimbangan sosiologis artinya hakim juga harus mempertimbangkan apakah putusannya akan berakibat buruk dan berdampak di masyarakat dengan kata lain bahwa seorang hakim harus membuat keputusan yang adil dan bijaksana dengan mempertimbangkan dampak hukum dan dampak yang terjadi dalam masyarakat.

Berdasarkan Pasal 53 UU Kekuasaan Kehakiman, dalam memeriksa dan memutus perkara, hakim bertanggung jawab atas penetapan dan putusan yang dibuatnya. Penetapan dan putusan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) harus memuat pertimbangan hukum hakim yang didasarkan pada alasan dan dasar hukum yang tepat dan benar. Inilah yang menjadi dasar hukum bagi seorang hakim dalam menjalankan tugasnya memutuskan suatu perkara, bahwa harus didasarkan pada berbagai pertimbangan yang dapat diterima semua pihak dan tidak menyimpang dari kaidah-kaidah hukum yang ada, yang disebut dengan pertimbangan hukum atau *legal reasoning*.

Merumuskan dan menyusun pertimbangan hukum atau *legal reasoning* harus cermat, sistematis dan dengan bahasa Indonesia yang benar dan baik. Pertimbangan hukum tersebut harus lengkap berisi fakta peristiwa, fakta hukum, perumusan fakta hukum penerapan norma hukum baik dalam hukum positif, hukum kebiasaan, yurisprudensi serta teori-teori hukum dan lain-lain, mendasarkan pada aspek dan metode penafsiran hukum bahkan seorang hakim dapat melakukan penemuan hukum yang sesuai dalam menyusun argumentasi atau alasan yang menjadi dasar hukum dalam putusan hakim tersebut.

Pertimbangan hukum yang dilakukan oleh seorang hakim sekaligus juga merupakan salah satu tugas dan kewajiban hakim yaitu wajib menggali, mengikuti, dan memahami nilai-nilai

hukum dan rasa keadilan yang hidup. Dasar pertimbangan hakim dalam memutus perkara juga letaknya ada pada proses pembuktian para pihak, yaitu dengan menyajikan berbagai alat-alat bukti yang sah menurut hukum kepada hakim yang memeriksa suatu perkara guna memberikan kepastian tentang kebenaran peristiwa yang dikemukakan, sebagaimana ketentuan pembuktian dalam perkara perdata haruslah sesuai dengan klasifikasi bukti yang ada pada Pasal 1866 KUHPerdata yang meliputi bukti tulisan, bukti saksi, persangkaan, pengakuan dan sumpah. Adapun alat bukti sebagai dasar pertimbangan Hakim dalam perkara Nomor.60/Pdt.Sus.Hak Cipta/2020/PN Niaga.Jkt.Pst.

Dalam pembuktian perdata, yang harus dibuktikan adalah peristiwa atau hak yang disengketakan.⁸ Dalam perkara *a quo* Penggugat telah mengajukan sebanyak 60 (enam puluh) bukti tertulis yang terdiri dari akta, nota, surat keputusan hingga *print out email* yang memuat informasi baik berupa transaksi atau komunikasi antara Penggugat dengan Tergugat dan akta pendaftaran hak cipta yang dibuat oleh Turut Tergugat. Alat bukti tersebut merupakan dasar Hakim untuk menarik fakta-fakta yang melandasi Hakim untuk memutuskan perkara. Sedangkan Penggugat mengajukan bukti tulisan sebanyak 43 (empat puluh tiga) yang terdiri dari *print out email*, nota, surat somasi dan *print out chat* yang memuat informasi dan komunikasi.

Dalam perkara *a quo* Penggugat telah mengajukan 2 (dua) orang saksi. Pertama ialah Saksi Amjad Agoes yang merupakan pegawai Telkom yang pada pokoknya menyatakan bahwa Saksi Amjad Agoes memiliki tugas untuk membayar upah daripada Tergugat sebagai tenaga *programer* pembantu dalam mengembangkan aplikasi CXM. Saksi Amjad Agoes menyatakan bahwa seluruh bahan-bahan untuk mengembangkan Aplikasi CXM murni dari Penggugat, sedangkan Tergugat hanya sebagai tenaga pembantu. Penggugat juga menerangkan bahwa segala yang dihasilkan dalam ranah lingkup perusahaan, maka hak ciptanya otomatis menjadi milik Penggugat, hal ini tertulis dalam peraturan internal PT. Telkom.

Kedua ialah Saksi Bambang Gunawan Haditya yang dalam pokoknya menyatakan bahwa Saksi Bambang Gunawan Haditya menyaksikan Aplikasi CXM dimatikan secara sepihak oleh Tergugat dan Tergugat sempat mengganti kata sandi dari aplikasi tersebut. Selebihnya, Saksi Bambang Gunawan Haditya memperkuat apa yang diterangkan oleh Saksi Pertama. Sedangkan penggugat menghadirkan 2 (dua) orang saksi, pertama adalah Saksi A. Sindhu P yang menyatakan bahwa Tergugat tidak terikat terhadap Penggugat, hal ini dikarenakan Tergugat tidak diberikan honor yang pantas. Saksi Sindhu P juga menyatakan bahwa Tergugat pernah menjual aplikasi tersebut kepada Penggugat, namun Penggugat menolak dengan alasan harga yang terlalu besar. Kedua ialah Saksi Prasodjo yang menyatakan bahwa Penggugat tidak memberikan bahan mentah untuk pembuatan aplikasi, saksi juga menyatakan bahwa tergugat pertama kali mendeklarasikan Ciptaan tersebut melalui Facebook pada tahun 2013.

Dalam putusan Nomor .60/Pdt.Sus.Hak Cipta/2020/PN Niaga.Jkt.Pst yang memuat amar putusan menetapkan pengadilan dalam eksepsi, menyatakan eksepsi yang diajukan oleh Tergugat Tidak Dapat Diterima. Dalam Pokok Perkara, mengabulkan gugatan Penggugat untuk seluruhnya, dan menyatakan Penggugat adalah pihak yang berkepentingan untuk mengajukan gugatan *a quo* sebagaimana dimaksud Pasal 97 ayat (1) Undang Undang Hak Cipta; Menyatakan Penggugat merupakan pemegang hak cipta yang sesungguhnya atas Aplikasi CXM karena merupakan pencipta Aplikasi CXM; Menyatakan pencatatan ciptaan dengan nomor pencatatan 000116753 dengan judul ciptaan *Customer Experience Management System* atas nama tergugat tidak oriisinal, karena

⁸ Elisabeth Nurhaini Butarbutar, "Pembuktian terhadap Perbuatan Debitur yang Merugikan Kreditur dalam Tuntutan Actio Pauliana," *Jurnal Yudisial* Vol. 12 NO, 2 (2019) : 221, <https://doi.org/10.29123/jy.v12i2.322>

Aplikasi *CXM* tersebut diciptakan dan diumumkan serta didistribusikan pertama kali oleh Penggugat; Menyatakan batal pencatatan ciptaan dengan nomor pencatatan 000116753 dengan judul ciptaan *Customer Experience Management System* atas nama Tergugat dalam daftar umum ciptaan turut tergugat dengan segala akibat hukumnya; serta Memerintahkan Turut Tergugat untuk segera mencoret/menghapus pencatatan ciptaan dengan nomor pencatatan 000116753 dengan judul ciptaan *Customer Experience Management System* atas nama Tergugat dalam daftar umum ciptaan; Memerintahkan turut tergugat untuk tunduk dan patuh pada putusan ini; Menghukum tergugat untuk membayar biaya perkara yang timbul dalam perkara ini, sejumlah Rp. 5.915.000,- (lima juta sembilan ratus lima belas ribu rupiah).

Terhadap putusan tersebut setelah dianalisis, dinilai, putusan tersebut sesuai dengan hukum positif, yang termuat dalam UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dimana dalam perkara ini telah diputus penggugat adalah pencipta sekaligus pemegang Hak Cipta dari objek perkara. Adapun beberapa pasal yang mendefinisikan mengenai pencipta dan dalil penggugat yang menguatkan bahwa penggugat adalah pencipta sekaligus pemegang Hak Cipta.

Menurut Pasal 33 ayat (1), dalam hal Ciptaan terdiri atas beberapa bagian tersendiri yang diciptakan oleh 2 (dua) Orang atau lebih, yang dianggap sebagai pencipta yaitu Orang yang memimpin dan mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan.

Adapun dalil penggugat adalah penggugat sebagai pencipta aplikasi manajemen pengalaman pelanggan yang didasarkan adanya fakta hukum apabila penggugat adalah pihak yang memberikan petunjuk dan mengawasi serta memberikan *guidance* dalam pembangunan dan pengembangan aplikasi manajemen pengalaman pelanggan yang harus dibuat oleh tergugat bersama dengan tim lainnya, sehingga telah membuktikan apabila tergugat hanya sebagai *programmer* yang bertugas menerjemahkan maksud dibuatnya aplikasi, menyusun kode-kode bahasa program dan mengimplementasikan proses-proses yang dihasilkan sebagai *output* dari aplikasi tersebut agar sesuai dengan hal-hal yang diperlukan penggugat yang mana dalam kegiatannya penggugat adalah pihak yang memberikan pekerjaan, memimpin, mengawasi dan memberikan arahan, petunjuk dan mengoreksi proses pembuatan Aplikasi *CXM* agar aplikasi tersebut bisa berfungsi sesuai keperluan penggugat.

Pasal 34 dan Pasal 37, menentukan, dalam hal ciptaan dirancang oleh seseorang dan diwujudkan serta dikerjakan oleh orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan orang yang merancang, yang dianggap pencipta yaitu orang yang merancang ciptaan, kecuali terbukti sebaliknya, dalam hal badan hukum melakukan pengumuman, pendistribusian, atau komunikasi atas ciptaan yang berasal dari badan hukum tersebut, dengan tanpa menyebut seseorang sebagai Pencipta, yang dianggap sebagai Pencipta yaitu badan hukum.

Penggugat sebagai pencipta aplikasi manajemen pengalaman pelanggan yang didasarkan adanya fakta hukum apabila penggugat adalah pihak yang memberikan petunjuk dan mengawasi serta memberikan *guidance* dalam pembangunan dan pengembangan aplikasi tersebut yang harus dibuat oleh tergugat bersama dengan tim lainnya, sehingga telah membuktikan apabila tergugat hanya sebagai *programmer* yang bertugas menerjemahkan maksud dibuatnya aplikasi, menyusun kode-kode bahasa program dan mengimplementasikan proses-proses yang dihasilkan sebagai *output* dari aplikasi tersebut agar sesuai dengan hal-hal yang diperlukan penggugat yang mana dalam kegiatannya penggugat adalah pihak yang memberikan pekerjaan, memimpin, mengawasi dan memberikan arahan, petunjuk dan mengoreksi proses pembuatan aplikasi manajemen pengalaman pelanggan agar aplikasi manajemen pengalaman pelanggan tersebut bisa berfungsi sesuai keperluan penggugat.

Pembatalan hak cipta atas nama tergugat sesuai dengan Pasal 74 ayat (1) huruf (c) UU Hak Cipta yang mengatur kekuatan hukum pencatatan ciptaan dan produk hak terkait hapus karena putusan pengadilan yang telah memperoleh kekuatan hukum tetap mengenai pembatalan pencatatan ciptaan atau produk hak terkait.

Pertimbangan hakim juga didasarkan pada Putusan Nomor 08/Pdt.Sus/Hak Cipta/2016/PN.Niaga.Jkt.Pst antara Diesel S.P.A. sebagai penggugat melawan Jemmy Wantono sebagai tergugat. Pada kasus ini Jemmy Wantono sebagai tergugat melakukan pendaftaran atas ciptaan seni lukis motif abstrak berbentuk kepala orang dengan judul "*Diesel Only The Brave*" atas nama tergugat yang diajukan pendaftarannya pertama kali pada tanggal 4 Oktober 1991, kemudian telah terdaftar dalam Daftar Umum Ciptaan yang terdapat di Kantor Hak Cipta (Direktorat Hak Cipta, Desain Industri, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu dan Rahasia Dagang, Dirjen HaKI, Kementerian Hukum dan HAM RI, dan telah diumumkan untuk pertama kali pada tanggal 21 Februari 1985. Diesel S.p.A. sebagai penggugat mengajukan gugatan pembatalan pendaftaran ke Pengadilan Niaga Jakarta Pusat dengan alasan bahwa penggugat adalah pemilik asli dari ciptaan seni lukis motif abstrak berbentuk kepala orang dengan judul "*Diesel Only The Brave*".

Penggugat mengumumkan pertama kali ciptaan seni lukis "*Diesel Only The Brave*" pada tahun 1981 di Milan, Italia. Disamping digunakan sebagai Seni Lukis Logo, penggugat juga telah menggunakannya sebagai merek dalam perdagangan barang dalam berbagai kelas jauh sebelum mendaftarkannya sebagai hak cipta. Penggugat mengajukan alasan bahwa terdapat kemiripan/kesamaan hampir secara keseluruhan pada seni lukis yang didaftarkan tergugat dengan ciptaan seni lukis "*Diesel Only The Brave*" milik penggugat. Majelis hakim dalam pertimbangannya kemudian meminta bukti pendaftaran hak cipta seni lukis tersebut kepada penggugat seperti yang telah didalilkan penggugat sebelumnya untuk dibandingkan dengan bukti pendaftaran milik tergugat, dan bukan hanya pada bukti pengumuman semata. Selain itu, dalam pertimbangannya majelis hakim juga menimbang bahwa sebagaimana perlindungan hukum karya cipta adalah bersifat otomatis, dengan pengertian bahwa suatu karya cipta mendapatkan perlindungan hukum sejak pertama kali dipublikasikan (*first to announce*) kepada masyarakat. Sehingga dalam putusannya, majelis hakim memutuskan bahwa penggugat adalah pemilik asli hak cipta seni lukis motif abstrak berbentuk kepala orang dengan judul "*Diesel Only The Brave*" dengan bukti pendaftaran hak cipta yang ditunjukkan oleh Penggugat dalam pengadilan serta bukti karya cipta tersebut telah diumumkan pertama kali (*first to announce*) oleh penggugat pada tahun 1981 di Milan, Italia. Pendaftaran hak cipta atas nama tergugat atas seni lukis dengan judul "*Diesel Only The Brave*" juga dibatalkan oleh majelis hakim karena terbukti melakukan pelanggaran Hak Cipta berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yaitu tergugat telah mendaftarkan dan menggunakan hasil karya cipta orang lain tanpa mencantumkan pencipta atau pemegang Hak Ciptanya.

Berdasarkan kasus tersebut dapat dikatakan bahwa perlindungan hukum dalam hak cipta dapat dibuktikan dengan sistem yang mengumumkan pertama kali karya ciptanya (*first to announce*). *First to announce* pada hak cipta adalah hak untuk mengumumkan pertama kali hasil karyanya sendiri dan secara otomatis sebagai pemilik dari ciptaannya. Hal ini terbukti dalam pembuktian kasus antara Diesel S.p.A. melawan Jemmy Wantono dalam kasus pembatalan pendaftaran ciptaan seni lukis motif abstrak berbentuk kepala orang dengan judul "*Diesel Only The Brave*" yang telah didaftarkan oleh Jemmy Wantono yang mengaku sebagai pemilik hak cipta atas seni lukis tersebut. Diesel S.p.A. sebagai pemilik hak cipta atas seni lukis tersebut kemudian membuktikan dirinya pemilik asli ciptaan tersebut dengan menunjukkan bahwa yang pertama kali mengumumkan hasil karya cipta tersebut adalah penggugat pada tahun 1981 di Milan, Italia, sedangkan Tergugat baru mengumumkan pertama kali ciptaan tersebut pada tahun 1985.

Walaupun tergugat telah melakukan pendaftaran dengan dicatatkannya ciptaan seni lukis tersebut dalam daftar umum ciptaan di Kantor Ditjen HKI atas nama tergugat, namun dapat dibantah penggugat dengan bukti *first to announce* yang dimiliki penggugat. Hal ini

disebabkan karena sejak pertama kali karya cipta diumumkan, maka secara otomatis hak cipta atas karya tersebut menjadi kewenangan dari pemilik atau pemegang Hak Cipta.

Dengan melekatnya hak cipta pada pemilik atau pemegang Hak Cipta sejak pertama kali diumumkan (*first to announce*) sehingga memberikan perlindungan hukum bagi pemilik atau pemegang Hak Cipta atas hasil karyanya. *First to announce* merupakan bentuk perlindungan yang lebih kuat dibandingkan pendaftaran atau pencatatan pada hak cipta, karena pendaftaran hak cipta tidak diharuskan, namun dapat digunakan sebagai pembuktian di pengadilan apabila terjadinya sengketa atau permasalahan seperti yang dapat dilihat pada kasus pembuktian di atas dimana Majelis hakim meminta bukti berupa pendaftaran dari penggugat selain bukti *first to announce*, untuk dibandingkan dengan bukti pendaftaran ciptaan yang dimiliki tergugat.

IV. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat penulis simpulkan terhadap rumusan masalah, terhadap putusan No.60/Pdt.Sus.Hak Cipta/2020/PN Niaga.Jkt.Pst adalah bahwa kepastian perlindungan hukum terhadap pemegang aplikasi hak cipta pada aplikasi manajemen pengalaman pelanggan telah ada sejak hak cipta tersebut dideklarasikan sesuai prinsip deklaratif (*first to announce*) prinsip yaitu mengumumkan pertama kali hasil karya ciptaannya sendiri dalam bentuk nyata kepada publik. Dengan kata lain pendaftaran dalam hak cipta bukan syarat mutlak untuk melindungi karya cipta, dan dasar pertimbangan hakim dalam memutus perkara mengenai pembatalan pendaftaran hak cipta pada aplikasi manajemen pengalaman pelanggan, terlihat dari proses pembuktian, siapa sebenarnya pencipta sekaligus pemegang hak cipta atas aplikasi manajemen pengalaman pelanggan yang dimana hakim memutus bahwa penggugat adalah pencipta sekaligus pemegang hak cipta.

DAFTAR PUSTAKA

- Butarbutar, Elisabeth Nurhaini, *Hukum Harta Kekayaan, menurut Sistematika KUH Perdata*, Cetakan Pertama, (Bandung : PT Refika Aditama), 2012.
- Pramadya, Yan, *Kamus Bahasa Belanda Indonesia Inggris*, (Semarang : Aneka Ilmu), 1994.
- Butarbutar, Elisabeth Nurhaini, "Pembuktian terhadap Perbuatan Debitur yang Merugikan Kreditur dalam Tuntutan Actio Pauliana," *Jurnal Yudisial* Vol. 12 N0, 2 (2019) : 221, <https://doi.org/10.29123/jy.v12i2.322>
- Ferdiansah, Rudi, "Pelanggaran HaKP", <https://ridwaninstitute.co.id/pelanggaran-haki>, diakses tgl. 15 Juni 2023.
- Kumala Sari, Nuzulia, "Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pembajakan Software Di Indonesia," *Qistie Jurnal Ilmu Hukum* Vol 6, No 1 (2012) : 15 <http://dx.doi.org/10.31942/jqi.v6i1.551>.
- Panjaitan, Tasya Angelina, dkk, "Dasar Gugatan Cerai Yang Diajukan Suami Terhadap Istri Menurut Undang-Undang Perkawinan," *Jurnal Profile Hukum*, Vol 1 No 1 (Januari 2023) : 3, <https://ejournal.ust.ac.id/index.php/JPH/article/view/2473>.
- Paseang, Hasbir, "Perlindungan Hak Cipta Software Program Komputer Indonesia," *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, No. Edisi Khusus Volume 18, (Oktober 2011) : 22, <https://journal.uui.ac.id/IUSTUM/article/view/7230>.