

Penyelesaian Sengketa Hak Cipta Dalam Industri Teknologi: Studi Kasus PT Aplikasi Karya Anak Bangsa dan Nadiem Makarim

Helen Stella

Jurusan Hukum, Universitas Tarumanagara, Kota Jakarta Barat, Provinsi DKI Jakarta, Indonesia

Email: helen.205230009@stu.untar.ac.id

Abstrak

Pelanggaran hak cipta dalam industri teknologi digital di Indonesia memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan inovasi dan pertumbuhan perusahaan. Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta berfungsi sebagai kerangka hukum untuk melindungi karya cipta di sektor teknologi, namun gugatan hak cipta sering kali menimbulkan tantangan bagi perusahaan, terutama startup, dalam berinovasi. Gugatan yang berlebihan atau disalahgunakan dapat menciptakan hambatan bagi persaingan dan memperlambat laju inovasi teknologi. Di sisi lain, perlindungan hak cipta tetap penting untuk menjaga keadilan bagi pencipta teknologi. Penyelesaian sengketa melalui jalur litigasi dan non-litigasi, termasuk mediasi dan arbitrase, memberikan alternatif bagi para pihak yang terlibat. Jalur litigasi, meskipun menawarkan kepastian hukum, sering kali dianggap lambat dan memakan biaya besar. Sebaliknya, penyelesaian non-litigasi lebih fleksibel, cepat, dan ekonomis. Kedua mekanisme ini diatur oleh hukum yang berlaku di Indonesia dan memungkinkan para pihak untuk memilih penyelesaian yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Penting bagi perusahaan teknologi untuk mempertimbangkan strategi penyelesaian sengketa yang efektif agar inovasi dapat terus berkembang tanpa hambatan yang berlebihan.

Kata Kunci: Hak Cipta, Inovasi Teknologi, Sengketa, Penyelesaian Non-Litigasi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Hak cipta adalah salah satu bentuk perlindungan hukum yang diberikan kepada pencipta atas karya intelektualnya. Di Indonesia, perlindungan hak cipta diatur secara komprehensif dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta). Undang-undang ini bertujuan untuk melindungi karya kreatif dan inovasi, termasuk di dalamnya karya-karya di bidang teknologi. Dalam konteks industri teknologi, hak cipta berperan penting dalam melindungi program komputer, perangkat lunak, desain aplikasi, dan bentuk inovasi digital lainnya. Seiring dengan berkembangnya industri teknologi di Indonesia, berbagai perusahaan teknologi—baik perusahaan rintisan (startup) maupun perusahaan besar—berlomba-lomba untuk menciptakan produk inovatif yang dapat bersaing di pasar lokal maupun internasional. Salah satu perusahaan teknologi yang muncul dan sukses di Indonesia adalah PT Aplikasi Karya Anak Bangsa, yang lebih dikenal dengan nama Gojek, yang didirikan oleh Nadiem Makarim. Namun, perkembangan pesat dalam industri teknologi ini juga menghadirkan tantangan hukum, terutama terkait dengan sengketa hak cipta.¹

PT Aplikasi Karya Anak Bangsa dan pendirinya, Nadiem Makarim, pernah terlibat dalam kasus sengketa terkait dugaan pelanggaran hak cipta yang menjadi perhatian publik. Kasus ini menunjukkan bagaimana pentingnya aspek yuridis dalam pengelolaan hak kekayaan intelektual, khususnya hak cipta, di sektor teknologi. Pada prinsipnya, hak cipta dalam industri teknologi melindungi pencipta dari tindakan plagiarisme, duplikasi tanpa izin, dan pelanggaran

¹ Lupita, A., Ardhy, M. Y., & Fahrudin, M. (2019). Perlindungan Hukum terhadap Konsumen Pengguna Jasa Transportasi Online. *Jurnal Hukum Jurisdictie*, 1(2), 13-33.

lainnya yang dapat merugikan pencipta asli. Dalam kasus PT Aplikasi Karya Anak Bangsa, dugaan pelanggaran hak cipta berkaitan dengan desain aplikasi dan fitur teknologi yang digunakan dalam platform Gojek. Sebagai platform teknologi yang inovatif, Gojek telah membawa revolusi dalam sektor transportasi dan layanan digital di Indonesia, sehingga sengketa hak cipta ini menjadi penting untuk ditinjau dari sisi hukum.²

Dalam UU Hak Cipta, program komputer dan karya digital lainnya dilindungi sebagai hasil karya cipta yang memerlukan izin penggunaan atau eksploitasi dari pemegang hak cipta. Pasal 2 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 menegaskan bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, serta memberi izin kepada pihak lain untuk melakukan hal tersebut, dengan tetap mempertimbangkan hak ekonomi dan moral pencipta. Ketentuan ini memberikan dasar perlindungan yang kuat terhadap karya-karya dalam industri teknologi, di mana inovasi dan kreativitas memainkan peran kunci. Namun, di sisi lain, regulasi yang ketat terhadap pelanggaran hak cipta juga dapat menimbulkan tantangan bagi perusahaan teknologi yang berkembang pesat, terutama dalam hal penyelesaian sengketa hak cipta yang sering kali kompleks dan memakan waktu.

Kasus sengketa hak cipta antara PT Aplikasi Karya Anak Bangsa dan pihak-pihak yang mengklaim adanya pelanggaran hak cipta memberikan gambaran nyata tentang bagaimana undang-undang hak cipta diterapkan dalam praktik. Sengketa semacam ini tidak hanya mempengaruhi perusahaan dari sisi hukum, tetapi juga berdampak pada perkembangan inovasi dan reputasi perusahaan di mata publik. Dalam kasus-kasus pelanggaran hak cipta di industri teknologi, terdapat sejumlah elemen yang harus diperhatikan, seperti sejauh mana inovasi yang dilindungi, bagaimana pihak yang terlibat dalam sengketa dapat membuktikan adanya pelanggaran, dan apa saja upaya penyelesaian yang dapat ditempuh. Sebagaimana diatur dalam Pasal 9 UU Hak Cipta, pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif untuk memberikan lisensi kepada pihak ketiga terkait penggunaan ciptaannya. Oleh karena itu, penggunaan teknologi atau karya yang sudah memiliki hak cipta tanpa izin dapat menimbulkan gugatan hukum yang serius.³

Litigasi dalam kasus pelanggaran hak cipta sering kali menjadi jalan yang ditempuh oleh pihak yang merasa dirugikan. Dalam sistem hukum Indonesia, penyelesaian sengketa hak cipta dapat dilakukan melalui Pengadilan Niaga, yang memiliki kewenangan khusus untuk menangani kasus-kasus terkait hak kekayaan intelektual, termasuk hak cipta. Di sisi lain, penyelesaian sengketa juga dapat dilakukan melalui jalur non-litigasi, seperti mediasi atau arbitrase, yang sering dianggap lebih cepat dan efisien dibandingkan dengan jalur pengadilan. Proses litigasi dapat memakan waktu dan biaya yang besar, sehingga banyak pihak memilih jalur non-litigasi sebagai alternatif. Namun, penyelesaian melalui Pengadilan Niaga tetap memberikan kepastian hukum yang lebih kuat, terutama dalam hal penegakan putusan pengadilan. Sengketa hak cipta dalam industri teknologi tidak hanya berdampak pada pihak-pihak yang terlibat dalam sengketa, tetapi juga memiliki pengaruh yang lebih luas terhadap ekosistem teknologi dan inovasi di Indonesia. Jika kasus pelanggaran hak cipta tidak diselesaikan dengan baik, hal ini dapat menghambat perkembangan inovasi di sektor teknologi. Perusahaan-perusahaan teknologi yang terus berkembang seperti Gojek membutuhkan perlindungan hak cipta yang jelas dan transparan agar mereka dapat terus berinovasi tanpa menghadapi risiko litigasi yang berlebihan. Sebaliknya, perusahaan juga harus memastikan bahwa inovasi yang mereka ciptakan tidak melanggar hak cipta pihak lain, yang dapat menyebabkan konflik hukum.

² Ibrahim, S. H. N., & TINGGI, K. R. T. D. P. (2018). Perlindungan Hukum Terhadap Pengguna Layanan E-Money Atas Hilangnya Saldo Dalam Transaksi Transportasi Online.

³ Gidete, B. B., Amirulloh, M., & Ramli, T. S. (2022). Pelindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada Karya Seni yang dijadikan Karya Non Fungible Token (NFT) pada Era Ekonomi Digital. *Jurnal Fundamental Justice*, 1-18.

Kasus PT Aplikasi Karya Anak Bangsa dan Nadiem Makarim menyoroti pentingnya perlindungan hukum terhadap inovasi di industri teknologi. Sengketa hak cipta semacam ini tidak hanya menyoroti tantangan hukum yang dihadapi oleh perusahaan teknologi, tetapi juga membuka diskusi tentang bagaimana regulasi hak cipta dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dalam era digital, perlindungan hak cipta menjadi semakin kompleks karena cepatnya perkembangan teknologi dan informasi. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk memperkuat kerangka hukum yang ada, agar dapat menyeimbangkan antara perlindungan hak cipta dan kemajuan inovasi.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana ketentuan hukum Indonesia mengatur perlindungan hak cipta dalam industri teknologi, dan bagaimana implementasi dari Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta diterapkan dalam sengketa pelanggaran hak cipta yang melibatkan PT Aplikasi Karya Anak Bangsa dan Nadiem Makarim?
2. Bagaimana pengaruh dan dampak gugatan pelanggaran hak cipta terhadap perkembangan inovasi teknologi digital di Indonesia, serta bagaimana upaya penyelesaian sengketa tersebut melalui jalur litigasi dan non-litigasi sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketentuan Hukum Indonesia Mengatur Perlindungan Hak Cipta Dalam Industri Teknologi, Dan Bagaimana Implementasi Dari Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Diterapkan Dalam Sengketa Pelanggaran Hak Cipta Yang Melibatkan PT Aplikasi Karya Anak Bangsa Dan Nadiem Makarim

Hak cipta merupakan salah satu bagian penting dari Hak Kekayaan Intelektual (HKI) yang diatur dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Di era digital dan perkembangan teknologi yang pesat, perlindungan hak cipta menjadi semakin relevan dan krusial, terutama dalam industri teknologi yang sangat bergantung pada inovasi dan pengembangan perangkat lunak, aplikasi, serta konten digital. Ketentuan hukum terkait hak cipta ini bertujuan untuk melindungi para pencipta karya kreatif dari pelanggaran dan pencurian hasil karya intelektual mereka, yang sering kali terjadi dalam industri teknologi. Dalam konteks hukum di Indonesia, Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta memberikan dasar yang kuat untuk melindungi karya cipta, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah karya tersebut diwujudkan dalam bentuk yang nyata tanpa harus melalui pendaftaran. Namun, dalam praktiknya, pendaftaran hak cipta sangat disarankan karena dapat memudahkan proses pembuktian ketika terjadi sengketa hukum. Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 mendefinisikan hak cipta sebagai hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengontrol penggunaan karya mereka dalam berbagai cara, seperti publikasi, distribusi, reproduksi, dan modifikasi. Undang-undang ini mengatur perlindungan terhadap ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang meliputi program komputer, aplikasi teknologi, dan perangkat lunak sebagai bagian dari industri teknologi.⁴

Program komputer, menurut Pasal 12 ayat (1) huruf (m) Undang-Undang Hak Cipta, diakui sebagai salah satu objek yang dilindungi hak cipta. Ini berarti bahwa pencipta program komputer, termasuk perangkat lunak dan aplikasi teknologi, memiliki hak eksklusif atas

⁴ Yasmine, M. A. (2021). Kewajiban Mediasi Sebelum Gugatan Ganti Rugi Perdata Atas Pelanggaran Hak Cipta di Indonesia. *Repertorium: Jurnal Ilmiah Hukum Kenotariatan*, 10(2), 157-1722.

penggunaan, reproduksi, dan distribusi ciptaannya. Hak cipta terhadap perangkat lunak atau aplikasi berlaku selama 50 tahun sejak pertama kali diumumkan, sesuai dengan ketentuan Pasal 58 UU No. 28 Tahun 2014. Dengan adanya ketentuan ini, pelanggaran hak cipta terhadap aplikasi teknologi atau program komputer bisa menjadi dasar gugatan di pengadilan jika pihak lain menggunakan, memperbanyak, atau mendistribusikan karya tersebut tanpa izin dari pemegang hak cipta. Dalam perkembangan industri teknologi, inovasi sering kali menjadi pusat dari sengketa hak cipta. Program komputer dan aplikasi yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi besar, seperti PT Aplikasi Karya Anak Bangsa (Gojek), sering kali menjadi sasaran pelanggaran hak cipta oleh pihak lain yang mencoba meniru atau menduplikasi aplikasi tersebut. Pelanggaran hak cipta ini bisa berbentuk peniruan fitur, alur kerja (workflow), atau bahkan antarmuka pengguna (user interface) dari aplikasi yang telah dikembangkan. PT Aplikasi Karya Anak Bangsa adalah perusahaan teknologi yang dikenal dengan aplikasi Gojek, sebuah aplikasi super yang menyediakan berbagai layanan, mulai dari transportasi hingga pembayaran digital. Perusahaan ini didirikan oleh Nadiem Makarim, yang merupakan salah satu tokoh sentral dalam industri teknologi di Indonesia. Dalam perkembangannya, Gojek telah menjadi salah satu perusahaan teknologi terkemuka di Asia Tenggara, dengan jutaan pengguna dan mitra yang tersebar di seluruh Indonesia.

Dalam konteks perlindungan hak cipta, Gojek dan perusahaan sejenisnya sering kali berhadapan dengan risiko pelanggaran hak cipta, baik dalam bentuk peniruan aplikasi atau pelanggaran hak cipta atas fitur-fitur inovatif yang dikembangkan oleh perusahaan. Pelanggaran hak cipta di industri teknologi ini sering kali melibatkan pihak ketiga yang mencoba memanfaatkan karya cipta tanpa izin untuk tujuan komersial, yang dapat merugikan pemegang hak cipta secara finansial maupun reputasional. Gugatan terkait pelanggaran hak cipta dalam kasus PT Aplikasi Karya Anak Bangsa dan Nadiem Makarim dapat mencakup beberapa aspek utama yang diatur dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014. Pertama, hak eksklusif pencipta terhadap program komputer atau aplikasi teknologi yang mereka kembangkan. Sebagai pencipta atau pemegang hak cipta atas aplikasi Gojek, PT Aplikasi Karya Anak Bangsa memiliki hak untuk mengendalikan penggunaan dan distribusi aplikasi tersebut. Setiap penggunaan yang melanggar hak cipta, misalnya peniruan atau duplikasi aplikasi tanpa izin, dapat dijadikan dasar gugatan hukum. Kedua, peran pengadilan dalam menyelesaikan sengketa hak cipta. Ketika terjadi sengketa terkait pelanggaran hak cipta, pihak yang merasa haknya dilanggar dapat mengajukan gugatan ke pengadilan, sesuai dengan ketentuan dalam Pasal 95 Undang-Undang Hak Cipta. Pengadilan berwenang memeriksa dan memutus sengketa hak cipta, serta memberikan sanksi kepada pihak yang terbukti melakukan pelanggaran, baik dalam bentuk ganti rugi maupun hukuman lainnya.⁵

Dalam kasus PT Aplikasi Karya Anak Bangsa, jika ada pihak yang menggunakan atau meniru aplikasi Gojek tanpa izin, perusahaan dapat mengajukan gugatan berdasarkan ketentuan dalam Undang-Undang Hak Cipta. Dalam gugatan tersebut, PT Aplikasi Karya Anak Bangsa bisa menuntut ganti rugi atas kerugian finansial yang ditimbulkan oleh pelanggaran tersebut, serta meminta pengadilan untuk memerintahkan penghentian penggunaan aplikasi yang melanggar hak cipta. Implementasi Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 dalam menyelesaikan sengketa hak cipta di industri teknologi sangat penting untuk memastikan perlindungan terhadap inovasi. Industri teknologi adalah salah satu sektor yang paling rentan terhadap pelanggaran hak cipta karena sifat produk digital yang mudah diduplikasi. Oleh karena itu, peraturan yang ada harus mampu mengakomodasi kebutuhan khusus dalam melindungi karya-karya di bidang teknologi. Dalam industri teknologi, program komputer dan aplikasi teknologi sering kali menjadi sasaran pelanggaran hak cipta karena nilai komersialnya

⁵ RatnaSari, D. Perlindungan Hak Cipta Dalam Pelanggaran Hak Cipta Logo Cap Jempol.

yang tinggi. Untuk melindungi inovasi, pencipta harus mendaftarkan hak cipta mereka agar lebih mudah membuktikan kepemilikan atas karya tersebut jika terjadi sengketa. Meskipun pendaftaran hak cipta bukan kewajiban untuk mendapatkan perlindungan, hal ini sangat disarankan karena memudahkan pembuktian di pengadilan.

Salah satu bentuk implementasi yang penting adalah penegakan hukum melalui gugatan perdata atau pidana. Gugatan perdata dapat diajukan jika terjadi kerugian finansial akibat pelanggaran hak cipta. Selain itu, ada juga ketentuan pidana dalam Undang-Undang Hak Cipta yang mengatur sanksi terhadap pelanggaran yang disengaja. Pasal 113 UU No. 28 Tahun 2014 mengatur bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan pelanggaran hak cipta dapat dipidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp4 miliar. Selain melalui jalur pengadilan, penyelesaian sengketa hak cipta juga bisa dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa seperti mediasi atau arbitrase. Ini dapat menjadi pilihan yang lebih cepat dan efektif untuk menyelesaikan sengketa hak cipta tanpa harus melalui proses pengadilan yang panjang. Meskipun regulasi terkait perlindungan hak cipta di Indonesia telah ada, implementasinya di industri teknologi sering kali menghadapi tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kemudahan duplikasi produk digital, yang membuat pelanggaran hak cipta dalam bentuk program komputer atau aplikasi teknologi menjadi lebih sulit dideteksi dan diatasi. Banyak perusahaan yang menjadi korban pelanggaran hak cipta enggan membawa kasus mereka ke pengadilan karena proses hukum yang panjang dan biaya yang tinggi. Selain itu, tidak semua pelaku industri teknologi di Indonesia memiliki pemahaman yang baik tentang pentingnya hak cipta dan cara melindungi karya mereka. Banyak pengembang aplikasi, terutama di sektor startup, tidak mendaftarkan hak cipta atas program komputer yang mereka buat, sehingga sulit bagi mereka untuk menuntut haknya ketika terjadi pelanggaran. Untuk mengatasi tantangan ini, pemerintah perlu terus meningkatkan sosialisasi tentang pentingnya hak cipta, terutama di kalangan pelaku industri teknologi. Selain itu, sistem hukum yang lebih cepat dan efisien dalam menangani sengketa hak cipta juga diperlukan untuk memberikan perlindungan yang lebih baik bagi para pencipta.

Perlindungan hak cipta dalam industri teknologi adalah hal yang sangat penting untuk mendukung inovasi dan mencegah penyalahgunaan karya intelektual. Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta memberikan dasar hukum yang jelas untuk melindungi program komputer dan aplikasi teknologi sebagai bagian dari hak cipta. Dalam kasus PT Aplikasi Karya Anak Bangsa dan Nadiem Makarim, perlindungan hak cipta ini menjadi kunci untuk menjaga inovasi aplikasi Gojek dari pelanggaran oleh pihak lain. Namun, tantangan dalam implementasi perlindungan hak cipta di industri teknologi masih cukup besar, terutama terkait dengan kemudahan duplikasi produk digital dan kurangnya pemahaman tentang pentingnya hak cipta di kalangan pelaku industri. Oleh karena itu, diperlukan upaya lebih lanjut dari pemerintah, pengembang teknologi, dan masyarakat untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya hak cipta serta memperbaiki sistem penegakan hukum yang lebih efisien dan cepat dalam menyelesaikan sengketa hak cipta di industri teknologi.⁶

Pengaruh Dan Dampak Gugatan Pelanggaran Hak Cipta Terhadap Perkembangan Inovasi Teknologi Digital Di Indonesia, Serta Bagaimana Upaya Penyelesaian Sengketa Tersebut Melalui Jalur Litigasi Dan Non-Litigasi Sesuai Dengan Ketentuan Hukum Yang Berlaku Di Indonesia

Gugatan pelanggaran hak cipta dapat berdampak positif maupun negatif terhadap perkembangan inovasi di industri teknologi digital di Indonesia. Di satu sisi, perlindungan

⁶ Widowati, R. (2022). Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Dalam Jual Beli Karya Sastra Pada Marketplace. *Jurnal Analisis Hukum*, 5(2), 220-230.

hukum terhadap hak cipta membantu mendorong inovasi dengan memberikan jaminan kepada para pencipta bahwa karya mereka akan dilindungi dari penggunaan tanpa izin. Dengan demikian, pencipta dapat lebih fokus pada pengembangan produk baru tanpa khawatir karyanya akan dicuri oleh pihak lain. Proteksi ini memberi rasa aman bagi perusahaan teknologi untuk berinvestasi lebih dalam inovasi. Namun, di sisi lain, gugatan hak cipta yang tidak berdasar atau terlalu sering terjadi dapat menghambat inovasi. Gugatan yang berlarut-larut dan biaya litigasi yang tinggi dapat menguras sumber daya perusahaan, terutama bagi startup dan perusahaan kecil yang mungkin tidak memiliki kapasitas finansial untuk menghadapi proses hukum yang panjang. Selain itu, dalam beberapa kasus, gugatan hak cipta dapat digunakan oleh perusahaan besar untuk menghambat persaingan dengan cara memonopoli teknologi tertentu, yang akhirnya dapat membatasi akses terhadap inovasi. Dampak gugatan pelanggaran hak cipta terhadap inovasi juga sangat dipengaruhi oleh mekanisme penyelesaian sengketa yang tersedia. Jika sengketa hak cipta dapat diselesaikan dengan cepat dan adil, inovasi akan tetap berjalan tanpa banyak hambatan. Namun, jika penyelesaian sengketa memakan waktu lama dan tidak efisien, inovasi bisa terhambat karena perusahaan lebih banyak menghabiskan waktu dan energi untuk menghadapi gugatan daripada fokus pada pengembangan teknologi.

Secara umum, dampak gugatan pelanggaran hak cipta terhadap industri teknologi digital di Indonesia dapat dibagi menjadi beberapa aspek: Gugatan hak cipta sering kali melibatkan ganti rugi yang besar, terutama jika karya yang dilanggar memiliki nilai komersial tinggi. Perusahaan yang terbukti melanggar hak cipta dapat dikenakan sanksi berupa pembayaran ganti rugi kepada pemegang hak cipta. Biaya ini bisa sangat besar dan dapat membahayakan keberlangsungan perusahaan, terutama jika perusahaan tersebut adalah startup atau perusahaan kecil. Selain itu, biaya litigasi juga dapat sangat tinggi, yang pada akhirnya mempengaruhi neraca keuangan perusahaan. Pelanggaran hak cipta dapat merusak reputasi perusahaan. Dalam dunia bisnis, terutama di industri teknologi, reputasi sangat penting dalam membangun kepercayaan pelanggan dan mitra bisnis. Perusahaan yang terlibat dalam sengketa hak cipta bisa kehilangan kepercayaan dari konsumen dan pemangku kepentingan lainnya. Hal ini dapat berdampak negatif terhadap pertumbuhan bisnis dan kemampuan perusahaan untuk menarik investasi. Gugatan hak cipta dapat mempengaruhi iklim inovasi di industri teknologi. Perusahaan yang sering menghadapi gugatan hak cipta mungkin akan mengurangi kegiatan inovasi karena khawatir hasil inovasi mereka akan diperdebatkan di pengadilan. Selain itu, gugatan hak cipta dapat digunakan sebagai alat untuk menghambat persaingan. Misalnya, perusahaan besar dapat menggunakan gugatan hak cipta untuk menekan perusahaan kecil yang mencoba masuk ke pasar dengan teknologi baru. Akibatnya, persaingan di industri teknologi bisa menjadi tidak sehat dan menghambat perkembangan inovasi. Di Indonesia, pelanggaran hak cipta dalam teknologi digital sering kali melibatkan perusahaan asing yang memiliki hak paten atas teknologi tertentu. Hal ini dapat menimbulkan ketidakadilan bagi perusahaan lokal yang berusaha mengembangkan teknologi serupa. Jika perusahaan lokal selalu menghadapi gugatan dari perusahaan asing, mereka mungkin akan enggan mengembangkan inovasi di bidang yang sama, yang pada akhirnya menghambat perkembangan teknologi lokal.⁷ Dalam konteks sengketa hak cipta di Indonesia, jalur litigasi merupakan salah satu mekanisme utama yang tersedia bagi para pihak yang bersengketa. Litigasi adalah proses penyelesaian sengketa melalui pengadilan, di mana hakim akan menentukan siapa yang benar dan siapa yang salah berdasarkan bukti dan argumen yang diajukan oleh kedua belah pihak. Proses litigasi di Indonesia diatur oleh beberapa peraturan

⁷ Husin, U., & Al Amalia, A. (2019). Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Dari Penggunaan Sebagai Desain Industri (Studi Kasus Putusan Nomor 238 K/Pdt. Sus-Hki/2014). *Populis: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4(1), 37-48.

perundang-undangan, antara lain: Undang-undang ini menjadi dasar bagi pengadilan untuk memutuskan kasus-kasus pelanggaran hak cipta. Pasal 95 UU No. 28 Tahun 2014 memberikan hak kepada pemegang hak cipta untuk mengajukan gugatan perdata terhadap pihak yang melanggar hak cipta mereka. Selain itu, undang-undang ini juga memberikan sanksi pidana bagi pelanggar hak cipta yang disengaja, seperti yang diatur dalam Pasal 113. Dalam proses perdata, pihak yang merasa haknya dilanggar dapat mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga. Gugatan hak cipta dalam industri teknologi biasanya diajukan ke Pengadilan Niaga, yang memiliki kewenangan khusus untuk menangani kasus-kasus terkait Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Proses litigasi ini meliputi beberapa tahap, mulai dari pemeriksaan awal, mediasi, hingga putusan akhir. Litigasi memiliki beberapa kelebihan, salah satunya adalah keputusan yang mengikat secara hukum dan bisa dipaksa pelaksanaannya oleh negara. Namun, proses litigasi sering kali memakan waktu lama, memerlukan biaya yang besar, dan dapat merusak hubungan bisnis di antara pihak-pihak yang bersengketa.⁸

Selain litigasi, terdapat juga mekanisme non-litigasi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan sengketa hak cipta di industri teknologi. Penyelesaian sengketa melalui jalur non-litigasi memiliki beberapa kelebihan, antara lain proses yang lebih cepat, biaya yang lebih rendah, dan fleksibilitas yang lebih besar dalam mencapai kesepakatan.⁹ Beberapa metode penyelesaian sengketa non-litigasi yang sering digunakan di Indonesia antara lain: Mediasi adalah proses penyelesaian sengketa di mana pihak-pihak yang bersengketa dibantu oleh seorang mediator yang netral untuk mencapai kesepakatan bersama. Dalam mediasi, mediator tidak memiliki kewenangan untuk memutuskan siapa yang benar atau salah, tetapi hanya membantu para pihak menemukan solusi yang saling menguntungkan. Mediasi dapat menjadi pilihan yang baik bagi perusahaan yang ingin menyelesaikan sengketa hak cipta tanpa merusak hubungan bisnis mereka. Selain itu, mediasi biasanya lebih cepat dan lebih murah dibandingkan dengan proses litigasi. Arbitrase adalah mekanisme penyelesaian sengketa di mana para pihak sepakat untuk menunjuk seorang arbiter atau dewan arbitrase yang akan memutuskan sengketa mereka. Putusan arbiter bersifat mengikat, mirip dengan putusan pengadilan, tetapi proses arbitrase biasanya lebih cepat dan lebih fleksibel. Arbitrase sering kali digunakan dalam sengketa komersial yang kompleks, termasuk sengketa hak cipta di industri teknologi. Negosiasi adalah proses di mana para pihak yang bersengketa berupaya untuk mencapai kesepakatan tanpa campur tangan pihak ketiga. Negosiasi dapat menjadi cara yang efektif untuk menyelesaikan sengketa hak cipta jika kedua belah pihak memiliki itikad baik dan bersedia bekerja sama untuk menemukan solusi yang menguntungkan bagi semua pihak. Gugatan pelanggaran hak cipta di industri teknologi digital Indonesia memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan inovasi dan iklim persaingan. Sementara perlindungan hak cipta dapat mendorong inovasi, gugatan yang berlebihan atau tidak berdasar dapat menghambat pertumbuhan perusahaan teknologi, terutama startup. Penyelesaian sengketa hak cipta melalui jalur litigasi dan non-litigasi memberikan pilihan bagi para pihak untuk menyelesaikan masalah mereka, dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Litigasi menawarkan kepastian hukum yang mengikat, namun membutuhkan waktu dan biaya yang besar. Sementara itu, jalur non-litigasi seperti mediasi, arbitrase, dan negosiasi menawarkan solusi yang lebih cepat dan fleksibel, meskipun hasilnya bergantung pada kesediaan para pihak untuk bekerja sama.¹⁰

⁸ Riswandi, B. A. (2016). Hukum dan teknologi: Model Kolaborasi hukum dan teknologi dalam Kerangka perlindungan Hak Cipta di internet. *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, 23(3), 345-367.

⁹ Sekar, R. (2023). Tanggung Jawab Perdata Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Atas Tindakan Pembajakan Film Melalui Situs Ilegal. *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains*, 2(05), 367-37

¹⁰ Lendeng, S. A. (2021). Tinjauan Hukum Hak Cipta Dalam Bidang Karya Sinematografi Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Lex Privatum*, 9(2).

KESIMPULAN

Kesimpulannya, gugatan pelanggaran hak cipta dalam industri teknologi digital di Indonesia memiliki pengaruh yang signifikan terhadap inovasi dan pertumbuhan perusahaan. Meskipun Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyediakan perlindungan yang penting bagi pencipta teknologi, gugatan yang berlebihan atau disalahgunakan dapat menjadi penghambat bagi inovasi dan persaingan yang sehat. Dampak finansial, reputasi, serta hambatan dalam persaingan dapat menekan perusahaan, terutama startup. Namun, keberadaan mekanisme penyelesaian sengketa melalui jalur litigasi dan non-litigasi memberikan fleksibilitas bagi para pihak yang bersengketa. Jalur litigasi, meskipun menawarkan kepastian hukum, sering kali memakan waktu dan biaya besar. Sebaliknya, jalur non-litigasi seperti mediasi, arbitrase, dan negosiasi menawarkan pendekatan yang lebih efisien dan berpotensi menjaga hubungan bisnis yang baik. Oleh karena itu, penting bagi perusahaan teknologi untuk memahami pilihan hukum mereka dan menentukan strategi penyelesaian sengketa yang paling sesuai untuk menjaga keseimbangan antara inovasi dan perlindungan hak cipta.

DAFTAR PUSTAKA

- Gidete, B. B., Amirulloh, M., & Ramli, T. S. (2022). Pelindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada Karya Seni yang dijadikan Karya Non Fungible Token (NFT) pada Era Ekonomi Digital. *Jurnal Fundamental Justice*, 1-18.
- Husin, U., & Al Amalia, A. (2019). Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Dari Penggunaan Sebagai Desain Industri (Studi Kasus Putusan Nomor 238 K/Pdt. Sus-Hki/2014). *Populis: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4(1), 37-48.
- Ibrahim, S. H. N., & TINGGI, K. R. T. D. P. (2018). Perlindungan Hukum Terhadap Pengguna Layanan E-Money Atas Hilangnya Saldo Dalam Transaksi Transportasi Online.
- Lendeng, S. A. (2021). Tinjauan Hukum Hak Cipta Dalam Bidang Karya Sinematografi Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Lex Privatum*, 9(2).
- Lupita, A., Ardhy, M. Y., & Fahrudin, M. (2019). Perlindungan Hukum terhadap Konsumen Pengguna Jasa Transportasi Online. *Jurnal Hukum Jurisdiction*, 1(2), 13-33.
- RatnaSari, D. Perlindungan Hak Cipta Dalam Pelanggaran Hak Cipta Logo Cap Jempol.
- Riswandi, B. A. (2016). Hukum dan teknologi: Model Kolaborasi hukum dan teknologi dalam Kerangka perlindungan Hak Cipta di internet. *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, 23(3), 345-367.
- Sekar, R. (2023). Tanggung Jawab Perdata Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Atas Tindakan Pembajakan Film Melalui Situs Ilegal. *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains*, 2(05), 367-377.
- Widowati, R. (2022). Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Dalam Jual Beli Karya Sastra Pada Marketplace. *Jurnal Analisis Hukum*, 5(2), 220-230.
- Yasmine, M. A. (2021). Kewajiban Mediasi Sebelum Gugatan Ganti Rugi Perdata Atas Pelanggaran Hak Cipta di Indonesia. *Repertorium: Jurnal Ilmiah Hukum Kenotariatan*, 10(2), 157-1722.