

PENGATURAN PERLINDUNGAN HUKUM ATAS APLIKASI MOBILE DITINJAU DARI HAK CIPTA

I Gde Akhila Rayintama, Fakultas Hukum Universitas Udayana,

e-mail: akhilarayintama@gmail.com

I Made Udiana, Fakultas Hukum Universitas Udayana,

e-mail: udianabali@gmail.com

Abstrak

Tujuan dibuatnya jurnal ilmiah adalah untuk memahami dan mengetahui lebih dalam perlindungan hukum atas aplikasi mobile sebagai perkembangan program aplikasi berdasarkan hak cipta, dengan mempergunakan metode penelitian normatif serta pendekatan perundang-undangan. Hasil dari penelitian ini yakni bahwa aplikasi mobile merupakan karya intelektual yang dilindungi hak cipta karena penciptanya telah mewujudkan idenya kebentuk nyata dengan menggunakan kemampuan pikiran, keahlian dan keterampilannya. Berdasarkan ketentuan pasal 40 ayat (1) huruf s UUHC ciptaan yang dilindungi yakni program komputer, namun tidak disebutkan mengenai perlindungan hak cipta aplikasi mobile sebagai perkembangan dari program komputer. Perlindungan hukum atas aplikasi mobile yakni melalui preventive dengan melakukan pencatatan aplikasi mobile sebagai ciptaan dan melalui respensif dengan mengajukan tuntutan ganti rugi atas penggandaan atau penjualan aplikasi mobile secara illegal.

Kata Kunci : *Perlindungan, Hak Cipta, Aplikasi Mobile*

Abstract

The purpose of making scientific journals is to understand and know more deeply about the legal protection of mobile applications as the development of application programs based on copyright, using normative research methods and a statutory approach. The result of this research is that the mobile application is an intellectual work that is protected by copyright because the creator has put his ideas into real form by using the ability of his mind, expertise and skills. Based on the provisions of Article 40 paragraph (1) letter s of the UUHC protected works, namely computer programs, however, there is no mention of copyright protection for mobile applications as a development of computer programs. Legal protection for mobile applications, namely through preventive recording of mobile applications as creations and through respecting by filing claims for compensation for illegal copying or selling of mobile applications.

Keywords: *Protection, Copyright, Mobile Applications*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Manusia tidak dapat terlepas dengan kebutuhan teknologi informasi di jaman globalisasi ini. Salah satu wujud dari teknologi dalam kebutuhan manusia yakni teknologi internet. Internet memberikan perubahan besar di kehidupan manusia kini, karena segala aspek dapat ditemukan secara mudah melalui internet. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi, terciptalah cara pandang baru seiring dengan arus globalisasi. Pandangan baru tersebut melibatkan karya intelektual manusia.¹ Kehadiran internet sebagai salah satu kemajuan teknologi informasi mempengaruhi segala bidang termasuk Hak Kekayaan Intelektual dimana banyak lahir karya

¹ Sumardani, Ni Made Rian Ayu, Dan I Made Sarjana. "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Karya Sinematografi Terkait Pembajakan Film Pada Situs Online." *Kertha semaya: Journal Ilmu Hukum* 4, no. 2 (2018): 3.

intelektual bentuk digital. Karya tersebut dapat diumumkan, digandakan maupun disebarluaskan dengan mudah melalui internet.²

Penggunaan internet yang berlebih menjadikan karya digital dapat digandakan dan disebarluaskan secara terus menerus dengan mudah, hal tersebut merupakan salah satu dampak negatif internet yang berhubungan dengan Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Kehadiran dari HKI selalu mengikuti perkembangan yang ada pada masyarakat. Keterkaitan perlindungan hukum dengan hak kekayaan intelektual yakni pemberian reward atas hak eksklusif yang timbul atas pembuatan suatu karya intelektual.³ Pengaturan ini memberikan perlindungan terhadap inventor atau penemu dari pihak lain yang memanfaatkan karyanya untuk memperoleh keuntungan tanpa izin. Perkembangan cepat terhadap perlindungan hukum terhadap HKI pada tatanan internasional di era globalisasi menjadi *issue* hukum, terlebih sejak *TRIPs Agreement* disepakati.⁴ Kemajuan teknologi informasi salah satu faktor pendorong globalisasi ekonomi terutama pada skala investasi di bidang industry maupun bidang pemasaran produk yang cakupannya lebih luas dari pasar nasional.⁵

Berkaitan dengan teknologi informasi, di Indonesia perlindungan hukum yang digunakan untuk melindungi karya di bidang teknologi informasi yakni *program related invention* yang memiliki kaitan dengan perangkat keras komputer (*hardware*), serta hak cipta untuk melindungi perangkat lunak komputer (*software*) atau program komputer.⁶ Keberadaan *software* atau program komputer pada perangkat komputer karena *software* atau program komputer merupakan penggerak dari komputer dengan cara menerima instruksi dari penggunanya.

Tujuan perlindungan hukum hak cipta terhadap *software* atau program komputer salah satunya untuk mencegah pemanfaatan oleh pihak lain secara tidaktaut tanpa hak untuk kepentingan komersial. Kebutuhan *software* meningkat seiring dengan penggunaannya yang signifikan dalam kehidupan manusia modern. Perangkat *mobile* merupakan salah satu perkembangan dari komputer yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi.

Pada perkembangannya aplikasi *mobile* dapat menyajikan informasi yang cepat serta efisien dengan bantuan internet. Perangkat *mobile* adalah small device dengan layar lebih kecil namun kinerjanya tidak kalah dari personal komputer. Tidak semua aplikasi *mobile* bisa didapatkan secara gratis, aplikasi *mobile* tertentu mengharuskan penggunaannya membayar terlebih dahulu. Tidak sedikit pengguna yang ingin mendapatkan *software* dan aplikasi dengan harga murah atau gratis karena satu dan lain hal. Hal ini menyebabkan banyak pelanggaran pada *software* dan aplikasi berupa penggandaan dan penjualan secara illegal atau pembajakan dengan cara yang

² Hamdanniam, Dimas. "Kajian Hukum Hak Cipta Penggunaan Audio Populer Dalam Pembuatan Vidio Menggunakan Aplikasi Dubsplash." *PhD diss., Fakultas Hukum UNISSULA*, (2018) :1

³ Lutviansori Arif, *Hak Cipta Dan Perlindungan Folklore Di Indonesia*, (Yogyakarta, Graha Ilmu, 2010), Hal. 15

⁴ Roisah Kholis, *Konsep Hukum Hak Kekayaan Intelektual (HKI)*, (Malang, Setara Press, 2015), Hal. 3

⁵ *Ibid*, Hal. 1

⁶ Atsar, Abdul. "Perbandingan Pengaturan Mengenai Perlindungan Hukum Terhadap Invensi Di Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi Antara Indonesia Dengan Jepang." *Jurnal hukum & pembangunan* 47, no. 3 (2018): 315

beragam.⁷ Di Indonesia banyak pengguna yang mengunduh secara gratis di internet kemudian memperjualbelikannya, kegiatan itu merupakan pelanggaran hak cipta. Kegiatan menggandakan aplikasi *mobile* dan memperjual belikan secara illegal dilakukan untuk memperoleh keuntungan lebih tanpa harus membayar *royalty* kepada penciptanya. Seseorang dapat dengan mudah menggandakan aplikasi *mobile* berbayar kemudian mengandakan dan menjualnya dengan harga yang lebih murah. Berbayar dalam hal ini adalah proses pembayaran kepada pengembang aplikasi (*developer*) oleh pengguna sebelum memperoleh aplikasi.⁸ Terdapat berbagai resiko dari penggunaan aplikasi tersebut yakni tercurinya atau hilangnya data pribadi dan virus yang dapat membahayakan perangkat. Oleh karena itu untuk mendapatkan *software* atau aplikasi harus dari toko resmi seperti *Playstore/Appstore* agar terhindar dari virus atau kehilangan data. Salah satu aplikasi yang dijual secara illegal yakni *spotify*. Pencipta dari aplikasi *spotify* menjelaskan bahwa banyak yang menggunakan aplikasi *spotify* hasil penggandaan illegal atau bajakan. Pengguna dari aplikasi *spotify* bajakan dapat menggunakan layanan *premium* secara gratis.⁹ Kasus penjualan aplikasi bajakan lainnya yakni oleh Nicholas Anthony dan Thomas Allen Dye dimana didalam sidang pengadilan New York pada tanggal 24 Januari 2014 dinyatakan bersalah atas penyebaran aplikasi bajakan melalui situs belanja *online* yakni *Appbucket*, *Snappzmarket* dan *Applanet*.¹⁰ Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, *software* merupakan ciptaan yang telah dilindungi hak cipta yakni sebagai program komputer. Pengaturan mengenai perlindungan hak cipta atas aplikasi *mobile* sebagai perkembangan program komputer belum ada.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah aplikasi *mobile* merupakan karya intelektual yang dilindungi hak cipta ?
2. Bagaimana bentuk perlindungan hukum atas aplikasi *mobile* sebagai suatu ciptaan?

1.3 Tujuan penulisan

Tujuan dibuatnya jurnal ilmiah ini yakni agar dapat memahami dan mengetahui lebih dalam mengenai perlindungan hukum atas aplikasi *mobile* sebagai perkembangan program aplikasi berdasarkan hak cipta. Dan memberikan pemahaman atau pengetahuan kepada masyarakat dan pencipta atau pengembang aplikasi *mobile* mengenai perlindungan hukum aplikasi *mobile* sebagai ciptaan yang dilindungi berdasarkan hak cipta.

⁷ Turkamun. "Perlindungan Hukum Dalam Pelanggaran Hak Cipta Software Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Jurnal Sekretari Universitas Pamulang* 4, no. 2 (2018): 10

⁸ Dewi, I Gusti Ayu Cynthia Chandra & I Gusti Ngurah Wairocana. "Legalitas Perdagangan Aplikasi Lewat Jejaring Sosial Melalui Bisnis Online Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Kertha Semaya:Jurnal Ilmu Hukum* 1, no. 9 (2018):4

⁹ Rendy Adrikni Sadikin, *Spotify Beberkan Tingkah Laku 2 Juta Penggunanya*, 2018, Retrieved from: <https://www.hitekno.com/internet/2018/03/27/132621/spotify-beberkan-tingkah-memalukan-2-juta-penggunanya>. (diakses tanggal 12 Oktober 2020)

¹⁰ Reska K. Nistanto, *Penjual Aplikasi Android Bajakan Dituntut 5 Tahun Penjara*, 2014, Retrieved from : <https://tekno.kompas.com/read/2014/04/01/1003018/Penjual.Aplikasi.Android.Bajakan.Dituntut.5.Tahun.Penjara>. (diakses tanggal 12 Oktober 2020)

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini mempergunakan metode penelitian hukum normatif sebagai metode penelitian. Sedangkan pendekatannya yakni menggunakan pendekatan perundang-undangan. Dalam menggunakan penelitian normatif, data yang digunakan sebagai sumber dan bahan informasi yakni data sekunder. Data sekundernya antara lain Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, literatur-literatur yang berkaitan dengan perlindungan hukum atas aplikasi *mobile* sebagai karya intelektual yang dilindungi, serta bahan hukum penunjang lainnya yang berkaitan dengan perlindungan aplikasi *mobile*. Teknik studi kepustakaan digunakan dalam pengumpulan bahan hukum. Apabila bahan hukum sudah terkumpul kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan teknik deskriptif.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Perlindungan Aplikasi *mobile* Sebagai Karya Intelektual Yang Dilindungi Hak Cipta

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) lahir dari kreativitas, keahlian atau kemampuan intelektual yang diwujudkan kedalam berbagai bentuk baik dalam bidang teknologi, ilmu pengetahuan, seni dan lain sebagainya. Suatu karya intelektual timbul dari pengorbanan waktu, tenaga dan biaya yang telah dikeluarkan manusia. Dari pengorbanan yang telah dikeluarkan oleh pencipta menjadikan suatu karya mempunyai nilai ekonomi, sehingga atas dasar hal itu diberikanlah perlindungan hukum agar terhindar dari pelanggaran.¹¹ Di Indonesia perkembangan HKI dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, salah satu yakni penggunaan *smartphone*. Kemajuan tersebut melahirkan karya intelektual di bidang digital, seperti aplikasi *mobile*.¹² HKI menurut pendapat OK Saidin yakni merupakan bagian dari hak kebendaan, yakni hak atas suatu benda yang lahir dari hasil kinerja otak manusia, hasil kerja ratio bernalar, dan hasil kerja itu berupa benda imateriil.¹³ Menurut pendapat Insan Budi Maulana, HKI yakni hak kebendaan yang tidak memiliki wujud yang terdiri dari dua macam yakni

- hak kekayaan industri yang sangat berkaitan dengan invensi, inovasi atau kegiatan industry seperti paten, merek dan hak kekayaan industry lainnya
- hak cipta di bidang ilmu pengetahuan seni dan sastra.¹⁴

Penjelasan mengenai pengertian hak cipta dirumuskan di pasal 1 angka 1 Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yakni, "Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan." Sedangkan pengertian ciptaan yakni karya yang diciptakan pencipta melalui kemampuan intelktualnya yang diwujudkan ke bidang ilmu pengetahuan, seni atau

¹¹ Roisah Kholis, *op.cit*, Hal. 6

¹²Damayanti, Ni Putu Utami Indah, A.A Sri Indrawati Dan A.A Sagung Wiratni Darmadi. "Karya Cipta Electronic Book (E-Book): Studi Normatif Perlindungan Hak Ekonomi Pencipta." *Kertha Semaya:Jurnal Ilmu Hukum* 1, no 9 (2018):3

¹³ Darmawan Ni Ketut Supasti dkk, *Harmonisasi Hukum Kekayaan Intelektual Indonesia*, , (Denpasar, Swasta Nulus, 2018), Hal 7

¹⁴ *Ibid*, Hal. 8

sastra. Suatu ciptaan harus diwujudkan kedalam bentuk nyata yang dapat dilihat, dibaca, didengarkan dan lain untuk dapat perlindungan hukum dan ciptaan yang masih berupa ide tidak dapat dilindungi. Dasar pemberian hak cipta terhadap suatu ciptaan menurut Miller dan Davis, yakni keaslian dan kemurnian atau originaliti yang menunjukkan bahwa karya tersebut diciptakan oleh penciptanya atau orisinal.¹⁵

Perangkat komputer tersusun atas *software* dan *hardware*, *software* yakni kumpulan dari beberapa program komputer dengan fungsinya untuk menyelesaikan suatu pekerjaan atau menjalankan suatu instruksi. *Software* merupakan produk yang dirancang melalui aktivitas rekayasa yang sistematis dengan tujuan untuk dapat membantu kegiatan manusia. Jenis dari *software* yakni sistem operasi, program utilitas dan penerjemah bahasa komputer atau bahasa program. Sedangkan *hardware* yakni bentuk fisik atau peralatan dari perangkat komputer yang terdiri dari tiga bagian yakni *input device*, *process device* dan *output device*.¹⁶ Aplikasi adalah jenis perangkat lunak yakni berupa suatu program atau sekelompok program yang dirancang untuk menjalankan perangkat fungsi, tugas atau kegiatan baik pada komputer atau *smartphone*. Aplikasi pada perangkat komputer atau laptop dikenal dengan aplikasi *desktop* sedangkan pada perangkat *mobile* seperti *smartphone* dikenal dengan aplikasi *mobile*.

Sedangkan program adalah serangkaian instruksi dari pengguna agar komputer dapat menjalankan fungsi yang diinginkan. Semua aplikasi adalah program namun tidak semua program adalah aplikasi. Dapat dikatakan bahwa aplikasi *mobile* merupakan perkembangan dari perangkat lunak perangkat desktop atau program komputer. Aplikasi pada perangkat komputer disederhanakan dan dikembangkan ke perangkat *mobile*, dari kegiatan tersebut pengembang dari aplikasi dapat memperoleh keuntungan.¹⁷ Dari pengertian tersebut, program dan aplikasi merupakan bagian dari pada perangkat lunak dan saling berkaitan satu sama lain. Sebagai suatu karya, aplikasi *mobile* merupakan suatu ciptaan yang mendapatkan perlindungan hak cipta karena diciptakan atas dasar kemampuan yang intelek, keterampilan atau keahlian seorang pencipta yang diwujudkan kedalam bentuk nyata sesuai dengan ketentuan pasal 1 angka 3 UUHC. Apabila dilihat dari ketentuan pasal 40 ayat (1) ciptaan dalam lingkup ilmu pengetahuan, seni dan sastra saja yang mendapatkan perlindungan hukum hak cipta.

Aplikasi *mobile* sebagai salah satu perkembangan teknologi yakni perkembangan dari program komputer dilindungi sebagai ciptaan yang diatur pada 40 huruf s. Setiap ciptaan memiliki jangka waktu perlindungan, sebagai bagian dari program komputer aplikasi *mobile* yakni 50 tahun sejak dilakukan pengumuman pertama kali sesuai dengan ketentuan pada pasal 59 ayat (1) huruf e. Perlindungan hukum terhadap program komputer dan aplikasi *mobile* diberikan untuk mencegah terjadinya pemanfaatan hak eksklusif oleh pihak lain secara illegal dengan tujuan komersial.¹⁸ Dilihat dari landasan filosofis perlindungan terhadap aplikasi *mobile* sejalan dengan teori *reward* dimana karya intelektual yang telah dilahirkan oleh

¹⁵ *Ibid*, Hal, 22

¹⁶ Sondakh Nicky Kevin, "Perlindungan Hukum Program Komputer Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta", *Lex Privatum* 4, No. 5 (2018) Hal. 118

¹⁷ Viriya Oktorian Halim Wongso, *Pengenalan Mobile*, 2018, Retrieved from [:https://Sis.Binus.Ac.Id/2018/02/13/Pengenalan-Mobile/](https://Sis.Binus.Ac.Id/2018/02/13/Pengenalan-Mobile/), (diakses tanggal 14 Oktober 2020)

¹⁸ Anjani, Putu Sinthya, & R. Ibrahim. "Perlindungan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Software Di Internet (Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta)." *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 1, No 9 (2018): 5.

pencipta dengan mengorbankan waktu, tenaga dan biaya mendapatkan suatu penghargaan atas apa yang telah dikeluarkan atau dikorbankan pencipta tersebut.¹⁹ Dalam aplikasi *mobile* terdiri dari banyak komponen seperti gambar/*icon*, karakter, musik dan aplikasi itu sendiri. Dengan adanya perlindungan hak cipta pengembang aplikasi dapat melindungi aplikasi *mobile* ciptaannya dari kasus pembajakan. Pembajakan menurut pasal 1 angka 23 UUHC yakni “Pembajakan adalah Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.”

3.2 Bentuk Perlindungan Hukum Atas Aplikasi *Mobile* Sebagai Suatu Ciptaan

Menurut Philipus M Hadjon, perlindungan hukum ditujukan untuk rakyat Indonesia sebagai bagian dari tindakan pemerintah melalui perlindungan preventif atau mencegah terjadinya sengketa dan perlindungan respensif atau penyelesaian apabila terjadi sengketa.²⁰ Menurut pendapat Hutauruk ada dua unsur yang terdapat pada perlindungan hak cipta antara lain :

1. Hak yang tidak dapat dialihkan ke orang lain (hak ekonomi)
2. Hak yang tidak dapat ditinggalkan (hak moral).²¹

Pencipta yang telah menciptakan suatu ciptaan secara langsung mendapatkan hak eksklusif, berdasarkan Pasal 4 hak tersebut dibagi menjadi dua yakni hak moral dan hak ekonomi. Hak moral bersifat abadi dan tidak bisa dialihkan, pencipta dapat menggunakan hak moral untuk mencantumkan atau tidak namanya pada ciptaannya, menggunakan nama asli atau samaran, mengubah ciptaannya serta mempertahankan haknya dari hal merugikan seperti distorsi, mutilasi atau modifikasi terhadap ciptaannya sebagaimana dirumuskan pada pasal 5 ayat (1). Sedangkan hak ekonomi yakni hak pencipta untuk memperoleh keuntungan dari ciptaannya dengan cara melakukan pengumuman, penerbitan, penggandaan, pengadaptasian, pengumuman, penyewaan dan lain sebagainya sesuai Pasal 9 ayat (1).

Izin menggunakan hak cipta dari suatu ciptaan dapat digunakan seseorang untuk memanfaatkan hak ekonomi suatu ciptaan, sehingga perolehan izin hak cipta dari pencipta dan pemegang hak cipta merupakan suatu kewajiban yang harus dipenuhi orang lain. Tanpa adanya izin tersebut seseorang dilarang menggunakan hak ekonomi suatu ciptaan untuk tujuan komersial.²² Seperti pencipta pada umumnya, pengembang aplikasi *mobile* (*developer*) atas aplikasi *mobile* sebagai suatu ciptaannya yang berwujud juga memperoleh hak eksklusif. Berkaitan dengan hal tersebut perlindungan hukum atas aplikasi *mobile* dilakukan melalui dua cara yakni perlindungan hukum preventif dan perlindungan hukum reprensif.

Perlindungan preventif yakni berupa pencegahan suatu pelanggaran yang dapat merugikan pencipta seperti penggandaan dan penjualan ciptaan aplikasi *mobile*

¹⁹ Wirapratwi, Putu Indri, & I Gusti Ayu Agung Ari Krisnawati. "Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Di Bidang Program Komputer." *Kertha Semaya: Jurnal Ilmu Hukum* 6, no. 3 (2018): 4

²⁰ Lutiviansori Arif, *op.cit*, Hal 69

²¹ *Ibid*

²²Dewi Dewa Ayu Pringga Aristya & Darmadi A.A Sagung Wiratni, “Pengaturan Perlindungan Karya Cipta Fotografi Yang Di Ambil Tanpa Izin Melalui Media Sosial Berdasarkan Undang-Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”, *Kertha Semaya : Jurnal Ilmu Hukum* 4, No 2, (2018) : 6

secara illegal, salah satunya dengan melakukan pendaftaran atau pencatatan aplikasi *mobile* sebagai suatu ciptaan. Meskipun dalam hak cipta sistem perlindungan hukum yang dianut adalah sistem perlindungan otomatis. Dimana untuk mendapatkan perlindungan hukum pencipta tidak diwajibkan untuk melakukan pencatatan karena perlindungan hukum atas ciptaannya didapatkan secara langsung sejak ciptaannya diwujudkan. Namun pencatatan ciptaan sangat diperlukan untuk mendapatkan bukti formal atas kepemilikan suatu ciptaan, bukti formal tersebut dapat digunakan sebagai bukti kepemilikan dan dapat dengan mudah mengajukan tuntutan apabila terjadi suatu pelanggaran seperti penggandaan atau penjualan.²³ Sedangkan perlindungan respensif terhadap aplikasi *mobile* ditujukan untuk menyelesaikan apabila terjadi pelanggaran-pelanggaran terhadap aplikasi *mobile* seperti penggandaan atau penjualan secara illegal. Penyelesaian hukum tersebut dapat dilakukan secara litigasi atau melalui pengadilan dan non litigasi atau diluar pengadilan. Penyelesaian hukum dalam hak cipta diatur dalam Pasal 95 (1) yang menjelaskan "Penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan." Apabila telah terjadi pelanggaran hak cipta atas aplikasi *mobile* seperti penggandaan atau penjualan tanpa izin yang merugikan, pencipta atau pemegang hak ciptanya dapat mengajukan tuntutan ganti rugi kepada pengadilan sesuai ketentuan pasal 99 ayat (1).

Pengadilan yang memiliki wewenangan dalam penyelesaian sengketa hak cipta yakni pengadilan niaga. Selain pengajuan gugatan ganti rugi ke pengadilan niaga, atas pelanggaran hak cipta aplikasi *mobile* juga dapat diselesaikan secara pidana. Atas kegiatan penggandaan dan penjualan aplikasi *mobile* tanpa izin *developer* selaku pencipta aplikasi *mobile* untuk tujuan komersial dengan tuntutan pidana penjara selama 4 tahun paling lama dan atau denda Rp 1.000.000.000 (satu miliar rupiah) sesuai dengan pasal 113 ayat (3). Dan jika pelanggaran atas aplikasi *mobile* dilakukan dalam bentuk bajakan dapat dipidana penjara 10 tahun paling lama dan atau denda Rp 4.000.000.000 (empat miliar rupiah) paling banyak sesuai dengan pasal 113 ayat (4).

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari penulisan jurnal ilmiah yang membahas mengenai perlindungan hukum atas aplikasi *mobile* sebagai karya intelektual yang dilindungi yakni 1) aplikasi *mobile* merupakan perkembangan dari aplikasi komputer yang merupakan bagian dari program komputer. Perlindungan hak cipta atas aplikasi *mobile* diberikan karena telah diciptakan dengan dasari kemampuan atau keahlian yang diwujudkan dalam bentuk nyata sesuai ketentuan pada pasal 1 angka 3 Undang-Undang Hak Cipta. Suatu ciptaan akan mendapatkan perlindungan yakni ciptaan yang berkaitan dengan bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Aplikasi *mobile* merupakan perkembangan dari program komputer dan dilindungi sebagai ciptaan karena telah diwujudkan kedalam bentuk nyata. Masa perlindungan hak cipta terhadap aplikasi *mobile* yakni selama 50 tahun sejak dilakukan pengumuman. 2) perlindungan hukum atas aplikasi *mobile* terbagi menjadi dua yakni preventif atau pencegahan terjadinya sengketa dengan melakukan pendaftaran atau pencatatan aplikasi *mobile* sebagai suatu ciptaan untuk mendapatkan bukti formal atau bukti kepemilikan ciptaan. Dimana bukti formal tersebut dapat digunakan untuk mengajukan tuntutan apabila terjadi suatu pelanggaran yang merugikan pencipta. Dan perlindungan respensif atau penyelesaian sengketa yang dilakukan melalui litigasi dan non litigasi. Non litigasi

²³ Darmawan Ni Ketut Supasti dkk, *op.cit*, Hal 24

dilakukan dengan cara arbitrase atau alternatif penyelesaian sengketa dan litigasi dilakukan dengan mengajukan tuntutan ganti rugi ke pengadilan niaga. Dan dapat diselesaikan secara pidana Atas kegiatan penggandaan dan penjualan aplikasi *mobile* tanpa izin *developer* selaku pencipta aplikasi *mobile* untuk tujuan komersial berdasarkan pasal 113 ayat (3) dipidana penjara 4 tahun paling lama dan atau denda Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) paling banyak. Pelanggaran aplikasi *mobile* dalam bentuk bajakan dipidana penjara 10 tahun paling lama dan atau denda Rp 4.000.000.000 paling banyak.

Saran yang dapat diberikan dari penulisan jurnal ilmiah ini yakni diharapkan agar pemerintah dapat merevisi kembali undang-undang hak cipta mengikuti perkembangan zaman terutama perkembangan teknologi yang dalam hal ini berkaitan dengan aplikasi *mobile*, mengenai perlindungan hukumnya sebagai ciptaan. Dan diharapkan agar pengembang aplikasi atau *developer* lebih sadar lagi mengenai pentingnya perlindungan aplikasi ciptaan sehingga tingkat keamanan pada aplikasi *mobile* tersebut lebih ditingkatkan lagi.

Daftar Pustaka

Buku

- Darmawan Ni Ketut Supasti dkk, *Harmonisasi Hukum Kekayaan Intelektual Indonesia*, , (Denpasar, Swasta Nulus, 2018)
- Lutviansori Arif, *Hak Cipta Dan Perlindungan Folklore Di Indonesia*, (Yogyakarta, Graha Ilmu, 2010)
- Roisah Kholis, *Konsep Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Hki)*, (Malang, Sentara Press, 2015)

Jurnal

- Sumardani, Ni Made Rian Ayu, & I. Made Sarjana. "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Karya Sinematografi Terkait Pembajakan Film Pada Situs Online." *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 4, No. 2 (2018): 1-15.
- Hamdanniam, Dimas. "Kajian Hukum Hak Cipta Penggunaan Audio Populer Dalam Pembuatan Vidio Menggunakan Aplikasi Dubsplash." Phd Diss., Fakultas Hukum Unissula, (2018):1-11
- Atsar, Abdul. "Perbandingan Pengaturan Mengenai Perlindungan Hukum Terhadap Invensi Di Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi Antara Indonesia Dengan Jepang." *Jurnal Hukum & Pembangunan* 47, No. 3 (2018): 312-328.
- Turkamun. "Perlindungan Hukum Dalam Pelanggaran Hak Cipta Software Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Jurnal Sekretari Universitas Pamulang* 4, No. 2 (2018): 1-13.
- Dewi, I. Gusti Ayu Cynthia Chandra, & I. Gusti Ngurah Wairocana. "Legalitas Perdagangan Aplikasi Lewat Jejaring Sosial Melalui Bisnis Online Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 1 no 9, (2018):1-5
- Damayanti, Ni Putu Utami Indah, AA Sri Indrawati, And AA Sagung Wiratni Darmadi. "Karya Cipta Electronic Book (E-Book): Studi Normatif Perlindungan Hak Ekonomi Pencipta." *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 1 no 9, (2018): 1-16.
- Anjani, Ni Putu Sinthya, And R. Ibrahim. "Perlindungan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Software Di Internet (Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta)." *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 1 no 9, (2018): 1-6

Wirapratwi, Ni Putu Indri, And I. Gusti Ayu Agung Ari Krisnawati. "Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Di Bidang Program Komputer." *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 6, No. 3 (2018):1-6

Dewi Dewa Ayu Pringga Aristya & Darmadi A.A Sagung Wiratni, "Pengaturan Perlindungan Karya Cipta Fotografi Yang Di Ambil Tanpa Izin Melalui Media Sosial Berdasarkan Undang-Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta", *Kertha Semaya : Jurnal Ilmu Hukum* 4, No 2, (2018) :1-14

Internet

Rendy Adrikni Sadikin, *Spotify Beberkan Tingkah Laku 2 Juta Penggunanya*, 2018, Retrieved from: <https://www.hitekno.com/internet/2018/03/27/132621/spotify-beberkan-tingkah-memalukan-2-juta-penggunanya>. (diakses tanggal 12 Oktober 2020)

Reska K. Nistanto, *Penjual Aplikasi Android Bajakan Dituntut 5 Tahun Penjara*, 2014, Retrieved from : <https://tekno.kompas.com/read/2014/04/01/1003018/Penjual.Aplikasi.Android.Bajakan.Dituntut.5.Tahun.Penjara>. (diakses tanggal 12 Oktober 2020)

Viriya Oktorian Halim Wongso, *Pengenalan Mobile*, 2018, Retrieved from :<https://Sis.Binus.Ac.Id/2018/02/13/Pengenalan-Mobile/>, (diakses tanggal 14 Oktober 2020)

Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 28 Thn 2014 Tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republic Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599.