

PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA TERHADAP PERBUATAN MODIFIKASI APLIKASI BERBAYAR YANG MENIMBULKAN KERUGIAN

Oleh:

Patricia Karin Purba, Fakultas Hukum Universitas Udayana, e-mail:

Patriciapurba212@gmail.com

I Made Sarjana, Fakultas Hukum Universitas Udayana, e-mail:

made_sarjana@unud.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap hak cipta aplikasi berbayar berdasarkan Undang - Undang Hak Cipta serta akibat hukum terhadap perbuatan modifikasi aplikasi berbayar yang menimbulkan kerugian. Dengan mengetahui tujuan dari penelitian ini lalu digunakan metode penelitian normative sebagai acuan dalam membahas permasalahan terkait hak cipta berdasarkan pada suatu pendekatan perundang-undangan, yaitu pendekatan terhadap perundang - undangan yang berlaku dan tidak multitafsir sesuai dengan bidang hukum yang ditangani yaitu Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Adapun hasil daripada penelitian ini terkait dengan program komputer dalam hal aplikasi berbayar termasuk kedalam karya ciptaan yang dilindungi oleh undang-undang dengan melarang tegas pihak lain untuk memodifikasi aplikasi berbayar tanpa izin dari pencipta. Tindakan modifikasi aplikasi berbayar juga termasuk ke dalam pembajakan karya cipta dan pelanggaran terhadap sarana kontrol teknologi kecuali untuk kepentingan negara. Akibat hukum terhadap Tindakan modifikasi aplikasi berbayar dapat dikenakan sanksi hukum bagi pihak yang melakukan pelanggaran sesuai dengan aturan dalam undang-undang, bagi pihak pencipta yang hak ekonominya merasa dirugikan dapat pula melayangkan gugatannya ke pengadilan Niaga atau Pengadilan Negeri.

Kata Kunci: Hak Cipta, Modifikasi, Aplikasi berbayar

ABSTRACT

The purpose of this research is to find out the legal protection of paid application copyrights based on the Copyright Act and the legal consequences of modifying paid applications that cause losses. By knowing the purpose of this research, normative research methods are then used as a reference in discussing issues related to copyright based on a statutory approach, namely an approach to applicable laws and regulations and not multiple interpretations in accordance with the field of law handled, namely Law No. 28 2014 concerning Copyright. The results of this research are related to computer programs in the case of paid applications including works of creation that are protected by law by expressly prohibiting other parties from modifying paid applications without permission from the creator. Paid application modification actions are also included in copyright piracy and violations of technology control facilities except for the interests of the state. Legal consequences for paid application modifications can be subject to legal sanctions for those who violate according to the provisions of the law, for creators whose economic rights feel aggrieved can also file a lawsuit with the Commercial Court or District Court.

Key Words: Copyright, Modification, Paid application

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada perkembangan zaman saat ini tentunya memberikan wawasan setiap orang untuk terus dapat berkarya dan berkeaktivitas atas intelektual yang dimiliki, dari kreavitas tersebut dapat memunculkan karya-karya yang berguna bagi banyak orang, sehingga terhadap karyanya tersebut diberikannya perlindungan terhadap pembuatnya. Dewasa ini akibat daripada perkembangan setiap bidang menimbulkan kemajuan terhadap kehidupan manusia. Saat ini yang mengalami perkembangan sangat maju yaitu teknologi yang mana dari zaman ke zaman terus mengalami kemajuan, Adapun daripada pengertian teknologi itu sendiri ialah benda maupun tidak benda yang diciptakan secara tertata berdasar pada ilmu pengetahuan yang memiliki nilai kegunaan.

Internet merupakan salah satu teknologi yang berkembang dalam bidang komunikasi dan informasi, dalam hal ini dengan adanya internet, setiap manusia dapat melakukan perbuatan apa saja untuk mengakses berbagai aplikasi mengenai cara kerja serta manfaat dari adanya suatu aplikasi tersebut. Keberadaan internet menimbulkan hal positif dan juga hal negatif yang memberikan tantangan terhadap perlindungan kekayaan intelektual terkhusus dalam bidang Hak Cipta. Kekayaan intelektual atau dalam Bahasa Inggrisnya *Intellectual Property Rights* bukan lagi pengetahuan yang baru, malainkan sudah ada dalam perkembangan secara universal. Indonesia sebagai negara yang telah mampu mengikuti perkembangan kekayaan intelektual secara global.¹

Hak cipta di Indonesia diatur dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang berisi penerapan serta perlindungan terhadap ciptaan yang berasal dari si pencipta. Ketika suatu pencipta mendapatkan perlindungan atas karyanya yang sudah diatur dalam Undang-undang hak cipta maka, pencipta memiliki hak untuk melakukan berbagai bentuk pelanggaran terhadap karya ciptaannya yang dapat menimbulkan kerugian. Dalam pasal 1 angka 4 UU Hak cipta menjelaskan bahwa Pemegang Hak Cipta yaitu yang disebut pencipta sebagai pemilik atas hak cipta serta pihak yang menerima hak tersebut secara sah.

Karya cipta dalam teknologi informasi dapat dengan mudah digandakan serta disebarkan ke seluruh pengguna internet di dunia, yang dalam artian menjadi berbahaya bagi perlindungan atas Hak Cipta. Dalam ketentuan pasal 40 undang-undang hak cipta terutama dalam huruf s tentang "program komputer" yang menjelaskan bahwa secara tegas termasuk pada perlindungan hukum atas ciptaan dalam undang-undang hak cipta. Program komputer yang dimaksudkan ialah dalam bentuk aplikasi berbayar yang digunakan seluruh manusia di dunia sebagai pengguna teknologi masa kini.

Penggunaan aplikasi berbayar kini kegunaannya banyak digunakan masyarakat sebagai kebutuhan sehari-hari dalam dunia teknologi. Aplikasi secara umum dapat diartikan sebagai program komputer yang memiliki nilai fungsi dalam membantu manusia melaksanakan tugas atau keinginan dalam nilai guna suatu aplikasi. Berbagai jenis aplikasi dalam dunia internet memiliki nilai kegunaan terhadap masing-masing kebutuhan seperti halnya aplikasi dalam hal

¹ Mike, Etry. "Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Terhadap Tindakan Pelanggaran Pembajakan Buku Elektronik Melalui Media Online." *Al Imarah: Jurnal Pemerintahan Dan Politik Islam* 2, No 2 (2019): 1-10

akademik, aplikasi untuk kreativitas, aplikasi hiburan dan lainnya. Aplikasi dapat digunakan dalam berbagai jenis teknologi *handphone*, Komputer dan laptop.

Dalam dunia teknologi aplikasi digolongkan dengan jenis aplikasi berbayar dan aplikasi tidak berbayar. Dalam hal aplikasi berbayar berarti pengguna diwajibkan untuk membayar sesuai dengan ketentuan yang diberikan oleh pencipta sebagai salah satu syarat jika ingin menggunakan aplikasi tersebut. Akan tetapi jika melihat sekitar terhadap maraknya penggunaan suatu aplikasi berbayar nyatanya banyak sekali yang melakukan modifikasi terhadap suatu aplikasi berbayar tersebut yang membuat pencipta mengalami kerugian atas ciptaannya tersebut. Sering kali Pihak yang memodifikasi terhadap aplikasi berbayar tidak ragu untuk melakukan perubahan dengan berbagai cara yang membuat fungsi atau nilai dari suatu aplikasi tersebut turun sehingga merugikan hak ekonomi pencipta aplikasi berbayar tersebut.

Modifikasi aplikasi adalah suatu perubahan atau penambahan tanpa izin dari pencipta terhadap suatu bagian dari aplikasi yang bisa saja menurunkan nilai guna serta keamanan terhadap aplikasi sehingga aplikasi tersebut sering kali memiliki citra yang tidak bagus dikarenakan dimodifikasi oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.² Melihat hal ini dapat dikatakan bahwasannya tidak semua orang setuju (dalam artian mau mengeluarkan uang untuk membayar aplikasi) atau mampu dalam membayar aplikasi yang dibutuhkan, sehingga bagi pihak yang mempunyai keahlian dalam ilmu teknologi memanfaatkan kesempatan untuk memodifikasi aplikasi berbayar dengan cara tidak harus membayar lagi aplikasi tersebut. Masyarakat tentunya akan memilih untuk tidak membayar aplikasi dibandingkan dengan harus membayar aplikasi jika terdapat modifikasi yang lebih memudahkan, hal tersebutlah yang membuat hilangnya moral pencipta sebagai pencipta asli atas aplikasi tersebut dan hal tersebut sangat membuat pencipta kehilangan hak ekonominya atas karya ciptaannya.

Masalah yang timbul disebabkan oleh pihak yang tidak terdaftar sebagai pencipta merupakan suatu pelanggaran atas hak cipta, sehingga menimbulkan akibat hukum bagi pihak yang tidak bertanggung jawab terhadap perlakuan modifikasi aplikasi berbayar milik ciptaan orang lain dengan tanpa izin.³ Perlu diketahui bahwa karya cipta yang dilindungi oleh undang-undang memberikan pencipta untuk boleh menggugat siapa pun yang melanggar atas hak cipta dan hak ekonomi karya ciptaannya. Atas gugatan yang dilayangkan oleh pencipta dapat dilakukan melalui proses pengadilan dengan menggugat ke pengadilan niaga serta menggugat secara pidana kepada pihak modifikasi. Adapun dasar hukum terhadap pengenaan sanksi pidana terhadap pelaku perbuatan tersebut yaitu: Pelanggaran hak cipta: Membajak aplikasi berbayar melanggar hak moral dan hak ekonomi pencipta dan pemegang hak cipta Hal ini juga dilindungi oleh undang-undang, yaitu Undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta; Pelanggaran etika: Menggunakan produk bajakan adalah sebuah pelanggaran

² Rahmad, Dwi Aditya, and Hernawan Hadi. "Perlindungan Hak Cipta Pencipta Lagu Terhadap Pembajakan Dalam Bentuk Modifikasi Aplikasi Spotify." *Jurnal Privat Law* 10, No 2 (2022): 1-11.

³ Wiraputra, I Made Arimbawa, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, and I Made Minggu Widyantara. "Sanksi Hukum terhadap Pelaku Penyadapan Telepon Pintar atau Smartphone Melalui Aplikasi Android Modifikasi Ilegal yang Diinstal oleh Korban." *Jurnal Konstruksi Hukum* 3, No 2 (2022): 1-5

etika dan tidak menghargai karya orang lain; Pelanggaran hukum: Membajak aplikasi berbayar dapat terjerat sanksi pidana. Selain itu, pelaku *cracking* dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5 miliar jika melanggar Pasal 32 ayat (3) UU PDP dan UU ITE.

Dalam permasalahan yang timbul terhadap modifikasi pada aplikasi berbayar diatas merupakan permasalahan yang timbul akibat adanya kekaburan norma yang terdapat dalam pasal 52 undang-undang 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dalam undang-undang tersebut aplikasi berbayar termasuk ke dalam program komputer yang dilindungi, akan tetapi dalam penjelasan undang-undang tersebut terkesan belum dapat melindungi sepenuhnya karya cipta program komputer yaitu aplikasi berbayar tersebut dikarenakan pada penjelasan undang-undang belum jelas pengaturannya mengenai pemodifikasian dalam hal, pengurangan, penambahan, penggantian suatu aplikasi berbayar ataupun tidak bagi karya cipta milik pencipta oleh pihak yang bukan disebut sebagai pencipta. Penelitian ini merupakan pembaharuan isu hukum yang ditulis oleh oleh Gusti Bagus Gilang Prawira dengan judul perlindungan hukum hak cipta atas tindakan modifikasi permainan video yang dilakukan tanpa izin. Namun dalam penelitian tersebut lebih memfokuskan pada pemodifikasian permainan video tanpa izin terhadap karya cipta program Komputer.⁴ Berdasarkan latar belakang permasalahan pada penelitian ini ditetapkan judul: "PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA TERHADAP PERBUATAN MODIFIKASI APLIKASI BERBAYAR YANG MENIMBULKAN KERUGIAN".

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap hak cipta aplikasi berbayar berdasarkan Undang - Undang Hak Cipta?
2. Bagaimana akibat hukum terhadap perbuatan modifikasi aplikasi berbayar yang menimbulkan kerugian?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian untuk dapat mengetahui serta memahami terkait dengan perlindungan hukum terhadap hak cipta pada aplikasi berbayar serta akibat hukum terhadap perbuatan modifikasi aplikasi berbayar yang menimbulkan kerugian ditinjau berdasarkan undang-undang Hak Cipta yaitu undang-undang No 28 Tahun 2014.

II. METODE PENELITIAN

Dalam pembahasan penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian hukum normatif, berawal karena terdapat adanya kekaburan norma dalam pasal 52 undang-undang 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dalam undang-undang tersebut aplikasi berbayar termasuk ke dalam program komputer yang dilindungi, akan tetapi dalam penjelasan undang-undang tersebut terkesan belum dapat melindungi sepenuhnya karya cipta program komputer yaitu aplikasi berbayar tersebut dikarenakan pada penjelasan undang-undang belum jelas pengaturannya mengenai pemodifikasian dalam hal, pengurangan, penambahan, penggantian

⁴ Prawira Gilang Bagus Gusti. "Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Tindakan Modifikasi Permainan Video Yang Dilakukan Tanpa Izin." *Jurnal Ketha Negara* 7, No 10 (2019): 1-16

suatu aplikasi berbayar ataupun tidak bagi karya cipta milik pencipta oleh pihak yang bukan disebut sebagai pencipta. Dengan menggunakan suatu pendekatan perundang-undangan, yaitu pendekatan terhadap perundang - undangan yang berlaku dan tidak multitafsir sesuai dengan bidang hukum yang ditangani. Serta untuk mengetahui bahwa penelitian ini menggunakan peraturan perundang-undangan yaitu Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sebagai pedoman dalam menentukan ketentuan serta aturan yang ada. Begitu pula dengan Sumber bahan hukum lainnya diperoleh dari suatu penelitian yang sudah dilakukan terdahulu kemudian dikumpulkan dalam penelitian ini.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perlindungan hukum terhadap hak cipta aplikasi berbayar berdasarkan Undang - Undang Hak Cipta

Kekayaan intelektual atau *intellectual property* adalah kekayaan dari hasil hak pemikiran kreativitas seseorang yang dituangkan dalam sebuah karya dengan kemampuan dalam menciptakan suatu karya serta memiliki daya guna. H. OK Saidin mengemukakan bahwa tidak semua manusia dapat mendayagunakan otaknya untuk menghasilkan sebuah kekayaan intelektual, hanya bagi seorang yang berupaya saja dapat menghasilkan karya kebendaan menjadi kekayaan intelektual.⁵ Insan Budi Maulana mengemukakan bahwa kekayaan intelektual merupakan hak atas kebendaan yang tidak ada wujudnya yang mana terdiri dari 2 bagian, yaitu:

1. Hak Kekayaan industri, yang terdiri dari:
 - a) Paten,
 - b) Merek,
 - c) Varietas Tanaman,
 - d) Rahasia Dagang,
 - e) Desain Industri, dan
 - f) Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu.
2. Hak cipta yaitu yang terdiri dari:
 - a) hak- hak yang mengatur perlindungan terkait dengan terhadap karya-karya seni,
 - b) sastra, dan
 - c) ilmu pengetahuan,contoh: film, lukisan, novel, program komputer, tarian, dan lainnya”.

Adapun unsur daripada kekayaan intelektual itu sendiri yaitu:

- a) Adanya hak eksklusif yang diberikan oleh hukum, yaitu: Kekayaan intelektual memberikan hak eksklusif kepada pencipta atau pemegang hak untuk mengontrol penggunaan dan pemanfaatan karya intelektual mereka. Hak ini meliputi hak cipta, hak paten, hak merek, dan hak desain industri;
- b) Suatu hak karya yang dihasilkan karena adanya kemampuan intelektual, yaitu: Suatu hak karya yang dihasilkan karena adanya kemampuan intelektual: Kekayaan intelektual melibatkan karya-karya yang dihasilkan dari kemampuan intelektual seseorang, seperti karya sastra, musik, seni,

⁵ Ok. Saidin. *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, (Jakarta, Rajawali Pers, 2010), 10

penemuan ilmiah, dan inovasi teknologi. Hak ini melindungi hasil karya tersebut dari penggunaan tanpa izin atau pencurian;

- c) Kemampuan intelektual memiliki nilai daya guna dalam menunjang kehidupan, yaitu: Kemampuan intelektual memiliki nilai daya guna dalam menunjang kehidupan: Kekayaan intelektual memiliki nilai ekonomi dan daya guna yang penting dalam mendorong inovasi, kreativitas, dan perkembangan ekonomi. Melalui perlindungan hukum, kekayaan intelektual memberikan insentif kepada pencipta untuk terus menghasilkan karya baru dan memberikan manfaat bagi masyarakat.

Bagi seseorang yang berhasil menciptakan karya dengan memanifestasikan ide serta inspirasi kiranya mendapatkan *reward* (penghargaan) sebagai wujud dari perlindungan terhadap kekayaan intelektual. Menurut Robert M Sherwood reward diberikan terhadap karya intelektual yang telah dihasilkan seseorang sehingga pencipta diberikan penghargaan atas upaya kreatifnya dalam menemukan atau menciptakan karya-karya intelektual. Kekayaan intelektual terdiri dari dua bagian besar yaitu hak kekayaan industrial yang berkaitan dengan kegiatan industri dan hak cipta⁶. Mengacu pada aturan hukum internasional dalam Article 9 sampai Article 14 TRIPs Agreement yang mana hak cipta sudah mendapat perlindungan serta pengakuan secara utuh. Dalam artikel tersebut menjelaskan terkait dengan bagian-bagian yang dilindungi secara hukum. Dalam pengaturan Kekayaan Intelektual khususnya Hak Cipta berawal dari aturan TRIPs Agreement yang dipakai sebagai acuan Indonesia untuk menciptakan suatu pengaturan didalam bidang kekayaan Intelektual.⁷

Kekayaan intelektual yang menghasilkan sebuah karya akan mendapat perlindungan hak atas kekayaan intelektualnya berupa kepemilikannya sebagai benda tidak berwujud. Contohnya seperti program komputer yaitu aplikasi berbayar. Program komputer termasuk kedalam karya cipta intelektual yang mana terhadap hasilnya berasal dari usaha dan tenaga pencipta dengan kreativitas intelektual yang dimiliki sehingga menghasilkan suatu karya ciptaan. Dalam pasal 1 angka 9 menjelaskan lebih lanjut terkait dengan Program komputer yaitu seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu. Dari penjelasan diatas untuk mencapai hasil tentunya aplikasi sebagai paket perangkat lunak bagian program komputer yang berguna untuk melakukan kebutuhan pengguna yang spesifik. Selanjutnya program komputer termasuk dalam karya ciptaan yang dilindungi oleh undang-undang sebagaimana yang tertera dalam pasal 40 huruf S.

Dewasa ini dengan perkembangan teknologi yang semakin maju membuat fungsi daripada aplikasi sangat penting dan diperlukan dalam membantu setiap manusia, oleh sebab itu dewasa ini semua manusia pasti membutuhkan aplikasi maupun dalam bentuk berbayar atau tidak. Akan tetapi bagi aplikasi berbayar sangat banyak didapati hasil modifikasian yang dilakukan oleh pihak yang bukan pencipta. Modifikasi aplikasi dalam hal ini ialah mengubah, menambahkan, atau bahkan menggandakan aplikasi sehingga merusak citra daripada aplikasi yang

⁶ N. K. S. Dharmawan, dkk. *Hak Kekayaan Intelektual (HKI)*, (Yogyakarta, Deepublish, 2016), 20

⁷ Wijaya Marta Made I. "Perlindungan Hukum Atas Vlog di Youtube Yang Disiarkan Ulang Oleh Stasiun Televisi Tanpa Izin." *Jurnal Kertha Semaya* 7, No 1 (2019): 1-15

dibuat oleh pencipta. Modifikasi yang dilakukan dalam hal aplikasi berbayar biasa dilakukan dikarenakan adanya satu pihak yang tidak dapat menerima bahwa aplikasi yang dia butuhkan harus melakukan pembayaran terlebih dahulu agar dapat digunakan lalu semakin banyak komentar pihak yang lain yang merasa tidak bisa membayar atau tidak mau membayar juga melontarkan komentar terhadap aplikasi tersebut, Melihat dari adanya ketidaksetujuan pihak lain akhirnya bagi pihak yang memiliki kemampuan dalam bidang teknologi melakukan pemodifikasian terhadap aplikasi berbayar tersebut dengan cara membuat aplikasi tersebut dapat digunakan tanpa harus berbayar dan pengubahan terhadap bagian-bagian aplikasi agar mudah digunakan.

Aplikasi berbayar yang sudah dimodifikasi oleh pihak yang bukan pencipta lalu menyebarkan aplikasi tersebut yang mana disebut sebagai penggandaan karya cipta. Perlu diketahui pula bahwasanya terkait penggandaan cipta sudah dijelaskan secara tegas pula dalam Undang-undang Hak Cipta yaitu pada "Pasal 1 angka 23 yaitu Pembajakan adalah Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi".

Unsur-unsur dari pembajakan yang dimaksud dalam Pasal 1 angka 23 adalah sebagai berikut: Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah: Pembajakan melibatkan tindakan penggandaan atau reproduksi ciptaan atau produk hak terkait tanpa izin atau tanpa memenuhi persyaratan yang ditetapkan oleh hukum. Pendistribusian barang hasil penggandaan secara luas: Setelah melakukan penggandaan, barang hasil penggandaan tersebut didistribusikan secara luas dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Dalam konteks hak cipta, pembajakan mengacu pada tindakan penggandaan dan pendistribusian ciptaan atau produk hak terkait secara tidak sah dan luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Hal ini melanggar hak eksklusif yang diberikan oleh hukum kepada pencipta atau pemegang hak cipta

Penyebaran aplikasi yang dilakukan oleh pihak yang bukan pencipta membuat pencipta asli aplikasi berbayar tersebut kehilangan Hak Ekonominya yang mana seharusnya menguntungkan bagi pencipta tetapi malah merugikan bagi pencipta.⁸ Pembajakan aplikasi berbayar dapat menyebabkan kerugian ekonomi bagi pemilik hak cipta. Hal ini terjadi karena pengguna yang seharusnya membeli aplikasi secara resmi, menggunakan aplikasi bajakan yang didapatkan secara gratis. Dampaknya, pemilik hak cipta kehilangan potensi pendapatan yang seharusnya diperoleh dari penjualan aplikasi.

Perlindungan terhadap karya cipta program komputer yaitu aplikasi berbayar dilindungi selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman diatur dalam ketentuan pasal 59. Karya cipta terdiri atas dua perlindungan yaitu perlindungan terhadap Hak Ekonomi dan Hak moral pencipta. Hak Ekonomi pencipta diatur dalam ketentuan pasal 8 yaitu hak eksklusif yang diberikan atas ciptaannya untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas karya ciptanya dan bila terjadinya pelanggaran dalam hal merugikan pencipta maka dianggap sebagai pelanggaran hak ekonomi bila menggunakan untuk kegiatan

⁸ Sumardani Ayu Rian Made Ni, "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Karya Sinematografi Terkait Pembajakan Film Padasitus Online." *Jurnal Kertha Semaya* 6, No 3 (2018): 1-15

komersial selanjutnya mengenai hak moral diatur dalam pasal 5 sampai 7 bila terjadinya penggunaan atas hak cipta tanpa izin dari pencipta maka dianggap sebagai pelanggaran atas hak moral pencipta.⁹

Dalam undang-undang Hak Cipta menjelaskan terkait dengan sarana kontrol teknologi yang tertera dalam ketentuan pasal 52 yaitu "Setiap Orang dilarang merusak, memusnahkan, menghilangkan, atau membuat tidak berfungsi sarana kontrol teknologi yang digunakan sebagai pelindung Ciptaan atau produk Hak Terkait serta pengaman Hak Cipta atau Hak Terkait, kecuali untuk kepentingan pertahanan dan keamanan negara, serta sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, atau diperjanjikan lain" menelaah dari isi penjelasan pasal 52, seperti undang-undang hak cipta belum memberikan pengaturan yang jelas dan tegas apakah *modifikasi aplikasi berbayar* termasuk ke dalam pelanggaran terhadap sarana control teknologi atau bukan.

Pembatasan yang disebutkan dalam pasal 52 yaitu terlihat hanya pada batas merusak, memusnahkan, menghilangkan, atau membuat tidak berfungsi sarana kontrol teknologi. Padahal kegiatan modifikasi terhadap aplikasi berbayar juga termasuk sebagai pelanggaran terhadap sarana control teknologi yaitu dengan pengurangan serta mengubah tanpa izin terhadap aplikasi sehingga membuat sarana kontrol teknologi kehilangan citra aslinya atau kehilangan fungsi yang sebenarnya. Ketentuan pengaturan dalam pasal 52 ini sudah terlihat jelas bahwa Batasan-batasan yang di buat menjadikan aturan sebagai norma kabur sehingga dalam perlindungan terhadap Tindakan modifikasi pada aplikasi berbayar ini menjadi kabur atau tidak jelas.

Kegiatan modifikasi aplikasi berbayar termasuk ke dalam pelanggaran terhadap sarana kontrol teknologi, oleh karena itu perlindungan terhadap modifikasi aplikasi berbayar ini sangat perlu diatur secara tegas dan jelas sehingga bagi siapapun yang ingin melakukan Tindakan modifikasi terhadap aplikasi berbayar haruslah mendapat izin dari si pencipta aplikasi tersebut. Karena aplikasi termasuk kepada program komputer yang sudah jelas termasuk ciptaan yang dilindungi maka, dengan secara langsung perlindungan akan diberikan oleh undang-undang bagi si pencipta terkait karyanya yaitu hak eksklusif untuk si pencipta dapat membuat Salinan terhadap karyanya dan memberikan izin kepada siapapun.¹⁰

Terhadap tindakan modifikasi aplikasi berbayar bagi siapapun yang ingin menggunakan wajib mendapatkan lisensi dari si pencipta seperti yang diatur dalam pasal 1 angka 20 yang memberikan pengertian bahwa lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu. Oleh karena itu bagi pihak yang ingin memodifikasi dengan menambah, mengubah atau menggabungkan suatu karyanya terhadap aplikasi berbayar wajib mendapatkan lisensi dari pencipta sehingga terkait dengan hak ekonomi yang didapatkan atas aplikasi tersebut bisa dibagikan sesuai dengan perjanjian lisensi yang dibuat dengan kesepakatan yang telah diperjanjikan. Kemudian dalam undang-undang hak cipta juga menegaskan

⁹ Dewi Satria Mirah Agung Anak, "Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Cover Version Lagi Di Youtube." *Jurnal Magister Hukum Udayana* 6, No 4 (2017): 1-13

¹⁰ Darmawan Supasti Ketut Ni. "Protecting Traditional Balinese Weaving Trough Copyright Law: Is It Appropriate?." *Diponegoro Law Review* 2, No 1 (2017): 1-35

bahwa jika terjadi perjanjian lainnya yang mana pencipta tidak mengizinkan adanya pemodifikasian terhadap karya ciptanya yaitu aplikasi berbayar, maka pihak lain tidak berhak menerima hak ekonomi atas hasil dari pemodifikasian aplikasi berbayar tersebut.¹¹

3.2 Akibat hukum terhadap perbuatan modifikasi aplikasi berbayar yang menimbulkan kerugian

Dewasa ini, batas pada kesadaran akan pentingnya perlindungan atas Hak Cipta masih sedikit sekali dilihat berdasarkan banyaknya kasus pelanggaran atas hak cipta yang membuat pencipta sampai kehilangan Hak Ekonominya serta bentuk dalam menghargai atas karya cipta yang dibuat oleh pencipta dengan penuh tenaga serta pengorbanan waktu dan juga daya intelektual yang tidak semua orang miliki sehingga bisa menghasilkan suatu karya cipta yang memiliki nilai daya guna.¹² Banyaknya kasus pemodifikasian pada aplikasi berbayar yang terjadi menimbulkan suatu persoalan hukum antara pencipta dan juga pihak yang terlibat.

Persoalan hukum tentunya tidak jauh dari masalah pelanggaran atas hak cipta dan hilangnya hak ekonomi pencipta oleh pihak yang bukan pencipta. Kerugian yang dialami pencipta atas modifikasi aplikasi berbayar tentunya didasarkan atas Tindakan perubahan aplikasi yang berbayar menjadi tidak berbayar dan perubahan isi daripada aplikasi tersebut. Pemodifikasian aplikasi tentunya jika kita melihat dari segi positif guna meningkatkan kreativitas intelektual apalagi dengan menggabungkan suatu keativitas antar pihak satu dengan yang lain sehingga berguna untuk semua masyarakat dan memiliki nilai ekonomi. Akan tetapi jika melihat pada sisi negatifnya pemodifikasian suatu aplikasi yang bukan merupakan karya cipta sendirilah yang menimbulkan permasalahan baik dari segi ekonomi maupun moral. Hal ini jelas sudah dicantumkan dalam undang-undang Hak Cipta yang mana jika suatu pihak ingin memodifikasi suatu aplikasi apapun wajib mendapatkan izin dari pencipta dengan membuat perjanjian lisensi sesuai yang diperjanjikan.

Dalam penjelasan permasalahan diatas Tindakan modifikasi dalam hal aplikasi berbayar termasuk ke dalam kategori pembajakan seperti yang tertera dalam pasal 1 angka 23 yang sudah jelas pula diketahui Tindakan modifikasi termasuk pelanggaran pembajakan terkait hak cipta milik pencipta.¹³ Dalam pasal 9 Undang-undang Hak Cipta menjelaskan bahwa wajib mendapat izin dari Pencipta/Pemegang Hak Cipta dan dilarang melakukan penggandaan serta penggunaan secara komersil atas Ciptaannya tanpa seizin Pencipta/Pemegang Hak Cipta.

¹¹ Manika Mellla Putu Ni, Sukihana Ayu Ida. "Perlindungan Hukum Terhadap Subjek Dalam Potret Yang Diunggah Ke Akun Media Sosial." *Jurnal Kertha Semaya* 6, No 12 (2018): 1-16

¹² Pricillia Putri Mas Luh. "Akibat Hukum Pengunggahan Karya Cipta Film Tanpa Izin Pencipta di Media Sosial." *Jurnal Kertha Semaya* 6, No 4 (2018): 1-15

¹³ Oksidelfa Yanto. "Konsep Perlindungan Hak Cipta dalam Ranah Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Studi Kritis Pembajakan karya Cipta Musik dalam Bentuk VCD dan DVD)." *Jurnal yustitia: Fakultas Hukum* 4, No 3 (2015): 1-15

Terkait dengan sanksi hukum pidana dalam hal sebagaimana yang diatur pada pasal 112 UU Hak Cipta “Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 ayat (3) UU Hak Cipta dan/atau pasal 52 untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan / atau pidana denda paling banyak Rp300.000.000 (tiga ratus juta rupiah)”. Dalam hal ini undang-undang sudah dengan tegas memperingati terkait Tindakan modifikasi pada aplikasi berbayar dilarang dengan tanpa izin dari pencipta. Lebih lanjut terhadap Tindakan modifikasi yang digunakan untuk komersial oleh pihak yang bukan pencipta diatur dalam pasal 113 ayat 3 UU Hak Cipta yaitu “ Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Berdasarkan pada ketentuan pasal 113 ayat 3 diatas dengan tegas pula bentuk modifikasi aplikasi berbayar dengan perbuatan penggandaan dan sebagainya termasuk sebagai perbuatan melanggar hukum yang sudah ditetapkan. Perbuatan melanggar hukum Sebagaimana diatur dalam Pasal 1365 KUH Perdata yaitu “Tiap perbuatan yang melanggar hukum dan membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang menimbulkan kerugian itu karena kesalahannya untuk menggantikan kerugian tersebut”. Pemenuhan dalam hal penegakan hukum terutama Hak Cipta mengenal dengan penyelesaian melalui cara perdata, pidana dan atau administratif dalam ini disamakan seperti negara lainnya¹⁴

Pencipta dalam hal mengajukan gugatan terhadap pihak lain dalam pelanggaran atas hak cipta dalam dilakukan dengan prosedur penyelesaian pengadilan atau arbitrase. Pada Undang-undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa pasal 1 angka 1 menjelaskan bahwasannya arbitrase adalah bentuk penyelesaian sengketa perdata diluar peradilan umum yang berdasar pada perjanjian yang dibuat oleh pihak yang bersengketa. Jika gugatan tersebut tidak bisa diselesaikan melalui arbitrase maka, dapat dilayangkan secara perdata pada pengadilan Niaga dan jika berdasar pada ketentuan pidana maka dapat mengajukan ke pengadilan Negeri.¹⁵ Sekiranya dalam hal mencegah atau pengurangi terjadinya permasalahan pelanggaran atas Hak Cipta diperlukannya Tindakan tegas dan preventif untuk menghargai dan melindungi hasil ciptaan yang sudah susah payah dibuat atas tenaga dan intelektual pencipta terutama negara yang memiliki peran penting atas perlindungan setiap hasil karya ciptaan.¹⁶

IV. KESIMPULAN

Perlindungan Hukum terhadap karya ciptaan atas Tindakan modifikasi pada aplikasi berbayar oleh pihak yang menimbulkan kerugian sudah dilindungi oleh

¹⁴ Paserangi Hasbi. “Perlindungan Hukum Hak Cipta Software Program Komputer di Indonesia.” *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, No 18 (2011): 1-16

¹⁵ Ni Ketut Supasti Dharmawan, et.al. *Harmonisasi Hukum Kekayaan Intelektual Indonesia*, (Denpasar, Swasta Nulus, 2018), 36

¹⁶ Irawati. “Digital Rights Managements (Teknologi Pengaman) Dalam Perlindungan Terhadap Hak Cipta di Era Digital.” *Diponegoro Private Law Review* 4, No 1 (2019): 1-8

undang-undang 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. suatu modifikasi aplikasi berbayar dilakukan atas izin dari pencipta hal yang perlu diperhatikan ialah "adanya perjanjian lisensi yang dibuat oleh kedua pelah pihak" sehingga terkait dengan digunakannya aplikasi tersebut secara komersil oleh pihak yang mendapat izin akan mendapatkan hak ekonomi dengan dibagi sesuai hal yang diperjanjikan dalam perjanjian. Tindakan modifikasi terhadap aplikasi berbayar termasuk dalam hal pembajakan sesuai dengan yang tertera dalam pasal 1 ayat 23 dan ketentuan pasal 52 sebagai bentuk pelanggaran terhadap sarana kontrol teknologi. Akibat hukum terhadap modifikasi aplikasi berbayar yang dilakukan oleh pihak dengan tanpa izin akan dikenakan sanksi sesuai dengan pasal 112 dan pasal 113 ayat (3). Dalam hal ini jika pencipta merasa bahwa hak ekonominya dirugikan maka pencipta dapat melayangkan gugatan terhadap pengadilan Niaga dalam hal perdata maupun pengadilan negeri dalam hal pidana.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

- Ok. Saidin. *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, (Jakarta, Rajawali Pers, 2010)
- N. K. S. Dharmawan, dkk. *Hak Kekayaan Intelektual (HKI)*, (Yogyakarta, Deepublish, 2016)
- Ni Ketut Supasti Dharmawan, et.al. *Harmonisasi Hukum Kekayaan Intelektual Indonesia*, (Denpasar, Swasta Nulus, 2018)

JURNAL:

- Mike, Etry. "Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Terhadap Tindakan Pelanggaran Pembajakan Buku Elektronik Melalui Media Online." *Al Ijarah: Jurnal Pemerintahan Dan Politik Islam* 2, No 2 (2019): 1-10

- Rahmad, Dwi Adittyta, and Hernawan Hadi. "Perlindungan Hak Cipta Pencipta Lagu Terhadap Pembajakan Dalam Bentuk Modifikasi Aplikasi Spotify." *Jurnal Privat Law* 10, No 2 (2022): 1-11
- Wiraputra, I Made Arimbawa, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, and I Made Minggu Widyantara. "Sanksi Hukum terhadap Pelaku Penyalahgunaan Telepon Pintar atau Smartphone Melalui Aplikasi Android Modifikasi Ilegal yang Diinstal oleh Korban." *Jurnal Konstruksi Hukum* 3, No 2 (2022): 1-5
- Prawira Gilang Bagus Gusti. "Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Tindakan Modifikasi Permainan Video Yang Dilakukan Tanpa Izin." *Jurnal Ketha Negara* 7, No 10 (2019): 1-16
- Wijaya Marta Made I. "Perlindungan Hukum Atas Vlog di Youtube Yang Disiarkan Ulang Oleh Stasiun Televisi Tanpa Izin", *Jurnal Kertha Semaya* 7, No 1 (2019): 1-15
- Sumardani Ayu Rian Made Ni, "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Karya Sinematografi Terkait Pembajakan Film Padasitus Online." *Jurnal Kertha Semaya* 6, No 3 (2018): 1-15
- Dewi Satria Mirah Agung Anak, "Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Cover Version Lagi Di Youtube." *Jurnal Magister Hukum Udayana* 6, No 4 (2017): 1-13
- Darmawan Supasti Ketut Ni. "Protecting Traditional Balinese Weaving Trough Copyright Law: Is It Appropriate?." *Diponegoro Law Review* 2, No 1 (2017): 1-35
- Manika Mellla Putu Ni, Sukihana Ayu Ida. "Perlindungan Hukum Terhadap Subjek Dalam Potret Yang Diunggah Ke Akun Media Sosial." *Jurnal Kertha Semaya* 6, No 12 (2018): 1-16
- Pricillia Putri Mas Luh. "Akibat Hukum Pengunggahan Karya Cipta Film Tanpa Izin Pencipta di Media Sosial." *Jurnal Kertha Semaya* 6, No 4 (2018): 1-15
- Oksidelfa Yanto. "Konsep Perlindungan Hak Cipta dalam Ranah Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Studi Kritis Pembajakan karya Cipta Musik dalam Bentuk VCD dan DVD)." *Jurnal yustitia: Fakultas Hukum* 4, No 3 (2015): 1-15
- Paserangi Hasbi. "Perlindungan Hukum Hak Cipta Software Program Komputer di Indonesia." *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, No 18 (2011): 1-16
- Irawati. "Digital Rights Managements (Teknologi Pengaman) Dalam Perlindungan Terhadap Hak Cipta di Era Digital." *Diponegoro Private Law Review* 4, No 1 (2019): 1-8

PERATURAN PERUNDANG - UNDANGAN:

Kitab Undang - Undang Hukum Perdata

Undang Nomor 30 Tahun 1999 Tentang Arbitrase Dan Alternatif Penyelesaian Sengketa, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 138, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3872

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014, Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5599, Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia, Jakarta.