



Tinjauan Yuridis Perlindungan Hukum Hak Cipta Digital terhadap Produk Aplikasi Digital di Perusahaan Startup

Andien Pradipta Kosasih¹, Asep Saripudin²

^{1,2}Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstract

Received: 15 April 2023

Revised: 24 April 2023

Accepted: 17 Mei 2023

This article discusses the legal protection of digital applications developed by startup companies in Indonesia, particularly in the context of copyright. Startups are business entities that rely on information technology and often produce copyright-protected creative works. However, the lack of legal awareness and sufficient understanding of copyright regulations can lead to confusion regarding copyright ownership and give rise to legal issues in the future. This research employs a normative legal research approach by analyzing relevant copyright regulations in Indonesia and studying cases related to the protection of copyright in digital applications. The analysis reveals that copyright protection is granted automatically according to the fundamental principles of copyright. However, startups need to strengthen their legal awareness of employment agreements that govern copyright ownership. Additionally, registering creative works and joining a collective management organization are recommended as measures that startups can take to effectively protect their copyrights. By following these recommendations, startups can avoid legal issues concerning copyright ownership and ensure adequate protection of their creative works. Legal awareness and a good understanding of copyright regulations are crucial for digital application developers to maximize their innovative potential in a competitive business environment in the era of the Fourth Industrial Revolution.

Keywords: Copyright, Intellectual Property Rights (IPR), Startup.

(*) Corresponding Author: andienpradiptak@gmail.com

How to Cite: Kosasih Andien P., & Saripudin A. (2023). Tinjauan Yuridis Perlindungan Hukum Hak Cipta Digital terhadap Produk Aplikasi Digital di Perusahaan Startup.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8068340>

PENDAHULUAN

Abad 21 identik dengan era Revolusi Industri 4.0 dimana ditandai dengan berbagai bentuk perubahan paradigma. Revolusi industri 4.0 merupakan tahapan perpaduan beberapa teknologi yang mengotomatisasi tidak hanya produksi, tetapi juga pengetahuan yang memberikan dampak besar terhadap perkembangan teknologi. Konsep ini pertama kali diperkenalkan di publik pada pameran industri Hannover Messe di kota Hannover, Jerman, pada tahun 2011. Di Indonesia, Istilah ini sudah menjadi hal yang sering didengar dalam berbagai forum. Istilah ini pada awalnya bukan secara langsung merujuk ke revolusi industri ke- 4, akan tetapi lebih merujuk kepada strategi pengembangan teknologi baru dibidang industri manufaktur untuk memberi solusi terhadap adanya megatrend, seperti: *mass customization*, digitalisasi, produk *life cycle* yang sangat singkat, dan lain-lain. Setelah itu, pada tahun 2012 dan 2013 Pemerintah Jerman menyusun deskripsi, strategi, dan cakupan dari Industri 4.0. Dari sinilah muncul konsep bahwa Industri 4.0 merupakan evolusi dari revolusi industri sebelumnya. Revolusi industri ini dimulai dengan didorong oleh adanya teknologi internet yang



diimplementasikan dalam sistem produksi atau sering disebut *Cyber Physical Systems (CPS)* atau *Industrial Internet of Things (IIoT)*.

Secara makro, ada beberapa tren yang melanda dunia memasuki era abad 21. Pertama, menyoroti perkembangan revolusi digital yang cepat, yang tidak hanya mempengaruhi berbagai aspek kehidupan sosial tetapi juga membawa perubahan signifikan dalam peradaban, budaya, dan pendidikan. Kedua, menekankan bagaimana globalisasi, internasionalisasi, dan hubungan multilateral telah memperkuat integrasi antara berbagai bagian dunia, ditandai dengan kemajuan yang cepat dalam teknologi informasi, komunikasi, dan transportasi. Ketiga, menjelaskan bahwa globalisasi dan korporasi telah menyebabkan dunia menjadi datar (*world is flat*), di mana hampir tidak ada ruang yang terbebas dari pengaruh lingkungan regional maupun internasional. Keempat, dunia mengalami perubahan yang sangat cepat. Hal-hal baru dengan cepat menjadi usang atau mengalami proses penggantian yang sangat cepat. Dunia terasa seperti berlari dengan cepat karena munculnya temuan-temuan baru yang terus bermunculan. Kelima, munculnya komunitas-komunitas baru seperti masyarakat pengetahuan (*knowledge society*), masyarakat informasi (*information society*), dan masyarakat jaringan (*networking society*). Hal ini menempatkan penguasaan informasi dan jaringan sebagai modal penting dalam kehidupan modern. Keenam, fenomena peningkatan tuntutan akan kreativitas dan inovasi sebagai modal bagi individu dalam menghadapi persaingan yang semakin sengit. Semua trend tersebut menunjukkan bahwa persaingan di era 4.0 sangatlah sengit dan cepat.

Perkembangan teknologi dan informasi tidak hanya mempengaruhi aspek-aspek kehidupan sosial, tetapi juga mempengaruhi perubahan peradaban, budaya, termasuk pendidikan. Manusia tidak dapat terlepas dari perkembangan teknologi dan informasi yang terus berkembang. Teknologi telah menjadi bagian penting dari hampir setiap aspek kehidupan untuk membantu menyelesaikan pekerjaan dan meningkatkan mobilitas. Salah satu contohnya adalah melalui penggunaan aplikasi. Aplikasi adalah alat yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai dengan kemampuannya dan merupakan perangkat komputer yang siap digunakan oleh pengguna.

Kemudahan yang didapat oleh perkembangan teknologi ini memberi dampak positif terhadap pembangunan ekonomi hingga memunculkan sebuah model bisnis baru yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi yang bernama *Startup*. Istilah "startup" mulai populer secara global selama terjadinya gelembung *dotcom* di Amerika Serikat. Pada saat itu, banyak sekali perusahaan *dotcom* yang didirikan di negara tersebut. Meskipun awalnya startup tidak selalu berbasis teknologi informasi, tetapi seiring waktu, pengertian startup berubah. Saat ini, startup lebih sering dikaitkan dengan perusahaan baru yang berorientasi pada teknologi.

Hal inilah yang membedakan startup dengan perusahaan konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi informasi memiliki peran penting bagi manusia di berbagai aspek kehidupan. Namun, perkembangan teknologi ini dapat menjadi pisau bermata dua yang mana disatu sisi memberi berkontribusi pada peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, namun disisi lain dapat menjadi sarana efektif dari perbuatan melawan hukum.

Prinsip dasar Hak Cipta menyatakan bahwa perlindungan hak cipta diberikan secara otomatis, sehingga aplikasi dapat langsung terhubung dengan penciptanya tanpa perlu didaftarkan ke Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual. Namun, hal ini dapat berdampak negatif bagi perusahaan *startup* yang mengontrak karyawan untuk menciptakan aplikasi tanpa memahami peraturan hukum yang berlaku. Sebagai negara hukum, Indonesia memiliki beberapa peraturan yang mengatur perlindungan hak kekayaan intelektual, yang sebenarnya penting untuk dipahami oleh pengembang aplikasi dan pelaku industri startup. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan referensi bagi masyarakat umum, terutama para buruh maupun pemilik *startup*, agar pemahaman dan kesadaran akan hukum meningkat.

METODE

Merujuk pada permasalahan yang ada, dalam penelitian ini akan dilakukan analisis hukum formil terkait perlindungan hukum aplikasi digital pada perusahaan startup dengan metode pendekatan melalui metodologi penelitian hukum normatif. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh informasi dari berbagai sudut pandang tentang isu yang sedang diinvestigasi. Pendekatan-pendekatan yang diterapkan dalam penelitian hukum normatif mencakup pendekatan undang-undang (*statute approach*), pendekatan kasus (*case approach*), pendekatan historis (*historical approach*), pendekatan komparatif (*comparative approach*), dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan Hak Kekayaan Intelektual (HaKI) di Indonesia

Terminologi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) telah resmi diterjemahkan sebagai "hak milik intelektual" atau "hak atas kekayaan intelektual". Di Belanda, istilah tersebut diperkenalkan sebagai "*Intellectuele Eigendomsrecht*". Dalam Garis-garis Besar Haluan Negara 1993 dan Garis-garis Besar Haluan Negara 1998, yang merinci kebijakan pembangunan dalam lima tahun ke-6 dan ke-7 di sektor industri, istilah HKI diterjemahkan sebagai "hak milik intelektual". Namun, dalam Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2000 tentang Program Pembangunan Nasional Tahun 2000-2004, yang merupakan penjabaran lebih lanjut dari Garis-garis Besar Haluan Negara 1999-2004, istilah *Intellectual Property Rights* diterjemahkan sebagai "Hak atas Kekayaan Intelektual" (HAKI) dalam Bab III Huruf A Angka 2. Sedangkan, istilah *Intellectual Property Rights* berasal dari literatur hukum Anglo-Saxon.

Kekayaan intelektual dibagi menjadi dua kategori, yaitu Hak Cipta dan hak kekayaan industri. Dari karya-karya intelektual tersebut juga manusia mendapat pengetahuan dan mendapatkan gambaran tentang pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan, seni, sastra, bahkan teknologi, yang sangat penting artinya dalam meningkatkan taraf hidup, peradaban, dan martabat manusia.

Perlindungan hukum Hak Cipta di Indonesia dimulai dengan berlakunya *Auteurswet* 1912, yaitu hukum Hak Cipta di Belanda yang juga berlaku bagi daerah jajahannya di Indonesia. Ketentuan *Auteurswet* 1912 merupakan

perubahan dari undang-undang sebelumnya sebagai penyesuaian terhadap ketentuan yang terdapat dalam Konvensi Bern. Setelah masa kemerdekaan berdasarkan atas konkordansi dan pasal II aturan peralihan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, *Auteurswet* 1912 masih berlaku di Indonesia, dan keanggotaan sebagai anggota konvensi Bern masih tetap berlaku. Pada tahun 1952 diadakan Kongres Kebudayaan di Bandung. Dalam kongres tersebut istilah *auteursrecht* diubah menjadi Hak Cipta. Jika dikaitkan dengan arti kata Hak Cipta, maka penggunaan kata Hak Cipta sebenarnya memiliki nuansa yang berbeda. Pada tahun 1958, Perdana Menteri Djuanda mendeklarasikan bahwa Indonesia keluar dari Konvensi Berne agar para intelektual Indonesia dapat memanfaatkan karya, ciptaan, dan karsa bangsa asing tanpa membayar royalti. Indonesia secara resmi menyatakan mundur dari Konvensi Berne pada tanggal 19 Februari 1959 dan mulai berlaku pada tanggal 19 Februari 1964. Pada tanggal 5 September 1975, Indonesia resmi menjadi anggota Konvensi Berne kembali sebagai akibat hukum menjadi anggota Organisasi Perdagangan Dunia, yang mengharuskan negara-negara anggotanya untuk sepenuhnya melaksanakan perjanjian internasional di bidang Hak Cipta.

Ketentuan yang mengatur tentang Hak Cipta di Indonesia adalah sebagai berikut:

- a. *Auteurswet 1912 Staatsblad* Nomor 600 Tahun 1912
- b. Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982
- c. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987
- d. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997
- e. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002
- f. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

Amandemen undang-undang Hak Cipta Indonesia bertujuan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan perlindungan atas karya cipta dan memenuhi perjanjian internasional di bidang Hak Cipta yang telah diratifikasi, antara lain Konvensi Bern tentang Perlindungan Karya Seni dan Sastra, *Universal Copyright Convention (UCC)*, *World Intellectual Property Organization Copyright Treaty (WCT)*, *WIPO Performances and Phonogram Treaty (WPPT)*, dan *Marrakesh Treaty*.

Hak Cipta mengatakan bahwa hak eksklusif pencipta timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan, berdasarkan prinsip nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan. Terdapat Prinsip-prinsip dasar HaKI yang perlu diketahui, antara lain:

1. Perlindungan Hak Cipta Bersifat Otomatis

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Undang-Undang Hak Cipta) menyebutkan 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. Dalam Perjanjian *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* ditegaskan bahwa perlindungan Hak Cipta mencakup ekspresi dan tidak termasuk ide, prosedur, metode kerja atau konsep matematis yang serupa. Beberapa syarat suatu ciptaan agar Penciptanya memiliki hak untuk mendapatkan perlindungan hukum:

- a. *Fixed*, ide tidak dilindungi Hak Cipta, agar ide dilindungi Hak Cipta maka ia harus diwujudkan terlebih dahulu dalam suatu bentuk kesatuan yang nyata. Itulah inti dari doktrin *fixation*.
- b. *Form*, prinsip fixation ini mengharuskan adanya bentuk (*form*) tertentu dari suatu ciptaan.
- c. *Original*, bahwa Ciptaan itu haruslah sesuatu yang original. Bahwa original adalah bukan sesuatu yang asli (*genuine*), yang berarti belum pernah ada sebelumnya atau yang steril dari unsur pengaruh karya-karya lainnya.

Sesuai dengan ketentuan Pasal 9 ayat 2 Persetujuan *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* seperti yang disebutkan di atas bahwa Hak Cipta tidak melindungi ide, hal itu juga telah diatur dalam ketentuan Pasal 41 Undang-Undang Hak Cipta yang menyebutkan bahwa hasil karya yang tidak dilindungi Hak Cipta meliputi:

- a. hasil karya yang belum diwujudkan dalam bentuk nyata;
- b. setiap ide, prosedur, sistem, metode, konsep, prinsip, temuan atau data walaupun telah diungkapkan, dinyatakan, digambarkan, dijelaskan, atau digabungkan dalam sebuah Ciptaan; dan
- c. alat, benda, atau produk yang diciptakan hanya untuk menyelesaikan masalah teknis atau yang bentuknya hanya ditujukan untuk kebutuhan fungsional.

Ketentuan Pasal 41 huruf a dan b di atas menetapkan bahwa perlindungan Hak Cipta harus mencakup ekspresi dan bukan pada gagasan, proses, prosedur, atau konsep matematika. Dengan kata lain, perlindungan Hak Cipta tidak mencakup segala informasi atau gagasan yang terkandung dalam suatu karya, sehingga dalam kalimat "...diungkapkan, dinyatakan, digambarkan, dijelaskan,...” adalah tindakan pengungkapan, pernyataan, representasi dan penjelasan hanya bersifat informasi atau ide yang belum diwujudkan atau diungkapkan dalam bentuk segala jenis ciptaan. Sedangkan pada ketentuan Pasal 41 huruf c merupakan ketentuan tentang adanya persinggungan antara objek yang dilindungi sebagai Hak Cipta dan objek kekayaan intelektual lainnya. Kemudian terdapat dalam ketentuan Pasal 42 Undang-Undang Hak Cipta yang menyebutkan mengenai hal-hal yang tidak dapat menjadi objek perlindungan Hak Cipta, yaitu berupa:

- a. hasil rapat terbuka lembaga negara;
- b. peraturan perundang-undangan;
- c. pidato kenegaraan atau pidato pejabat pemerintah;
- d. putusan pengadilan atau penetapan hakim; dan
- e. kitab suci atau simbol keagamaan.

Karya tersebut tidak dapat dikualifikasikan sebagai ciptaan atau diklaim secara pribadi sehingga setiap orang dapat melakukan penggandaan dan pendistribusian secara bebas. Namun, apabila dalam pemanfaatan hal-hal tersebut dapat menghasilkan karya baru, maka seseorang yang menghasilkan karya baru tersebut mendapat perlindungan Hak Cipta. Perlindungan hukum atas suatu ciptaan bersifat otomatis, artinya suatu ciptaan memperoleh perlindungan hukum sejak gagasan tersebut diwujudkan pertama kali dalam bentuk nyata atau sejak diumumkan kepada masyarakat tanpa perlu didaftarkan. Hak Cipta tunduk pada

stelsel deklaratif sehingga lahirnya hak atas suatu ciptaan atau perlindungan tidak terjadi pada saat pendaftaran tetapi pada saat pertama kali diumumkan sesuai dengan stelsel deklaratif. Pendaftaran itu sendiri merupakan prosedur administrasi yang tidak bersifat wajib, pencatatan suatu Ciptaan pada Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual dengan penerbitan surat ciptaan hanya merupakan suatu anggapan hukum atas suatu karya cipta sehingga suatu ciptaan tersebut meskipun telah tercatat maupun belum tercatat tetap dilindungi secara hukum. Pada prinsipnya pendaftaran ciptaan hanya mencatat hak yang telah ada atau yang telah diterbitkan, bukan untuk menimbulkan hak.

2. Hak Eksklusif (Hak Moral dan Hak Ekonomi)

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta menyebutkan Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Pengertian Hak moral diatur dalam UU Nomor 28 Tahun 2014 pasal 5 menjelaskan bahwa Hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta. Berikut hal-hal yang termasuk kedalam hak moral, yaitu:

- a. tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
- b. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
- c. mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d. mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
- e. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Namun, pelaksanaan hak moral dapat dialihkan dengan wasiat atau karena alasan lain setelah kematian pencipta. Jika pelaksanaan hak moral dialihkan, pihak penerima hak dapat melepaskan atau menolak dengan membuat penolakan untuk melaksanakan hak yang ditunjukkan secara tertulis. Pengertian Hak Ekonomi diatur dalam UU Nomor 28 Tahun 2014 pasal 5 menjelaskan bahwa Hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan. Berikut hal-hal yang termasuk kedalam hak ekonomi, yaitu:

- a. Penerbitan Ciptaan;
- b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;
- c. penerjemahan Ciptaan;
- d. pengadplasian, pengaransemenan, pentransformasi Ciptaan;
- e. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya;
- f. pertunjukan Ciptaan;
- g. Pengumuman Ciptaan;
- h. Komunikasi Ciptaan; dan,
- i. Penyewaan Ciptaan.

Pengalihan hak ekonomi dalam Menurut Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014, Hak Cipta merupakan suatu aset tak berwujud yang bisa dialihkan baik secara keseluruhan atau sebagian. Namun, yang dapat dialihkan hanya hak ekonominya saja, sementara hak moral tetap melekat pada penciptanya. Proses pemindahan hak ekonomi ini dapat dilakukan melalui perjanjian tertulis atau melalui cara lain yang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

3. Pencipta dan Pemegang Hak Cipta

Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menciptakan suatu karya yang unik dan pribadi. Sedangkan pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah. Pencipta mempunyai hak eksklusif yaitu hak moral dan hak ekonomi, dalam hal pengelolaan hak, pencipta juga bertindak sebagai pemegang Hak Cipta atau sebagai pemilik Hak Cipta. Dalam suatu karya yang dapat dialihkan haknya adalah hak ekonomi, sedangkan hak moral tetap melekat abadi pada pencipta. Oleh sebab itu, pemilik Hak Cipta adalah pemilik Hak Cipta. Untuk mengetahui siapa pencipta suatu ciptaan, dapat diketahui melalui orang yang namanya:

- a. disebut dalam Ciptaan;
- b. dinyatakan sebagai Pencipta pada suatu Ciptaan;
- c. disebutkan dalam surat pencatatan Ciptaan; dan/atau
- d. tercantum dalam daftar umum Ciptaan sebagai pencipta.

Sebagaimana disebutkan di atas, jika suatu karya tidak dicatat atau tidak ada surat pencatatan, maka karya ciptaan tersebut dilihat pada karya ciptaan yang diterbitkan dengan mencantumkan nama pencipta.

4. Hak yang Berkaitan dengan Hak Cipta

Aturan-aturan dasar yang berkaitan dengan Hak Cipta diatur oleh ketentuan Pasal 9 sampai Pasal 14 *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights Agreement*. Aturan tersebut meliputi: Hak Cipta dan hak-hak terkait, perlindungan program komputer, hak persewaan, jangka waktu perlindungan, pengecualian, perlindungan terhadap artis penampil, produser rekaman suara dan organisasi penyiaran. Aturan dasar *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights Agreement* ini telah dimasukan ke dalam Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014. Hak yang Berkaitan dengan Hak Cipta atau Hak Terkait merupakan hak eksklusif bagi pelaku pertunjukan, produser fonogram, atau lembaga Penyiaran.

5. Lembaga Manajemen Kolektif

Pasal 1 angka 22 Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 menjelaskan pengertian Lembaga Manajemen Kolektif adalah institusi yang berbentuk badan hukum nirlaba yang diberi kuasa oleh Pencipta, Pemegang Hak Cipta, dan/atau pemilik Hak Terkait guna mengelola hak ekonominya dalam bentuk menghimpun dan mendistribusikan royalti. Pasal 87 Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 menegaskan bahwa untuk mendapatkan hak ekonomi setiap Pencipta, Pemegang Hak Cipta, pemilik Hak Terkait menjadi anggota Lembaga Manajemen Kolektif agar dapat menarik imbalan yang wajar dari pengguna yang memanfaatkan Hak Cipta dan Hak Terkait dalam bentuk layanan publik yang bersifat komersial.

Isu Permasalahan Hukum bagi Aplikasi pada perusahaan Startup dari perspektif Hak Cipta Digital

Pada umumnya *startup* menjual jasa melalui produk aplikasi unggulan yang mereka miliki dalam bentuk digital yang dilindungi oleh Hak Cipta, termasuk aktivitas yang dilakukan secara daring. Artinya, tidak mungkin

menggunakan aktivitas daring dan menikmati manfaat dari informasi yang didapat tanpa melibatkan Hak Cipta yang dimiliki pencipta karya. Misalnya, dalam tampilan halaman web melibatkan dua tindakan terhadap konten situs web yang dilindungi oleh Hak Cipta, yaitu pengguna yang menampilkan situs web dan pemilik situs web sendiri yang telah melakukan kegiatan menampilkan karya dengan Hak Cipta kepada publik. Semua tindakan ini adalah hak yang secara eksklusif dimiliki oleh pemilik Hak Cipta berdasarkan hukum Undang-Undang Hak Cipta.

Dalam perintisan bisnis *startup*, para perintis usaha ini banyak merekrut karyawan di bidang Pengembang aplikasi untuk melakukan kerja sama dalam penggarapan aplikasi penunjang. Namun seringkali klausul mengenai Hak Cipta dalam perjanjian kerja tersisihkan karena kurangnya kesadaran hukum, padahal klausul mengenai Hak Cipta dalam perjanjian akan sangat menentukan siapa pihak yang berkedudukan sebagai Pemegang Hak Cipta yang nantinya akan memiliki hak untuk mengomersialisasikan ciptaan. Karena pada saat karyawan berhasil mengembangkan aplikasi dan startup tidak mencantumkan klausul mengenai Hak Cipta dalam perjanjian kerja, maka Hak Cipta aplikasi itu akan secara otomatis melekat pada karyawannya. Hal ini didasarkan oleh ketentuan pada Pasal 1 angka 1 yang berbunyi, “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.”, serta pasal 36 UU Hak Cipta yang berbunyi, “Kecuali diperjanjikan lain, Pencipta dan Pemegang Hak Cipta atas Ciptaan yang dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan yaitu pihak yang membuat Ciptaan”.

Untuk mencegah adanya kebingungan mengenai siapa pemilik Hak Cipta dari suatu aplikasi yang dipakai oleh perusahaan startup, maka sudah seharusnya para perintis usaha ini mengantisipasi dengan membuat perjanjian khusus untuk mengatur mengenai kepemilikan Hak Cipta dari sistem aplikasi tersebut. Selain itu terdapat beberapa tindakan yang dapat dilakukan pemegang Hak Cipta dalam langkah melindungi Karya Ciptaan, yaitu:

1. Pencatatan

Pada dasarnya Hak Cipta mendapat perlindungan secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif. Dengan kata lain, perlindungan atas ciptaan itu dapat timbul setelah pengumuman dilakukan tanpa perlu melakukan pencatatan seperti hak kekayaan intelektual lainnya. Meskipun bukan merupakan syarat perlindungan, pencatatan Hak Cipta dapat menjadi bukti awal bahwa ciptaan tersebut adalah milik seseorang ketika terjadi sengketa.

2. Lembaga Manajemen Kolektif

Pencipta, pemilik Hak Cipta dan hak terkait dapat bergabung dengan Lembaga Manajemen Kolektif (LMK) untuk memfasilitasi pengelolaan hak dalam ekonomi suatu karya. Setelah memberikan mandat kepada LMK, LMK akan mengumpulkan dan mendistribusikan royalti atas karya tersebut. Atas nama pencipta, pemilik Hak Cipta dan hak terkait, LMK dapat mengadakan perjanjian dengan pengguna tentang kewajiban membayar royalti atas ciptaan yang digunakan secara komersial.

3. Pada Platform E-Commerce

Pada dasarnya, setiap platform e-commerce memiliki kebijakan tersendiri terkait perlindungan hak kekayaan intelektual. Umumnya, platform e-commerce hanya mengatur tindakan yang dilarang atas suatu hak kekayaan intelektual, dan menyediakan beberapa cara untuk melaporkan upaya pelanggaran seperti pemberitahuan dan penghapusan akun. Beberapa platform e-commerce menawarkan perlindungan Hak Cipta atau hak kekayaan intelektual lainnya dalam bentuk tindakan pencegahan, seperti pencatatan ciptaan.

4. Platform Media Sosial

Beberapa platform media sosial menawarkan kepada pemilik Hak Cipta atau hak terkait cara untuk melindungi karya mereka. YouTube merupakan platform yang menyediakan sarana perlindungan Hak Cipta berupa Content ID. Agar suatu karya dilindungi oleh Content ID, pencipta, pemilik Hak Cipta atau hak terkait harus memberikan contoh ciptaannya tersebut sebagai referensi YouTube, bukti kepemilikan hak eksklusif, dan kepemilikan lokasi geografis eksklusif. Dalam hal ini, sudah sepatutnya para perintis bisnis startup melakukan pencatatan Hak Cipta agar produk aplikasi mereka memiliki perlindungan hukum. Sejatinya, pencatatan Hak Cipta bukan untuk mendapat hak melainkan untuk mendapat perlindungan bagi Hak Ciptanya itu sendiri.

KESIMPULAN

Hak Kekayaan Intelektual (HaKI) adalah perlindungan atas karya intelektual yang timbul dari kemampuan manusia di bidang seni, sastra, ilmu pengetahuan, estetika, dan teknologi. Di Indonesia, HaKI terdiri dari Hak Cipta dan hak kekayaan industri. Sejarah perlindungan hukum Hak Cipta di Indonesia dimulai dengan berlakunya Auteurswet 1912, yang kemudian diubah dan diatur dalam beberapa undang-undang. Indonesia sempat mundur dari Konvensi Berne pada tahun 1959, tetapi kembali menjadi anggota pada tahun 1975 sebagai akibat menjadi anggota Organisasi Perdagangan Dunia. Prinsip dasar HaKI meliputi perlindungan hak cipta yang bersifat otomatis, dan syarat suatu ciptaan harus diwujudkan dalam bentuk nyata untuk mendapatkan perlindungan hukum.

Startup banyak mengembangkan aplikasi digital yang dilindungi Hak Cipta untuk menjual jasa dan produk. Namun, kurangnya kesadaran hukum pada klausul perjanjian kerja dapat menyebabkan kebingungan mengenai siapa pemilik Hak Cipta. Para startup harus membuat perjanjian khusus untuk mengatur kepemilikan Hak Cipta dan dapat melindungi Karya Ciptaan dengan beberapa tindakan seperti pencatatan, bergabung dengan Lembaga Manajemen Kolektif, dan memanfaatkan kebijakan platform e-commerce atau media sosial.

Saran penulis untuk para startup yang mengembangkan aplikasi digital yang dilindungi Hak Cipta adalah:

1. Memperkuat kesadaran hukum pada klausul perjanjian kerja

Para startup harus memastikan bahwa klausul perjanjian kerja telah mengatur dengan jelas tentang kepemilikan Hak Cipta. Para pekerja atau karyawan juga harus memahami sepenuhnya mengenai hal ini. Dengan begitu, akan terhindar dari permasalahan di kemudian hari.

2. Mencatat karya ciptaan

Untuk melindungi Hak Cipta, para startup harus mencatat setiap karya ciptaan yang dihasilkan. Mereka dapat melakukannya dengan mengajukan

permohonan pencatatan Hak Cipta ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) di Kementerian Hukum dan HAM. Dengan cara ini, para startup dapat membuktikan kepemilikan Hak Cipta secara resmi.

3. Bergabung dengan Lembaga Manajemen Kolektif

Lembaga Manajemen Kolektif (LMK) dapat membantu para startup mengelola Hak Cipta secara kolektif. LMK akan mengurus hak cipta secara keseluruhan, termasuk mengumpulkan royalti atas penggunaan karya cipta para startup. Dengan mengikuti saran-saran di atas, para startup dapat melindungi karya cipta mereka dengan baik dan mencegah terjadinya masalah hukum di kemudian hari

REFERENSI

- Agus Sardjono. *Pembangunan Hukum Kekayaan Intelektual Indonesia, Antara Kebutuhan dan Kenyataan*. Pidato Pengukuhan Guru Besar Dalam Ilmu Hukum Keperdataan, Pada Fakultas Hukum Universitas Indonesia, Depok, 2008."
- Badan Penelitian dan Pengembangan Industri. *Indonesia Industry 4.0 Readiness Index*. Jakarta: Kementerian Perindustrian, 2018.
- Bank Indonesia. *Optimizing Macroprudential Policy to Support the Financial Stability*. Jakarta: Bank Indonesia, 2016.
- Gerungan, A. "Pengalihan Hak Ekonomi Atas Hak Cipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Lex Privatum* 4, no. 2 (2016).
- Hozuki, T. *Asian Copyright Handbook*. Jakarta: ACCU-IKAPI, 2006.
- Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta. Jakarta: Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, 2020.
- Marzuki, P.M. Penelitian Hukum Edisi Revisi, Cetakan ke-8. Jakarta: Prenada Media Group, 2013.
- Prastyo, Brian A. "Hak cipta atas aplikasi komputer." Diakses pada 15 September 2022, dari <https://www.hukumonline.com/klinik/a/hak-cipta-atas-aplikasi-komputer-cl6856>.
- Restitula, AA et al. *Startup, Indonesia!: inspirasi & pelajaran dari para pendiri bisnis digital*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas, 2012.
- Risa Amrikasari. "Adakah Akibat Hukum Jika Tidak Mencatatkan Ciptaan." Diakses pada 15 September 2022, dari <https://www.hukumonline.com/klinik/a/adakah-akibat-hukum-jika-tidak-mencatatkan-ciptaan-lt5bf6297e50d2b>.
- Theo, Fredi Fidek, Virginia Tulenan, and Alwin M. Sambul. "Rancang Bangun Aplikasi Digital Library Universitas Sam Ratulangi." *Jurnal Teknik Informatika* 15, no. 4 (2020): 271-282.
- Usman, Rachmadi. *Dasar-Dasar Hukum Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Undang-Undang Dasar 1945.
- Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.