

BAB III

SENGKETA HAK CIPTA APLIKASI GOJEK DAN PERLINDUNGAN

HUKUM TERHADAP HAK CIPTA

A. Kasus Sengketa Hak Cipta Aplikasi Gojek dan Novel Laskar Pelangi Andrea Hirata

Kasus sengketa hak cipta yang melibatkan aplikasi Gojek-Nadiem Makarim dan dibawa ke pengadilan perdata pada tahun 2021 melalui gugatan perdata oleh Penggugat Bernama Hasan Azhari alias Arman Chasan Hasan Azhari yang mengklaim sebagai pengembang aplikasi bisnis ojek online menggunakan program komputer berbasisan blogspot, melalui situs ojekbintarorempoa.blogspot.com, telah membuka mata kita secara jelas betapa pentingnya perlindungan hukum hak cipta atas suatu karya cipta.

Melalui gugatan hak cipta dengan Nomor Perkara 86/Pdt.Sus-HKI/Cipta/2021/PN Niaga Jakarta Pusat, yang sampai saat ini masih terus berproses di pengadilan perdata, akan diuji oleh pengadilan perdata bahwa software yang digunakan oleh Gojek, apakah terbukti secara sah dan meyakinkan merupakan tiruan atau jiplakan dari produk serupa yang dimiliki oleh Penggugat. Ini menjadi salah satu contoh penting dalam perlindungan hak cipta di Indonesia, terutama dalam konteks teknologi dan aplikasi digital. Kasus ini mengangkat isu mengenai pelanggaran hak cipta terhadap fitur dan teknologi yang dikembangkan oleh pengembang aplikasi Gojek.

Berdasarkan ketentuan Pasal 1 Undang-Undang Hak Cipta disebutkan bahwa suatu karya cipta akan mendapatkan perlindungan otomatis setelah

karya tersebut “*diwujudkan dalam bentuk nyata*”, Oleh karena itu Gojek- PT Aplikasi Karya Anak Bangsa milik Nadiem Makarim tersebut sesungguhnya merupakan wujud Karya Cipta yang berbentuk nyata, dan sangat berbeda dengan Gojek yang diklaimkan oleh Penggugat Hasan Azhari alias Arman Chasan Hasan Azhari yang mengembangkan bisnis ojek online menggunakan program komputer berbasis blogspot, melalui situs ojekbintarorempoa.blogspot.com, yaitu ojek online yang melayani rute Bintaro, Jakarta, dan sekitarnya.

Berdasarkan pada fakta yang ada maka dalam kasus pembuktiannya nanti Penggugat wajib menguraikan lebih detail objek gugatannya untuk dapat mengklaim hak cipta tersebut miliknya, dan besar kemungkinan gugatan yang didalilkan oleh Penggugat sebagaimana dimaksud besar kemungkinan akan ditolak oleh majelis hakim jika semua dalil gugatan tersebut tidak terbukti. Namun demikian sesuai ketentuan hukum acara perdata, jika Tergugat Gojek- PT Aplikasi Karya Anak Bangsa dan Nadiem Makarim membantah semua dalil yang diajukan kepadanya maka, berdasarkan ketentuan Pasal 163 HIR/283 RBG sebagaimana dimaksud Tergugat juga dibebani beban pembuktian. Oleh karenanya menjadi kewajiban juga bagi Tenggugat untuk menghadirkan berbagai macam alat bukti bahwa gugatan pelanggaran hak cipta oleh yang didalilkan oleh Penggugat kepada Tegugat Gojek- PT Aplikasi Karya Anak Bangsa dan Nadiem Makarim adalah tidak benar adanya, dengan menghadirkan berbagai alat bukti sebagaimana dimaksud dalam ketentuan Pasal 1866 KUH

Perdata/Pasal 164 HIR, alat bukti yang diakui dalam perkara perdata terdiri dari bukti tulisan, bukti saksi, persangkaan, pengakuan dan sumpah. Alat bukti tulisan/tertulis/surat, ditempatkan dalam urutan pertama. Hal ini bersesuaian dengan kenyataan bahwa dalam perkara perdata, surat/dokumen/akta memegang peran penting; termasuk juga alat bukti elektronik jika diperlukan. Jika para pihak baik itu Penggugat maupun Tergugat masing-masing mampu membuktikan tersebut dalam proses persidangan, maka disanalah akan lahir kepastian hukum tentang siapa sebenarnya Pencipta dan atau Pemegang Hak Cipta atas Gojek tersebut. (Asma Karim, 2023)

Berikutnya adalah kasus pelanggaran hak cipta berupa terkait dengan novel karya Andrea Hirata berjudul *Laskar Pelangi*. Menurut Andrea, industri buku adalah industri yang paling rentan dibajak setelah industri musik. Ironisnya, salah satu faktor penyebabnya adalah kemajuan teknologi. Dikatakan Andrea, berkembangnya perangkat lunak pengonversi *file pdf (Adobe Acrobat)* menjadi word (*Microsoft Word*) memudahkan pembajak karena mereka cukup memindai (scan) buku aslinya untuk menghasilkan versi bajakannya. Dalam kasus ini, dinyatakan olehnya bahwa telah terjadi pelanggaran nyata hak cipta atas novel tersebut dengan beredarnya novel bajakan digital empat kali lipat dibanding dengan novel aslinya. Suatu pelanggaran yang luar biasa dan nyata, namun pihak penegak hukum terkait HKI tidak mampu untuk menindaknya, baik yang karena keterbatasan kemampuan sumber daya manusianya maupun karena jangkauan ketentuan

hukumnya yang hanya dapat menjangkau pihak pembajak atau pelanggar hak cipta, dan tidak dapat menjangkau para pembeli produk bajakan tersebut.

Andrea Hirata mencoba membandingkan kondisi di Amerika Serikat yang notabene merupakan negara dengan kemajuan teknologi informasi terbaik, bahwa ternyata di sana justru lebih rendah tingkat pelanggaran HKI-nya dibanding dengan di Indonesia. Makanya, ia mengaku merasa lebih terjamin menerbitkan buku di Amerika Serikat daripada di tanah airnya sendiri. Salah satu yang diapresiasi Andrea adalah kebudayaan masyarakat Amerika Serikat yang tidak suka membeli barang bajakan. Berbeda dengan kebiasaan Masyarakat Indonesia yang lebih menyukai barang bajakan daripada barang aslinya karena faktor harga yang jauh lebih murah, Harus kita akui bahwa kesadaran masyarakat kita akan pentingnya perlindungan dan penghargaan atas hak cipta masih rendah. (Hukumonline, 2012)

Ditinjau dari ketentuan-ketentuan hukum yang sudah ada saat ini, sesungguhnya Indonesia juga sudah memiliki standar ketentuan hukum yang sama dengan negara-negara maju lainnya, karena Indonesia telah menjadi anggota *World Intellectual Property Organization* (WIPO) sebagaimana disampaikan oleh Dirjen HKI Ahmad M Ramli (Tahun 2012), Semua ketentuan hukumnya sudah tercantum di dalam pasal-pasal Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC), yang mencakup hak cipta di berbagai bidang, termasuk karya teknologi seperti perangkat lunak atau aplikasi. Sedangkan permasalahan pelanggaran hak cipta di lapangan yang sering terjadi, berdasarkan hasil pengamatan dan observasi penulis dari

berbagai sumber yang ada di media online, media cetak, maupun media penyiaran, memang lebih banyak terjadi karena rendahnya tingkat kesadaran masyarakat akan pentingnya menghargai suatu karya cipta orang lain, kebiasaan masyarakat kita yang lebih menyukai mudah dan murah, kemajuan teknologi yang sangat pesat dan dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat, serta rendahnya upaya nyata dari pemerintah untuk melakukan penegakan hukum sesuai dengan ketentuan hukum yang ada di UU Hak Cipta. Meskipun juga harus kita akui bahwa secara umum perkembangan ketentuan hukum di negara kita belum dapat mengimbangi perkembangan teknologi yang begitu cepat, masif, dan dapat diakses oleh semua orang dengan cepat.

B. Kasus Sengketa Hak Cipta Aplikasi Gojek dan Penerapan Delik Aduan dalam Undang-Undang Hak Cipta

Kasus sengketa hak cipta yang melibatkan aplikasi Gojek pada tahun 2025 terkait dugaan pelanggaran hak cipta atas desain dan teknologi aplikasi ini menunjukkan urgensi perlindungan hukum terhadap hak cipta, serta penerapan delik aduan dalam sistem hukum Indonesia. Dalam konteks ini, kita dapat menganalisis bagaimana delik aduan diterapkan pada pelanggaran hak cipta dan bagaimana hal ini berkaitan dengan perubahan hukum yang terjadi dalam UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

1. Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta di Era Digital

Hak cipta lahir secara otomatis begitu sebuah ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata, tanpa perlu pendaftaran. Undang-Undang Hak Cipta memberikan perlindungan terhadap hak ekonomi pencipta, yang

meliputi hak untuk mengomersialkan ciptaan, termasuk aplikasi perangkat lunak dan teknologi digital seperti aplikasi Gojek. Dalam kasus Gojek, penggugat menuduh bahwa beberapa fitur aplikasi Gojek meniru desain dan teknologi yang telah didaftarkan oleh pihak lain sebagai hak cipta. Hal ini mencerminkan perlunya perlindungan hukum terhadap hak cipta, khususnya dalam konteks aplikasi digital yang semakin berkembang pesat.

Aplikasi seperti Gojek adalah ciptaan yang sangat bergantung pada teknologi dan desain unik. Oleh karena itu, penting untuk memiliki perlindungan hukum yang memadai bagi pencipta dan pemegang hak cipta di industri digital. UU Nomor 28 Tahun 2014 memberikan perlindungan terhadap hak cipta, termasuk hak ekonomi atas aplikasi perangkat lunak, yang meliputi hak untuk melakukan penerbitan, penggandaan, penerjemahan, dan distribusi ciptaan. Dalam hal ini, Gojek berhak untuk melindungi teknologi dan desain aplikasi mereka dari penggunaan tanpa izin oleh pihak lain, yang sejalan dengan perlindungan hak cipta yang diatur dalam UUHC.

2. Delik Aduan dalam UUHC dan Kasus Gojek

Dalam UU Nomor 28 Tahun 2014, pelanggaran hak cipta telah diatur sebagai delik aduan, yang berarti hanya pihak yang merasa dirugikan (yaitu pencipta atau pemegang hak cipta) yang dapat mengajukan laporan pelanggaran hak cipta. Hal ini berbeda dengan

delik biasa, di mana penegak hukum dapat bertindak meskipun tidak ada pengaduan dari pihak yang dirugikan.

Dalam kasus Gojek, pihak yang merasa hak ciptanya dilanggar baik itu pihak penggugat yang mengklaim bahwa Gojek meniru teknologi atau desain aplikasi mereka dapat mengajukan delik aduan untuk menuntut pelanggaran hak cipta. Namun, hanya pihak yang memiliki hak cipta atas desain atau fitur aplikasi yang dapat mengajukan pengaduan. Oleh karena itu, penting bagi pencipta untuk mendaftarkan hak cipta mereka agar mendapatkan perlindungan yang lebih kuat dalam menghadapi pelanggaran.

3. Penerapan Delik Aduan untuk Tindak Pidana Hak Cipta

Penerapan delik aduan dalam UU Nomor 28 Tahun 2014 menyarankan bahwa sebelum penegak hukum dapat mengambil tindakan, pihak yang dirugikan harus mengajukan pengaduan terlebih dahulu. Dalam konteks kasus Gojek, pihak yang merasa dirugikan baik itu pihak penggugat atau pemegang hak cipta yang sah dapat mengajukan pengaduan kepada aparat penegak hukum atau mengajukan gugatan melalui Pengadilan Niaga, yang memiliki kewenangan dalam menyelesaikan sengketa hak cipta.

Namun, masalahnya terletak pada ketidakjelasan dalam Pasal 120 UUHC yang tidak menyebutkan secara tegas siapa saja yang berhak mengajukan pengaduan. Ini menjadi salah satu kelemahan dalam implementasi delik aduan. Jika pengaduan hanya dapat dilakukan oleh

pihak yang memiliki hak cipta yang terdaftar, hal ini mungkin membatasi akses bagi pihak lain yang berhak atas ciptaan tersebut namun tidak melakukan pendaftaran.

4. Penerapan Delik Aduan dan Proses Penyelesaian Sengketa

Selain melalui jalur pengadilan, sengketa hak cipta juga dapat diselesaikan melalui jalur non-litigasi, seperti mediasi, arbitrase, atau negosiasi. Namun, meskipun pihak yang dirugikan dapat memilih untuk menyelesaikan sengketa secara damai, penerapan delik aduan memberikan kesempatan bagi pihak yang merasa dirugikan untuk menuntut pelaku pelanggaran baik secara pidana maupun perdata. Dalam hal ini, penerapan delik aduan tidak menghalangi pihak yang melanggar hak cipta untuk diajukan ke pengadilan, namun proses penyelesaian sengketa melalui jalur damai mungkin lebih menguntungkan bagi kedua pihak yang terlibat.

5. Tantangan dan Saran untuk Peningkatan Perlindungan Hak Cipta

Walaupun penerapan delik aduan diatur dalam UUHC, banyak tantangan yang muncul terkait implementasinya. Salah satu tantangan utama adalah ketidakjelasan mengenai pihak yang berhak mengajukan pengaduan, seperti yang tercantum dalam Pasal 120 UUHC. Hal ini menimbulkan kebingungan dalam praktik hukum, terutama terkait dengan siapa yang dapat mengajukan pengaduan dalam kasus-kasus pelanggaran hak cipta digital yang melibatkan aplikasi seperti Gojek.

Rekomendasi untuk meningkatkan penerapan perlindungan hak cipta adalah dengan memperjelas ketentuan dalam UUHC mengenai siapa yang berhak mengajukan pengaduan, serta meningkatkan edukasi kepada masyarakat dan pelaku industri digital mengenai pentingnya pendaftaran hak cipta untuk memastikan hak ekonomi dan moral pencipta terlindungi.

Kasus sengketa hak cipta aplikasi Gojek di tahun 2025 menunjukkan pentingnya perlindungan hukum yang kuat bagi pencipta di dunia digital. Meskipun delik aduan memberikan kesempatan bagi pihak yang merasa dirugikan untuk melaporkan pelanggaran, tantangan dalam praktiknya adalah ketidakjelasan mengenai siapa yang berhak mengajukan pengaduan. Oleh karena itu, penting bagi pemerintah dan masyarakat untuk memperbaiki sistem perlindungan hak cipta agar lebih efektif dalam menanggulangi pelanggaran yang semakin marak di era digital ini.