

Hak Cipta Atas Program Komputer Berdasarkan Hubungan Kerja

Shailawa Ramb Madani¹, Lintang Yudhantaka²

¹ Fakultas Hukum, Hukum, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Indonesia,
20071010052@student.upnjatim.ac.id

² Fakultas Hukum, Hukum, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Indonesia

ABSTRACT

Computer programs, as one of the creations protected through intellectual property rights, are generally created by the initiative of the creator, orders, or based on employment relationships. Creations formed based on employment relationships often lead to disputes over ownership rights. This is related to the party that initiates the idea, the party involved in the creation process, and the supervision and evaluation of the creation. This research uses a normative juridical research method, which examines an issue through literature review with descriptive analytical data analysis methods. The research results indicate that creations designed through an employment relationship require legal certainty regarding the limitations of the employment relationship referred to in the Copyright Law.

Keywords	Copyright; Computer Programs; Employment Relationships
Cite This Paper	Madani, S. R., & Yudhantaka, L. (2024). Hak Cipta Atas Program Komputer Berdasarkan Hubungan Kerja. <i>Legal Spirit</i> , 8(2).
Manuscript History: <u>Received:</u> 2024-02-01 <u>Accepted:</u> 2024-07-17 <u>Corresponding Author:</u> Shailawa Ramb Madani, 20071010052@student.upnjatim.ac.id	 Legal Spirit is Licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License Indexed:     Layout Version: V8.2024

PENDAHULUAN

Hak kekayaan intelektual merupakan suatu hak eksklusif dari negara untuk pencipta atau penemu suatu ide atau gagasan atau pola pikir manusia yang berbentuk dan berguna untuk kehidupan manusia.¹ Objek dari sebuah kekayaan intelektual lahir melalui kemampuan intelektual manusia yang dapat melahirkan hak eksklusif, hak ekonomi serta hak terkait bagi pemilik kekayaan intelektual tersebut.² Hak kekayaan intelektual dalam perjanjian TRIPs (*Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights*) adalah hak yang

¹ Iin Indriani. (2018). *Hak Kekayaan Intelektual : Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Musik*, Jurnal Ilmu Hukum, Vol. 7, No. 2. Hlm. 249.

² Niru Anita Sinaga. (2020). *Pentingnya Perlindungan Hukum Kekayaan Intelektual Bagi Pembangunan Ekonomi Indonesia*, Jurnal Hukum Sasana, Vol. 6, No. 2. Hlm. 151.

berkaitan dengan perdagangan barang maupun jasa yang memiliki nilai ekonomi atas suatu objek yang padanya terkandung gagasan dan informasi agar masyarakat dapat mengapresiasi keberadaan karya intelektual tersebut.³ Hak kekayaan intelektual melindungi berbagai macam karya intelektual, seperti varietas tanaman, rahasia dagang, desain industri, tata letak sirkuit terpadu, hak paten, merek dagang, dan hak cipta.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) mendefinisikan hak cipta sebagai hak eksklusif pencipta yang muncul secara otomatis didasarkan pada prinsip deklaratif setelah suatu karya diwujudkan dalam bentuk konkret, tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. Pasal 12 UUHC telah mengatur terkait objek ciptaan apa saja yang dapat dilindungi, sebagaimana program komputer yang merupakan objek dari ciptaan yang diberi perlindungan oleh negara. Program komputer merupakan serangkaian bahasa komputer yang ditujukan sebagai rangkaian instruksi yang tersusun guna sebuah komputer dapat melaksanakan fungsinya.⁴ Menurut ketentuan umum UUHC, Program komputer merupakan kumpulan instruksi yang dinyatakan dalam bahasa, kode, skema, atau bentuk lainnya dengan tujuan memandu komputer dalam melakukan fungsi khusus atau mencapai hasil tertentu

Perkembangan teknologi bernama komputer memberikan dampak positif yang signifikan pada kehidupan manusia, hal ini sebagaimana komputer telah dimanfaatkan dalam berbagai sektor kehidupan. Program komputer dinilai sebagai suatu ciptaan di bidang ilmu pengetahuan dan menguatnya peran komputer dalam pembangunan nasional menjadikan program komputer diberikan perlindungan hukum atas penciptaannya.⁵ Program komputer terdiri dari dua komponen, yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).⁶

Program komputer diciptakan oleh seorang atau beberapa program baik karena maksud pribadinya atau berdasarkan ikatan hubungan kerja. Pembuatan program komputer seringkali dibuat atas permintaan yang diajukan kepada para pemrogram, dengan menyesuaikan atas permintaan dengan spesifikasi kebutuhan program. Program komputer dilindungi dalam hak cipta dengan tujuan untuk mencegah oknum yang akan memanfaatkan program komputer tersebut dengan cara yang ilegal dan tanpa hak untuk kepentingan komersial atau sering disebut dengan pembajakan hak cipta.⁷ Hal ini menunjukkan pentingnya nilai ekonomis atas sebuah program komputer, mengingat penggunaan dari program komputer ini sendiri marak dimanfaatkan pada berbagai sektor ekonomi dan bahkan pemerintahan.

Pada sektor ekonomi, program komputer merupakan salah satu elemen penting dalam menjalankan roda suatu badan usaha untuk mencapai tujuannya yakni meraih keuntungan. Guna melindungi kepentingan dari pencipta program komputer maupun badan usaha, hak cipta dinilai penting untuk memberikan kepastian hukum serta penghargaan atas hak kekayaan intelektual yang telah diciptakan oleh seorang atau beberapa pencipta. Adanya pengaturan terkait hak cipta, tidak menghilangkan kemungkinan terjadinya sengketa. Sengketa disini terkait dengan penentuan subjek pemegang hak cipta yang dalam hal ini

³ Abdul Atsar. (2018). *Mengenal Lebih Dekat Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Jakarta : Deepublish. Hlm. 14.

⁴ Yusran Isnaini. (2009). *Hak Cipta dan Tantangannya di Era Cyber Space*, Jakarta : Ghalia Indonesia. Hlm. 31.

⁵ Ajeng Karesti. (2007). *Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Program Komputer Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta*, Fakultas Hukum, Universitas Islam Indonesia. Hlm. 9.

⁶ Angga Mandala Putra. (2013). *Perlindungan Hukum Bank Sebagai Pemegang Hak Cipta dan Rahasia Dagang Yang Terkait Dengan Software Produk Perbankan (Studi Pada Bank BRI Yogyakarta)*, Fakultas Hukum, Universitas Islam Indonesia. Hlm. 68.

⁷ *Ibid.* Hlm. 35

penciptaannya berdasarkan hubungan kerja.⁸ Hal ini sebagaimana sengketa atas hak cipta yang terjadi antara PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) Tbk dengan perseorangan atas nama Iman Fauzan Syarif.

Sengketa ini telah diadili oleh Pengadilan Negeri Jakarta Pusat yang terdaftar pada Pengadilan Negeri Jakarta Pusat dengan Nomor 60/Pdt.Sus-Hak Cipta/2020/Pn.Niaga.Jkt.Pst. Sengketa ini pada pokoknya mempermasalahkan hak cipta atas aplikasi *Customer Experience Management System* (CXM) yang dalam penciptaannya melibatkan Iman Fauzan Syarif selaku tergugat dan dalam pelaksanaannya digunakan untuk menjalankan kegiatan usaha dari PT. Telekomunikasi Indonesia (Persero) Tbk. Maka dalam penelitian ini membahas permasalahan tersebut dengan fokus pembahasan terkait subjektifitas pemberian hak cipta terhadap suatu ciptaan program komputer berdasarkan pesanan dengan memperhatikan hak-hak dari pencipta itu sendiri dengan tujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaturan kepemilikan hak cipta atas program komputer dalam sistem hukum Indonesia dan menganalisis penyelesaian sengketa atas kepemilikan hak cipta program komputer aplikasi CXM berdasarkan sistem hukum Indonesia.

METODE

penelitian ini menggunakan jenis penelitian yuridis normatif. Penelitian yuridis normatif merupakan penelitian hukum kepustakaan yang dilakukan melalui penelitian atas bahan kepustakaan atau data sekunder. Jenis penelitian yuridis normatif dikonsepsikan sebagai apa yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan (*law in books*) atau hukum dikonsepsikan sebagai kaidah atau norma yang merupakan patokan berperilaku manusia yang dianggap pantas.⁹ Penelitian ini dilakukan dengan cara meneliti, menggali serta memanfaatkan sumber-sumber kepustakaan dan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia. Hal ini guna didapatkannya kebenaran atas keberlakuan sebuah peraturan-perundang-undangan tersebut telah sesuai dengan norma dan konsep negara hukum. Sehubungan dengan jenis penelitian yang digunakan, maka pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pendekatan Peraturan Perundang-undangan (*statute approach*), Pendekatan Kasus (*case approach*) dan Pendekatan Konseptual (*conceptual approach*) yang dilakukan dengan memberikan sudut pandang penyelesaian permasalahan dalam penelitian ini berdasarkan aspek hukum yang melatarbelakanginya, atau melalui nilai yang terkandung dalam penormaan sebuah peraturan terkait.¹⁰

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaturan Kepemilikan Hak Cipta Atas Program Komputer Di Indonesia

Hak cipta secara normatif diatur dalam Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC). Hak cipta menurut Pasal 1 Angka 1 UUHC merupakan suatu hak eksklusif pencipta yang muncul secara otomatis didasarkan pada prinsip deklaratif setelah suatu karya diwujudkan dalam bentuk konkret, tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. Definisi tersebut mengandung asas deklaratif, yang mana dengan adanya suatu ciptaan, maka akan timbul perlindungan hukum secara otomatis tanpa harus mendaftarkannya terlebih dahulu.¹¹ rinsip deklaratif disini ialah sistem

⁸ Dewi Sulistianingsih, dkk. (2018). *Problematik Hak Cipta Atas Ciptaan Berdasarkan Pesanan atau Hubungan Kerja (Studi Pada Produk batik Kota Semarang)*, Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum QISTIE, Vol. 11, No. 2, Hlm. 196.

⁹ Amiruddin & Zainal Asikin, (2012). *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Jakarta : Raja Grafindo Persada. hlm.118.

¹⁰ *Ibid.* hlm. 119-120.

¹¹ Khoirul Hidayah. (2017). *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Malang : Setara Press. Hlm.32.

kepemilikan hak cipta melalui pengumuman atau pemakaian pertama atas suatu ciptaan. Sistem deklaratif ini dinilai kurang memberikan perlindungan hukum, mengingat penilaiannya dilihat dari siapa yang menggunakan ciptaan tersebut untuk pertama kali dianggap berhak secara hukum.¹²

Hak cipta memberikan pemiliknya hak moral dan ekonomi atas karyanya.¹³ Hak moral merupakan hak yang memungkinkan pencipta untuk selalu dikreditkan dalam setiap ciptaan dan dapat dicabut tanpa alasan.¹⁴ Hak ekonomi didefinisikan sebagai hak pencipta untuk memberi atau tidak memberi izin kepada orang lain untuk menggunakan hak ekonominya saat menggandakan atau mengumumkan hasil karyanya.¹⁵ Dua hak tersebut diatur dalam undang-undang untuk melindungi hak moral dan ekonomi pencipta, sebagaimana tertera dalam Pasal 99 dan Pasal 97 UUHC.

Pencipta disini merupakan sebutan bagi seseorang atau lebih yang menciptakan suatu karya intelektual. Hal ini seperti yang dijelaskan dalam Pasal 1 ayat 2 UUHC, yang menyatakan bahwa pencipta merujuk kepada individu atau kelompok individu yang telah membuat suatu objek ciptaan yang orisinal, baik secara individu maupun bersama-sama dalam proses penciptaannya. UUHC telah mengatur terkait siapa yang berhak disebut pencipta atas suatu karya intelektual sebagaimana telah diatur dalam Pasal 31 hingga Pasal 37. Seseorang dapat disebut sebagai pencipta apabila :

1. Disebutkan namanya dalam suatu karya;
2. Dinyatakan sebagai pencipta dalam hasil ciptaannya;
3. Namanya tercatat dalam surat pencatatan ciptaan;
4. Terdaftar dalam daftar umum penciptaan.

Barang jadi yang diproduksi oleh dua orang atau lebih, dalam hal ini yang memiliki hak untuk disebut sebagai pencipta adalah orang yang memimpin dan mengendalikan proses pembuatan barang tersebut. Apabila tidak terdapat seseorang yang mengawasi pembentukan produk suatu ciptaan maka seseorang yang dapat dianggap sebagai pencipta adalah seseorang yang tanpa mengurangi hak dari para pencipta seseorang yang menghimpun produk ciptaan tersebut. Bilamana sebuah ciptaan dibuat berdasarkan hubungan dinas, maka pencipta adalah instansi pemerintah dengan tetap memperhatikan hak-hak dari pencipta itu sendiri. Hal ini berbeda dengan jasa atau kreasi pesanan, dimana pemegang hak cipta adalah penciptanya sendiri. Seluruh ketentuan ini dapat berlaku berbeda apabila para pihak memperjanjikan ketentuan yang berbeda dari UUHC.

Tidak terdapat kewajiban untuk mendaftarkan atau mencatat suatu ciptaan, meskipun demikian pencatatan tersebut dapat memberikan manfaat dalam melindungi hak ekonomi dan moral pencipta. Proses pendaftaran dilakukan di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia berdasarkan permintaan tertulis. Permohonan dapat diajukan oleh beberapa individu secara kolektif dengan menetapkan satu alamat pemohon yang telah dipilih. Begitu juga untuk permohonan yang diajukan oleh badan hukum, harus dilampirkan akta pendirian

¹² Asma Karim. (2023). *Kepastian Hukum Pencipta dan Pemegang Hak Cipta Gojek PT Aplikasi Karya Anak Bangsa (Studi Kasus Perkara Nomor 86/Pdt.Sus-HKI/Cipta/2021/PN Niaga Jkt.Pst)*, Jurnal Serambi Hukum, Vol.16, No.2. Hlm. 89.

¹³ Sarah Firka Khalistia, dkk., (2019). *Perlindungan Hak Moral Pencipta dalam Hak Cipta terhadap Distorsi Karya Sinematografi di Media Sosial*, Padjajaran Law Review, Vol. 9, No. 1. Hlm.3.

¹⁴ Muhammad Harisman. (2020). *Kepastian Hukum Hak Cipta Atas Karya Desain Arsitektur di Indonesia Dikaitkan Dengan Prinsip Alter Ego Tentang Hak Cipta*, Jurnal Poros Hukum Padjajaran, Vol. 1, No. 2. Hlm. 290.

¹⁵ *Ibid.* Hlm. 40.

yang sah. Menteri akan mengeluarkan keputusan penerimaan atas permohonan tersebut dalam waktu 9 (sembilan) bulan sejak tanggal penerimaan permohonan.

UUHC telah menentukan objek ciptaan mana yang dapat dilindungi berdasarkan Pasal 40 Ayat (1) UUHC, termasuk buku, pamflet, terbitan berkala, kuliah, ceramah, pidato, alat bantu pengajaran, lagu atau musik, teater, tari, koreografi, boneka, pantomim. Karya seni rupa seperti lukisan, gambar, patung, kaligrafi, patung, patung, kolase, industri seni, karya arsitektur, peta, batik, potret, sinematografi, terjemahan, basis data, saduran, ekspresi budaya tradisional, koleksi karya atau informasi, koleksi ekspresi budaya tradisional, permainan video dan program komputer. Program komputer sebagai objek ciptaan yang dilindungi dalam Pasal 1 angka 9 UUHC merupakan suatu instruksi, dalam bentuk bahasa, kode, formula atau bentuk lain, yang dibuat agar komputer dapat melakukan tugasnya.¹⁶

Program komputer diciptakan oleh seseorang atau beberapa programmer baik karena maksud pribadinya atau berdasarkan ikatan hubungan kerja. Pembuatan program komputer seringkali dibuat atas permintaan yang diajukan kepada para programmer, dengan menyesuaikan atas permintaan dengan spesifikasi kebutuhan program. Program komputer dilindungi dalam hak cipta dengan tujuan untuk mencegah oknum yang akan menggunakan manfaat atas suatu ciptaan melalui cara yang illegal untuk kepentingan komersialnya atau sering disebut dengan pembajakan hak cipta.¹⁷ Hal ini menunjukkan pentingnya nilai ekonomis atas sebuah program komputer, mengingat penggunaan dari program komputer ini sendiri marak dimanfaatkan pada berbagai sektor ekonomi dan bahkan pemerintahan.

Pada sektor ekonomi, program komputer merupakan salah satu elemen penting dalam menjalankan roda suatu badan usaha untuk mencapai tujuannya yakni meraih keuntungan. Guna melindungi kepentingan dari pencipta program komputer maupun badan usaha, hak cipta dinilai penting untuk memberikan kepastian hukum serta penghargaan atas hak kekayaan intelektual yang telah diciptakan oleh seorang atau beberapa pencipta. Program komputer sendiri dilindungi hak cipta dalam jangka waktu 50 (Lima Puluh) tahun sejak pertama kali ciptaan tersebut diumumkan, sebagaimana yang termaktub dalam Pasal 59 UUHC.¹⁸

Penyelesaian Sengketa Atas Hak Cipta Program Komputer Aplikasi Cxm Berdasarkan Sistem Hukum Indonesia

UUHC telah mengatur terkait segala pengaturan terkait apa saja ciptaan yang dapat dilindungi hingga mengatur terkait kepemilikan dan pencatatan suatu ciptaan guna melindungi hak-hak dari pencipta itu sendiri. Namun, peraturan tersebut dibuat dengan mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan yang akan datang, yang dalam hal ini merupakan sengketa hukum. Perselisihan dapat muncul ketika salah satu pihak atau lebih merasa dirugikan atas tindakan pihak lain. Sengketa dalam konteks hak kekayaan intelektual dapat diselesaikan melalui proses hukum pidana maupun hukum perdata. Dalam ranah hukum pidana, terdapat opsi aduan untuk pelanggaran hak cipta, sementara dalam ranah hukum perdata, tindakan gugatan dapat dilakukan melalui Pengadilan Niaga. Hal ini sesuai dengan ketentuan Pasal 97 Ayat (1) UUHC yang menyatakan bahwa “Apabila suatu karya telah terdaftar sesuai dengan ketentuan Pasal 69 Ayat (1), pihak lain yang memiliki kepentingan dapat mengajukan gugatan untuk membatalkan pendaftaran karya dalam daftar umum karya melalui Pengadilan Niaga”.

Gugatan pembatalan hak cipta ini sebagaimana yang dilakukan oleh PT. Telekomunikasi Indonesia (Persero) Tbk. yang mengajukan gugatan pembatalan hak cipta

¹⁶ *Ibid.* hlm. 40.

¹⁷ Angga Mandala Putra, *Op.Cit.*, hlm.35

¹⁸ Khoirul Hidayah, *Op.Cit.*, hlm. 37

terhadap individu yang bernama Iman Fauzan Syarif. Perselisihan ini telah diselesaikan oleh Pengadilan Negeri Jakarta Pusat, yang tercatat dalam Kepaniteraan Pengadilan Negeri Jakarta Pusat dengan Nomor 60/Pdt.Sus-Hak Cipta/2020/Pn.Niaga.Jkt.Pst. Perkara ini bermula atas suatu aplikasi Bernama *Customer Experience Management System* (CXM) yang merupakan suatu program komputer yang digunakan sebagai tools guna pengelolaan piutang pelanggan PT. Telekomunikasi Indonesia (Persero) Tbk. Aplikasi CXM sudah didaftarkan di DJKI Kemenkumham sebagai karya cipta dengan nomor pendaftaran 000116753, tanggal 6 September 2018, atas nama Iman Fauzah Syarief yang dalam konteks ini merupakan pihak yang dijadikan tergugat.

Pembuatan aplikasi CXM dimulai dari kesepakatan hasil rapat internal PT. Telekomunikasi Indonesia (Persero) Tbk. pada awal tahun 2013. Kesepakatan tersebut menetapkan pembuatan aplikasi sebagai alat bantu dari fungsi aplikasi berupa dashboard yang telah ada sebelumnya, yaitu *Telkom Revenue Management System* (TREMS). PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) mengikutsertakan tergugat, untuk mengembangkan aplikasi tersebut. Pengembangan aplikasi yang diberi nama tergugat sebagai *Customer Experience Management* (CXM) telah rampung dengan waktu pengerjaan 3 (tiga) bulan dan telah diberikan biaya jasa setiap bulannya oleh penggugat.

Aplikasi CXM telah diluncurkan melalui peresmian oleh Direktur Keuangan PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) pada tanggal 25 September 2014 dan digunakan oleh PT Telekomunikasi Indonesia (Persero). Di waktu yang sama, tergugat masih aktif menjadi programmer atas aplikasi tersebut, hingga pada tanggal 18 Oktober 2016 aplikasi tersebut mengalami gangguan dan diarahkan ke situs www.google.com oleh tergugat. Komunikasi telah dilakukan dengan tergugat dan ditemukan fakta bahwa aplikasi tersebut telah dinonaktifkan secara sepihak oleh tergugat. Atas hal tersebut, PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) melakukan pengembangan aplikasi baru Bernama MYCITRA dengan menggunakan *source code* yang berbeda dengan aplikasi CXM guna mengoperasikan kembali fungsi aplikasi TREMS sebelumnya.

Pada bulan Agustus 2020, baru terungkap bahwa tergugat telah melakukan pencatatan ciptaan aplikasi CXM atas nama tergugat pada tanggal 6 September 2018 di Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia dengan nomor registrasi 000116753. Berdasarkan urutan kejadian tersebut, PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat. Nomor perkara untuk gugatan ini tercatat dalam Kepaniteraan Niaga Pengadilan Negeri Jakarta dengan Nomor 60/Pdt.Sus-Hak Cipta/2020/Pn.Niaga.Jkt.Pst.

Terhadap perkara pada penelitian ini, pencatatan yang dilakukan oleh tergugat pada tanggal 6 September 2018 di Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia dengan nomor registrasi 000116753 pada dasarnya tidak dapat diverifikasi kebenarannya oleh pejabat berwenang. Hak cipta mengadopsi sistem deklaratif, di mana hak cipta secara otomatis muncul pada penciptanya setelah suatu karya diwujudkan dalam bentuk nyata. Pencatatan aplikasi CXM dapat diterima oleh pejabat berwenang karena telah memenuhi persyaratan serta mengikuti prosedur yang ada. Tidak adanya pendaftaran pencatatan dari PT Telekomunikasi Indonesia (Persero), maka DJKI Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia dapat melakukan pencatatan atas ciptaan aplikasi CXM tersebut. Inilah yang menjadi pokok permasalahan atas sistem yang ada, yakni pejabat berwenang tidak dapat mengetahui kebenaran atas pihak yang mendeklarasikan pertama kali ciptaannya.

Pasal 1 angka 2 UUHC memberikan definisi terhadap pencipta dimana merupakan seseorang atau beberapa orang yang menghasilkan suatu produk ciptaan yang orisinil baik secara sendiri maupun bersama-sama dalam penciptaan produk tersebut. Aplikasi CXM

merupakan hasil atas kinerja tim PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) beserta tergugat selaku programmer yang ditujukan untuk mendukung fungsi dari aplikasi TREMS. PT Telekomunikasi Indonesia (Persero), sebagai badan hukum memiliki hak sebagai perancang dan pengembang aplikasi CXM. Hal ini sesuai dengan ketentuan yang terdapat dalam Pasal 33 Ayat (1) UUHC yang menyatakan bahwa “Jika suatu penciptaan melibatkan beberapa bagian yang dibuat terpisah oleh dua orang atau lebih, orang yang memimpin dan mengawasi seluruh proses penciptaan dianggap sebagai pencipta”.

Ketentuan Pasal 33 Ayat (1) UUHC kemudian diperkuat oleh Pasal 34 UUHC, yang menyatakan bahwa “Jika seseorang merancang suatu karya dan kemudian diwujudkan dan dilaksanakan oleh orang lain di bawah pengawasan orang yang merancang, maka orang yang merancang karya tersebut dianggap sebagai pencipta”. Berdasarkan ketentuan 2 (dua) pasal tersebut, dapat ditarik unsur-unsur untuk dapat dinyatakan sebagai pencipta dalam hal ciptaan yang dibuat oleh lebih dari 2 (dua) orang yaitu, orang yang memimpin dan mengawasi seluruh proses penciptaan dan atau orang yang merancang dan mengawasi penciptaan suatu karya. PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) melaksanakan pengembangan aplikasi CXM berdasarkan kesepakatan rapat direksi untuk kemudian mengembangkan aplikasi yang dapat mendukung fungsi dari aplikasi TREMS yang telah dimiliki PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) sebelumnya. Proses pengembangan aplikasi tersebut dilakukan oleh pegawai dari PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) yang kemudian menggaet tergugat di dalam proses penciptaannya dengan tetap diawasi dan dipimpin oleh pihak PT Telekomunikasi Indonesia (Persero). Proses *monitoring* dan evaluasi berkala dilakukan oleh PT. Telekomunikasi Indonesia (Persero) guna mendapatkan hasil dan fungsi yang diinginkan atas pengembangan aplikasi tersebut.

Pasal 37 UUHC menegaskan kembali prinsip pemberian hak cipta atas karya yang dibuat oleh dua orang atau lebih. Pasal ini mengatur karya yang dipublikasikan, didistribusikan, atau dikomunikasikan oleh badan hukum tanpa menyebutkan nama pencipta, maka badan hukum tersebut akan dianggap sebagai pencipta. Aplikasi telah diresmikan oleh Direktur Keuangan PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) pada tanggal 25 September 2014 dan digunakan PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) sejak tahun 2013 untuk menunjang fungsi dari aplikasi TREMS, yang dalam penggunaannya tidak disebutkan nama tergugat sebagai penciptanya. Atas hal tersebut, penggugat telah melakukan pengumuman dan pendistribusian atas ciptaan aplikasi CXM kepada public sebelum tergugat mendaftarkan aplikasi CXM pada Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia.

Tergugat pada pengembangan aplikasi CXM hanya sebagai *programmer* yang pada proses pengembangannya diawasi, dipimpin serta diarahkan oleh PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) selaku perusahaan yang mencanangkan pengembangan aplikasi tersebut. Antara penggugat dan tergugat terdapat hubungan kerja yang dalam hal ini tergugat bukan merupakan karyawan dari PT Telekomunikasi Indonesia (Persero), namun tergugat sebagai pihak luar yang diikutsertakan guna dapat membantu pengembangan aplikasi CXM. Ahli Prof. Dr. V. Henry Soelistyo Budi, S.H., LL.M. menyatakan bahwa dalam konteks hubungan kerja, suatu karya ciptaan dianggap sebagai milik pemberi pekerjaan, yang dalam perkara ini adalah penggugat. Menurut pendapat ahli tersebut, ciptaan merupakan karya di bidang pengetahuan dan sastra yang pada esensinya merupakan ide dari pencipta.

Doktrin “*work made for hire*” adalah prinsip hukum yang mengatur kepemilikan hak cipta terhadap karya yang dihasilkan oleh karyawan atau pihak ketiga yang bekerja atas

perintah dan kendali atasan atau pemberi tugas.¹⁹ Prinsip ini memberikan hak eksklusif atas karya tersebut kepada atasan atau pemberi tugas, bukan kepada pencipta aslinya. Untuk dianggap sebagai *“work made for hire”*, karya harus memenuhi dua kriteria utama. Pertama, karya harus dibuat dalam kerangka pekerjaan atau proyek yang didelegasikan kepada pencipta atas perintah dari atasan atau pemberi tugas, menunjukkan bahwa karya tersebut merupakan bagian integral dari tugas atau proyek yang diberikan kepada pencipta.²⁰ Kedua, karya tersebut harus diciptakan dalam batas perintah dan kendali, di mana atasan atau pemberi tugas memiliki otoritas dan kendali penuh atas proses penciptaan, termasuk pengawasan dan arahan terhadap pencipta.

PT. Telekomunikasi Indonesia (Persero) dinilai berhak atas kepemilikan ciptaan aplikasi CXM oleh majelis hakim yang mengadili perkara nomor 60/Pdt.Sus-Hak Cipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst. Hal tersebut berdasarkan pada fakta bahwa PT. Telekomunikasi Indonesia (Persero) merupakan pihak yang menginisiasi pengembangan aplikasi CXM guna mendukung fungsi dari aplikasi TREMS yang telah ada sebelumnya. PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) juga menjadi pihak yang mengumumkan serta meluncurkan aplikasi CXM yang pada dasarnya difungsikan sebagai aplikasi pendukung dari aplikasi yang sudah ada sebelumnya. Pengembangan yang dilakukan oleh tergugat merupakan bentuk dari hubungan kerja yang diinisiasi oleh PT. Telekomunikasi Indonesia (Persero), serta dalam pengembangannya difasilitasi oleh PT. Telekomunikasi Indonesia (Persero).

Pelanggaran hak cipta yang terjadi pada perkara ini lebih condong kepada sengketa kepemilikan atas ciptaan tersebut. Tergugat sebagai pengembang merasa aplikasi CXM merupakan buah ide dan gagasan pemikirannya sendiri, sehingga tergugat merasa memiliki hak atas ciptaan tersebut. Namun, ciptaan tersebut dapat dikembangkan pada saat itu berdasarkan permintaan dari PT. Telekomunikasi Indonesia (Persero), yang dalam hubungan kerja seperti ini, buah ide dan gagasan pencipta akan digantikan dengan imbalan atau upah. Hal ini dapat terjadi karena suatu ciptaan yang baru tidak secara konkret di atur kewajiban untuk mendaftarkannya. Sehingga PT. Telekomunikasi Indonesia (Persero) tidak segera mendaftarkan ciptaan tersebut dan terjadilah sengketa pencipta sebagaimana perkara tersebut.

Atas perkara sebagaimana telah diuraikan diatas, perlunya pemahaman atas interpretasi hubungan kerja dalam pengembangan sebuah program komputer. Hal ini dikarenakan apabila didasarkan pada ketentuan UUHC, ciptaan yang dalam pembuatannya dibuat dalam hubungan kerja, maka yang dapat diakui sebagai pemilik adalah pencipta tersebut. Namun pada perkara ini, perlu dicermati bahwa meskipun tergugat merupakan salah satu pencipta atas aplikasi CXM, penggugat merupakan pihak yang menginisiasi penciptaan aplikasi serta dalam pengembangannya dilakukan dibawah pengawasan dari pihak penggugat, atau dengan kata lain tergugat bukanlah seseorang yang mengembangkan aplikasi ini sendiri, melainkan aplikasi CXM dikembangkan oleh tergugat dan penggugat. Sehingga sudah layak semestinya penggugat dianggap sebagai pencipta dari aplikasi CXM berdasarkan keseluruhan ide tersebut berada dibawah badan hukum yang dalam hal ini adalah penggugat dan penggugat merupakan pihak yang mendeklarasikan aplikasi CXM kepada publik.

PENUTUP

¹⁹ Syifa' Silvana & Heru Suyanto. (2023). *Reformulasi Pengaturan Hak Cipta Karya Buatan Artificial Intelligence Melalui Doktrin Work Made For Hire*, Jurnal Kertha Semaya, Vol. 12, No. 1, hlm. 3105.

²⁰ *Ibid.* hlm. 3106

Hak cipta adalah hak eksklusif atas suatu karya yang telah diwujudkan dalam bentuk konkret, yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif, dengan tetap mematuhi ketentuan hukum yang berlaku. Hak cipta menganut prinsip deklaratif yang menjadikan pencipta secara otomatis memiliki hak atas ciptaannya sejak pertama kali mengumumkan ciptaannya. Aplikasi komputer adalah salah satu barang ciptaan yang dilindungi. Program komputer merupakan rangkaian instruksi yang disusun dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau bentuk lainnya, yang dirancang untuk memungkinkan komputer melaksanakan fungsi-fungsi tertentu. Pembuatan program komputer pada umumnya dapat dikembangkan oleh perorangan maupun bersama-sama baik berdasarkan inisiatif sendiri maupun berdasarkan pesanan atau hubungan kerja. Pengembangan program komputer dilakukan berdasarkan hubungan kerja, seperti kolaborasi antara PT. Telekomunikasi Indonesia (Persero) Tbk dan Iman Fauzah Syarief dalam pengembangan aplikasi CXM. Pengaplikasian aplikasi CXM pada pengorbitannya mengalami permasalahan yang berujung pada sengketa hak cipta atas aplikasi CXM. UUHC menyatakan bahwa jika suatu ciptaan dibuat dalam konteks hubungan kerja, orang yang diamanahkan untuk membuat ciptaan tersebut dianggap sebagai pencipta. Namun, hubungan kerja disini perlu diperhatikan seberapa besar andil dari seorang pencipta, mengingat aplikasi CXM tidak hanya dikembangkan oleh tergugat seorang, melainkan dengan beberapa orang pegawai PT. Telekomunikasi Indonesia (Persero). Di Lain sisi, penggugat merupakan pihak yang menginisiasi ide serta mengawasi pengembangan dari aplikasi CXM, sehingga sudah sepatutnya majelis hakim dalam perkara tersebut memutuskan tergugat tidak memiliki hak milik atas aplikasi CXM tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Asikin, Zainal; Amiruddin. (2012). *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Atsar, Abdul. (2018). *Mengenal Lebih Dekat Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Jakarta: Deepublish.
- Bossche, dkk. (2010). *Pengantar Hukum WTO (World Trade Organizations)*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Hidayah, Khoirul. (2017). *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Malang: Setara Press.
- Isnaini, Yusran. (2009). *Hak Cipta dan Tantangannya di Era Cyber Space*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Artikel Jurnal (DOI)

- Harisman, Muhamad. (2020). "Kepastian Hukum Hak Cipta Atas Karya Desain Arsitektur di Indonesia Dikaitkan dengan Prinsip Alter Ego Tentang Hak Cipta". *Jurnal Poros Hukum Padjadjaran*, 1(2), 283-300 <https://doi.org/10.23920/jphp.v1i2.238>
- Indriani, Iin. (2018). "Hak Kekayaan Intelektual : Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Musik", *Jurnal Ilmu Hukum*, 7(2), 246-263 <http://dx.doi.org/10.30652/jih.v7i2.5703>
- Karim, Asma. (2023). "Kepastian Hukum Pencipta dan Pemegang Hak Cipta Gojek PT Aplikasi Karya Anak Bangsa (Studi Kasus Perkara Nomor 86/Pdt.Sus-HKI/Cipta/2021/PN Niaga Jkt.Pst)", *Jurnal Serambi Hukum*, 16(2). <https://doi.org/10.59582/sh.v16i02.731>

- Khalistia, Sarah Firka. dkk. (2019). "Perlindungan Hak Moral Pencipta dalam Hak Cipta terhadap Distorsi Karya Sinematografi di Media Sosial". *Padjajaran Law Review*, 9(1). <https://jurnal.fh.unpad.ac.id/index.php/plr/article/view/512>
- Silvana, Syifa' & Heru Suyanto. (2023). "Reformulasi Pengaturan Hak Cipta Karya Buatan Artificial Intelligence Melalui Doktrin Work Made For Hire", *Jurnal Kertha Semaya*, 12(1), 3094-3112 <https://doi.org/10.24843/KS.2023.v12.i01.p07>
- Sinaga, Niru Anita. (2020). "Pentingnya Perlindungan Hukum Kekayaan Intelektual Bagi Pembangunan Ekonomi Indonesia", *Jurnal Hukum Sasana*, 6(2), 144-165 <https://doi.org/10.31599/sasana.v6i2.385>
- Sulistianingsih, Dewi, dkk. (2019). "Problematisasi Hak Cipta Atas Ciptaan Berdasarkan Pesanan Atau Hubungan Kerja (Studi Pada Produk Batik Kota Semarang)". *Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum QISTIE*, 11(2), 194-208 <https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/QISTIE/article/viewFile/2590/2552>

Peraturan Perundang-Undangan

- Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Lembaran Negara 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5599).
- Putusan Pengadilan Niaga pada Pengadilan Negeri Jakarta Pusat Nomor 60/Pdt.Sus-Hak Cipta/2020/Pn. Niaga.Jkt.Pst tanggal 7 Juni 2021.