



**PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PEMEGANG HAK CIPTA PROGRAM
KOMPUTER (STUDI KASUS PUTUSAN MAHKAMAH AGUNG NOMOR
1300K/PDT.SUS-HKI/2021)**

Mutiara Ananda Pratiwi, Budi Santoso

Program Studi S1 Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Diponegoro

E-mail : mutiaraananda12@gmail.com

Abstrak

Hak cipta penting bagi pencipta untuk melindungi hak ekonomi dan moralnya, terutama terkait program komputer. Namun, pelanggaran hak cipta masih menjadi tantangan, seperti dalam kasus aplikasi CXM dalam Putusan Mahkamah Agung Nomor 1300K/PDT.SUS-HKI/2021. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif untuk menelaah regulasi dan putusan pengadilan terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah mengatur perlindungan program komputer, implementasinya masih menghadapi kendala. Putusan MA menegaskan perlindungan hak pencipta, termasuk pembatalan pendaftaran ciptaan yang melanggar hukum. Hak cipta berlaku otomatis tanpa perlu pendaftaran. Penelitian ini merekomendasikan peningkatan kesadaran hukum dan penguatan pengawasan dalam industri teknologi informasi guna mencegah pelanggaran yang merugikan pencipta.

Kata kunci : Hak Cipta, Pelanggaran Hak Ekonomi, Program Komputer

Abstract

Copyright is essential for creators to protect their economic and moral interests, especially in computer programs. However, copyright infringement remains a challenge, as seen in the CXM application case in Supreme Court Decision No. 1300K/PDT.SUS-HKI/2021. This study employs a normative juridical method to examine relevant regulations and court rulings. The findings indicate that although Law No. 28 of 2014 on Copyright provides protection for computer programs, its implementation still faces obstacles. The Supreme Court ruling reinforces the protection of creators' rights, including the cancellation of unlawfully registered works. Copyright protection applies automatically without requiring registration. This study recommends increasing legal awareness and strengthening supervision in the information technology industry to prevent infringements that harm creators.

Keywords : Copyright, Economic Rights Infringement, Computer Program.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat dalam era digital membawa berbagai kemudahan bagi masyarakat, terutama dalam penggunaan program komputer untuk menunjang berbagai aktivitas. Namun, seiring dengan manfaat yang diberikan, muncul pula tantangan dalam perlindungan hak kekayaan intelektual, khususnya hak cipta atas program komputer. Hak cipta memberikan perlindungan hukum bagi pencipta terhadap ciptaannya, baik dari segi hak moral maupun hak ekonomi. Bentuk pelanggaran hak cipta terhadap program komputer adalah pelanggaran hak ekonomi untuk melakukan komunikasi ciptaan. Hak ekonomi berkaitan dengan penggunaan dan pemanfaatan ciptaannya yang berhubungan dengan nilai material (nilai ekonomi).¹

¹ Bana, Yosef Rimus, et al. "Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Lagu Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014." *Jurnal Prefrensi Hukum* 3, no. 1 (2022): 61.

Kasus pelanggaran hak cipta pada program komputer salah satunya terjadi dalam perkara antara Iman Fauzan Syarief dengan PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) Tbk terkait aplikasi Customer Experience Management (CXM). Perkara ini bermula dari pengembangan aplikasi CXM oleh PT Telkom pada tahun 2013 sebagai alat bantu untuk sistem Telkom Revenue Management System (TREMS). Dalam proses pengembangan, Iman Fauzan Syarief dilibatkan sebagai programmer tanpa adanya perjanjian tertulis. Meskipun demikian, selama masa pembangunan dan pengoperasian aplikasi, Iman tetap menerima pembayaran atas pekerjaannya dari PT Telkom.

Pada tahun 2016, terjadi insiden di mana CXM mengalami gangguan akibat penonaktifan sepihak yang dilakukan oleh Iman, yang kemudian mendaftarkan aplikasi tersebut atas namanya di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) serta melaporkan PT Telkom atas dugaan pelanggaran hak cipta. PT Telkom kemudian mengajukan gugatan pembatalan hak cipta terhadap CXM dengan dasar bahwa mereka merupakan pencipta yang sah berdasarkan Pasal 34 dan 37 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU HC), yang menyatakan bahwa ciptaan yang dirancang oleh seseorang dan dikerjakan oleh orang lain di bawah arahan pihak yang merancang, maka pencipta adalah pihak yang memberikan arahan dan rancangan tersebut. Pengadilan Niaga Jakarta Pusat dalam Putusan Nomor 60/Pdt.Sus-Hak Cipta/2020/PN Niaga Jkt Pst mengabulkan gugatan PT Telkom, yang kemudian diperkuat oleh Mahkamah Agung dalam Putusan Nomor 1300 K/Pdt.Sus-HKI/2021 yang menolak permohonan kasasi dari Iman Fauzan Syarief.

Kasus ini menyoroti permasalahan hukum dalam penentuan pencipta atas program komputer yang dikembangkan oleh seorang pekerja di bawah arahan perusahaan. Selain itu, permasalahan pelanggaran hak ekonomi akibat tindakan penonaktifan dan pencatatan ciptaan sepihak juga menjadi isu penting dalam konteks perlindungan hak cipta. Berbeda dengan Hak Kekayaan Intelektual lainnya, Hak Cipta menganut asas *first to use*, yang menitikberatkan pada pengumuman atau publikasi ciptaan dibandingkan dengan pendaftaran.² Prinsip deklaratif juga dapat didefinisikan sebagai suatu prinsip dalam menyatakan suatu ciptaan ke pihak lain.³ Dalam kasus ini, PT Telkom telah mengumumkan penggunaan CXM pada tahun 2014 melalui peresmian internal, yang menguatkan posisi mereka sebagai pencipta yang sah. Hal ini sejalan dengan teori perlindungan HKI yang dikemukakan oleh Robert M. Sherwood:⁴

1. Teori Reward, pemberian penghargaan berupa perlindungan hukum terhadap pencipta atau penemu atas upaya atau usaha dalam menciptakan karya intelektual.

² Dina Nurusyifa, "Prinsip Deklaratif Dalam Regulasi Hak Cipta Di Indonesia," *Unes Law Review* 6, no. 2 (2023): 64.

³ Ni Kadek Swari, *Makna Deklaratif di dalam Undang-Undang Hak Cipta pada Karya Musik dan/atau Lagu* (Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2023).

⁴ Ranti Fauza Mayana, *Perlindungan Desain Industri di Indonesia dalam Era Perdagangan Bebas* (Jakarta: Grasindo, 2004), 44.

2. Teori Recovery, dalam menciptakan karya intelektual, penemu telah mengeluarkan tenaga, biaya dan waktu sehingga layak untuk memperoleh penggantian atas hal yang telah dikeluarkannya.
3. Teori Incentive, pemberian insentif diperlukan untuk mendorong pengembangan kreativitas penemu yang nantinya akan memacu kegiatan-kegiatan penelitian selanjutnya.
4. Teori Risk, karya intelektual yang dihasilkan mengandung risiko, yaitu terdapat kemungkinan orang lain telah menemukan hal tersebut lebih dahulu sehingga layak untuk diberikan perlindungan hukum.
5. Teori *Economic Growth Stimulus*, perlindungan atas hak kekayaan intelektual menjadi alat pembangunan ekonomi.

Maraknya pelanggaran hak cipta dalam dunia digital menimbulkan dampak negatif bagi pencipta dan inovasi teknologi. Oleh karena itu, negara memiliki kewajiban untuk memberikan perlindungan hukum yang tegas dan efektif terhadap pencipta program komputer, serta memastikan bahwa hak ekonomi mereka tetap terjaga. Dalam konteks ini, perlu adanya pembahasan lebih lanjut mengenai perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta program komputer dalam menghadapi pelanggaran hak ekonomi, yang menjadi dasar dalam penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah: Bagaimana Pengaturan Hak Cipta Program Komputer dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Perbandingannya dengan Undang – Undang Hak Cipta Sebelumnya dan Bagaimana Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Program Komputer *Customer Experience Management* dalam Putusan Mahkamah Agung Nomor 1300K/Pdt.Sus-HKI/2021.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian yuridis normatif. Penelitian yuridis normatif adalah jenis penelitian hukum kepustakaan yang memanfaatkan bahan pustaka atau data sekunder.⁵ Spesifikasi penelitian dari penulisan hukum ini adalah deskriptif analitis. Metode deskriptif analitis menurut Sugiyono adalah suatu metode yang digunakan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul dan berkaitan dengan masalah yang diangkat dalam penelitian ini.⁶ Jenis data yang diperlukan dalam penelitian yuridis normatif ini adalah data kualitatif berupa data sekunder yaitu data yang bersumber dari studi kepustakaan untuk membantu penelitian ini.⁷

Kemudian, pengumpulan data dalam penelitian yuridis normatif ini menggunakan studi literatur atau studi kepustakaan. Data yang telah terkumpul akan dianalisis secara kualitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan melihat data

⁵ Soerjono Soekanto and Sri Mahmudji, *Penelitian Hukum Normatif, Suatu Tinjauan Singkat* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), 13.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009), 29.

⁷ Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1996), 31.

dan menghubungkannya dengan aturan dan asas hukum yang berkaitan dengan masalah. Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun sehingga memberikan kemudahan untuk menarik suatu kesimpulan bentuk penyajian data dari penelitian ini yang berupa data kualitatif adalah berupa teks narasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengaturan Hak Cipta Program Komputer dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Perbandingan dengan Undang – Undang Hak Cipta Sebelumnya

Untuk menunjang penggunaan komputer secara fisik, terdapat software yang menjalankan komputer. Software yang diartikan sebagai perangkat lunak merupakan suatu program komputer yang digunakan sebagai penghubung antara pengguna (user) dan perangkat keras (hardware).⁸ Dengan adanya teknologi komputer dan software, memperluas cakupan perlindungan hukum terhadap penggunaannya. Salah satunya adalah pengaturan terkait hak cipta mengenai program komputer yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Program komputer termasuk objek yang dilindungi hak cipta jika memenuhi dua syarat utama: keaslian dan perwujudan nyata.⁹ Keaslian berarti karya tersebut lahir dari ide dan kreativitas pencipta, sementara perwujudan nyata mengacu pada bentuk fisik atau digital yang dapat dilihat, didengar, atau digunakan, sebagaimana diatur dalam Pasal 1 ayat (3) UU HC.¹⁰

Sebagaimana dituliskan dalam Pasal 1 ayat (9) UU HC, bahwa Program Komputer didefinisikan sebagai seperangkat instruksi yang dirancang untuk membuat komputer melakukan tugas tertentu sesuai dengan yang diinginkan. Selanjutnya, terkait kategori ciptaan yang asli dilihat dari lahirnya suatu ciptaan benar-benar berasal dari penciptanya. Dengan demikian, hak cipta merupakan hasil penciptaan yang muncul dari proses kreatif yang berlandaskan pada inspirasi, gagasan, atau ide, yang diwujudkan dalam bentuk konkret melalui kemampuan berpikir, imajinasi, keterampilan, serta keahlian pencipta sehingga ciptaan tersebut memiliki ciri khas dan menunjukkan orisinalitas sebagai karya pribadi yang bersifat unik dan bukan hasil tiruan.¹¹

Sebagaimana telah dijelaskan di atas bahwa program komputer terdiri dari instruksi-instruksi yang mana berbentuk kode, bahasa atau skema. Penulisan kode-kode tersebut digolongkan kedalam literary work (karya sastra) untuk dapat dilindungi dengan Hak Cipta pada awalnya. Kode adalah suatu perintah yang ditulis dalam bahasa pemrograman yang digunakan untuk memberikan

⁸ Rahman Wilman and Farhan Alfaizi, *Mengenal Berbagai Macam Software* (Serpong: Surya University, 2014): 3.

⁹ Otto Hasibuan, *Hak Cipta di Indonesia: Tinjauan Khusus Hak Cipta Lagu, Neighbouring Rights, dan Collecting Society* (Bandung: P.T. Alumni, 2008), 66.

¹⁰ Mochammad Taufiq Mujiyono, Faqih Ma'arif, and Galeh Nipp, *Buku Panduan Permohonan Hak Kekayaan Intelektual* (Yogyakarta: Sentra HKI LPPM Universitas Negeri Yogyakarta, 2017).

¹¹ Rachmandi Usman, *Hukum Atas Hak Kekayaan Intelektual* (Bandung: PT Alumni, 2003), 122.

arahan kepada komputer untuk menyelesaikan tugas tertentu.¹² instruksi yang diberikan kepada sistem komputer perlu diterjemahkan ke dalam bahasa mesin oleh *Language Software*, agar kode yang ditulis oleh programmer dapat dipahami oleh komputer. Bahasa mesin yang dapat dipahami oleh komputer berupa deretan bilangan biner yang hanya menggunakan dua angka, yaitu 0 dan 1.¹³

Berkaitan dengan hal tersebut terdapat 2 (dua) jenis kode, yaitu source code dan object code. source code adalah sekumpulan perintah yang ditulis dalam bahasa pemrograman untuk menciptakan suatu program computer sebagai bentuk ekspresi dari pencipta. Sedangkan, object code adalah hasil terjemahan dari source code yang telah dikompilasi atau diterjemahkan ke dalam bahasa mesin oleh sebuah compiler atau interpreter. Kedua kode tersebutlah yang menjadi objek perlindungan hak cipta program komputer.¹⁴

Kemudian untuk mengetahui bagaimana pengaturan hak cipta program komputer maka akan diulas terkait ketentuan spesifiknya dalam beberapa Undang-Undang terkait Hak Cipta di Indonesia. Ketentuan secara khusus terkait program Komputer pada UU HC secara spesifik diatur dalam Pasal 11, Pasal 40, Pasal 45, Pasal 46 dan Pasal 59 UU HC. Pertama, pada Pasal 11 UU HC menyatakan bahwa bagi program komputer, tidak berlaku hak ekonomi untuk menyewakan jika program komputer tidak menjadi objek esensialnya. Kedua, Pasal 40 ayat (1) huruf s UU HC mengatur secara khusus mengenai program komputer sebagai salah satu objek yang dilindungi oleh hak cipta. Ketiga, dalam Pasal 45 UU HC mengatur terkait penggandaan program komputer yang boleh dilakukan pengguna yang sah tanpa izin dari Pencipta atau Pemegang hak cipta namun terbatas untuk penelitian dan pengembangan program komputer dan *back up* untuk mencegah kehilangan. Selanjutnya, terdapat larangan untuk penggandaan program komputer tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta pada Pasal 46 ayat (2) UU HC. Terakhir, Pasal 59 ayat (1) huruf e yang mengatur tentang mengenai jangka waktu perlindungan hak cipta untuk program komputer yang diberikan selama 50 tahun sejak program komputer tersebut pertama kali diumumkan atau dipublikasikan.

Sebelum diatur lebih lanjut dalam UU HC, pengaturan mengenai hak cipta telah lebih dahulu diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 ("UU 19/2002"). Pengaturan hak cipta atas program komputer secara spesifik diatur dalam Pasal 2, Pasal 12, Pasal 15, Pasal 30, dan Pasal 72 UU 19/2002. Pertama, pada Pasal 2 ayat (2) UU 19/2002 diatur terkait hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta program computer untuk memberikan izin atau melarang orang lain menyewakan ciptaan secara komersil tanpa persetujuannya. Kedua, program komputer sebagai salah satu objek perlindungan hak cipta diatur

¹² Steve McConnel, *Code Complete*, 2nd ed. (Washington: Microsoft Press, 2004).

¹³ Made Sudarma, *Konsep Pemrograman Komputer* (Denpasar: Udayana University Press, 2012), 22.

¹⁴ Henny Marlyna and Peggy Sherliana, "Perlindungan Hak Cipta Terhadap Program Komputer Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta," *Lex Jurnalica* 5, no. 2 (2008): 120.

dalam Pasal 12 ayat (1) huruf a UU 19/2002. Ketiga, Pasal 15 huruf e dan e UU 19/2002 mengatur terkait diperbolehkannya membuat Salinan dari program komputer bagi kegiatan non-komersial oleh perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan, dan pusat dokumentasi. Kemudian, perlindungan hak cipta dengan objek berupa program komputer diatur pada Pasal 30 ayat (1) huruf a UU 19/2002 yang menyatakan hak ciptanya berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan. Terakhir, pada Pasal 72 ayat (3) UU 19/2002 terdapat ketentuan pidana terkait pelanggaran hak cipta program komputer berupa berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan tanpa izin dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Kilas balik mengenai pengaturan hak cipta terdahulu diatur pertama kali pada tahun 1982 melalui Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982. Kemudian, pemberian perlindungan hak cipta terhadap program komputer sendiri baru dilaksanakan pada akhir 1980-an. Di Indonesia khususnya hak cipta komputer diatur pertama kali melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987 tentang Hak Cipta ("UU 7/1987"). Kemudian mengalami perubahan pada Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997 ("UU 12/1997"), terutama terkait jangka waktu perlindungan hak cipta program komputer menjadi 50 tahun. Selanjutnya, tidak terlalu banyak perubahan pengaturan terkait program komputer tetapi terdapat tambahan ketentuan pidana dalam UU 19/2002. Berikut adalah tabel perbedaan pengaturan hak cipta program komputer:

Tabel 1. Perbandingan Pengaturan Hak Cipta Program Komputer

| Perbedaan | UU HC | UU 7/1987 |
|--------------------|--|-----------------------------------|
| Waktu | 50 Tahun | 25 Tahun |
| Salinan tanpa izin | Diperbolehkan 1 salinan untuk penelitian dan arsip pribadi (<i>back up</i>) | 1 salinan untuk keperluan pribadi |
| Hak Sewa | diperbolehkan untuk disewakan dengan syarat harus menjadi objek esensial dari penyewaan. | Tidak ada pengaturan |
| Sanksi | pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah) | Tidak ada pengaturan |

Berdasarkan uraian perbandingan pengaturan hak cipta program komputer pada Undang-Undang di Indonesia terlihat tidak terdapat banyak perubahan spesifik. Perubahan terbatas pada pengaturan definisi, hak untuk menyewakan, ketentuan pidana, jangka waktu perlindungan dan penggandaan ciptaan.

B. Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Program Komputer Customer Experience Management dalam Putusan Mahkamah Agung Nomor 1300K/Pdt.Sus-HKI/2021Sub dari Sub Bab/Sub Pembahasan

1. Pelanggaran Hak Cipta Program Komputer dan Perlindungan Hukumnya

Perkembangan teknologi membawa dampak yang signifikan bagi masyarakat, baik dalam aspek positif maupun negatif. Salah satu dampak negatif yang muncul adalah meningkatnya pelanggaran hak cipta terhadap program komputer, khususnya di Indonesia. Pelanggaran ini terjadi akibat beberapa faktor, seperti faktor ekonomi, budaya, serta lemahnya penegakan hukum.¹⁵ Dari sisi ekonomi, harga program komputer yang relatif mahal sering kali tidak sebanding dengan daya beli masyarakat. Selain itu, kesadaran akan pentingnya perlindungan hak cipta masih rendah, sehingga praktik pelanggaran terus terjadi.

Untuk mengurangi pelanggaran hak cipta, diperlukan langkah-langkah pencegahan yang melibatkan berbagai pihak. Pencipta atau pemegang hak cipta dapat melakukan pencatatan ciptaan pada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual serta mencantumkan copyright notice pada produknya.¹⁶ Penegak hukum perlu memahami lebih dalam mengenai hak cipta program komputer serta menegakkan hukum dengan lebih tegas dalam memberikan sanksi. Selain itu, masyarakat harus meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang pentingnya menghargai hak cipta, yang juga menjadi tanggung jawab pemerintah dan akademisi dalam melakukan edukasi dan sosialisasi.

Pelanggaran hak cipta merupakan bentuk pelanggaran terhadap hak eksklusif pencipta, termasuk tindakan pendistribusian, penggandaan, atau penggunaan tanpa izin. Program komputer termasuk dalam objek yang dilindungi hak cipta sebagaimana diatur dalam Pasal 40 ayat (1) huruf s UU Hak Cipta (UU HC). Hak cipta melindungi hak ekonomi dan hak moral pencipta. Menurut Rahmi Jened, pelanggaran hak cipta dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu pelanggaran langsung, pelanggaran atas dasar kewenangan, dan pelanggaran tidak langsung.¹⁷

Dalam konteks program komputer, bentuk pelanggaran hak cipta yang umum terjadi meliputi pembajakan serta modifikasi atau peniruan kode program. Pembajakan mencakup berbagai praktik ilegal, seperti pemuatan hard disk tanpa izin, soft lifting yang melanggar batas lisensi, pemalsuan perangkat lunak, penyewaan tanpa izin, serta pengunduhan ilegal dari sumber tidak resmi. Sementara itu, modifikasi kode program komputer melibatkan tindakan mengubah atau meniru kode tanpa izin pencipta, sering kali dengan menggunakan teknik *reverse engineering*.¹⁸

¹⁵ Handy Awaludin Prandika, "Analisa Perlindungan Hak Cipta Di Jaringan Internet Menurut Undang-Undang No 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta," *Lex Privatum* 3, no. 1 (2015): 49

¹⁶ Afifah Kusumadara, "Perlindungan Program Komputer Menurut Hukum Hak Kekayaan Intelektual," *Jurnal Hukum dan Pembangunan* 33, no. 3 (2003): 385.

¹⁷ Rahmi Jened, *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2014), 215

¹⁸ Afifah Kusumadara, *op.cit.*, 386.

Pelanggaran hak cipta pembajakan program komputer mengakibatkan pelanggaran hak ekonomi pencipta atau pemegang hak cipta, yang mencakup penggandaan, pendistribusian, pengumuman, dan penyewaan ciptaan sebagaimana diatur dalam Pasal 9 UU HC.¹⁹ Pelanggaran ini dapat dikenakan sanksi sebagaimana diatur dalam Pasal 113 UU HC, dengan ancaman pidana penjara hingga sepuluh tahun dan denda hingga empat miliar rupiah, terutama bagi kasus pembajakan yang dilakukan secara luas untuk kepentingan komersial. Selanjutnya, untuk pelanggaran berupa modifikasi atau peniruan program komputer melanggar hak ekonomi berupa penggandaan ciptaan, pengadaptasian atau pentransformasian ciptaan, dan komunikasi ciptaan.

Untuk menegakkan haknya, pencipta atau pemegang hak cipta dapat menempuh jalur litigasi maupun non-litigasi. Jalur litigasi dapat dilakukan melalui gugatan perdata atau tuntutan pidana. Sementara itu, jalur non-litigasi dapat dilakukan melalui mekanisme arbitrase, mediasi, konsiliasi, atau negosiasi sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa. Dengan penegakan hukum yang kuat serta peningkatan kesadaran masyarakat, diharapkan pelanggaran hak cipta program komputer dapat diminimalisir dan hak pencipta dapat lebih terlindungi.

2. Analisa Kasus antara PT Telekomunikasi Indonesia (Pesero) Tbk dengan Iman Fauzan Syarief terhadap Pelanggaran Hak Cipta Program Komputer Customer Experience Management

Salah satu kasus terkait pelanggaran hak cipta program komputer dapat dilihat dari sengketa yang terjadi antara PT Telekomunikasi Indonesia Tbk (Pesero) dengan Iman Fauzan Syarief. Kasus tersebut dimulai dari adanya laporan polisi yang dilakukan oleh Iman Fauzan Syarief atas dugaan pembajakan yang dilakukan PT Telekomunikasi Indonesia (Pesero) Tbk terhadap aplikasi CXM sebagaimana termaktub dalam Laporan Polisi Nomor: LP/B/0433/VIII/2020/Bareskrim, tanggal 5 Agustus 2020. Sebelum mengajukan laporan tersebut, Iman telah terlebih dahulu melakukan pencatatan dan pendaftaran Hak Cipta CXM pada daftar umum ciptaan Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual dengan Nomor Pencatatan 000116753.

Pada awalnya, Iman merupakan programmer yang bekerja untuk PT Telekomunikasi Indonesia (Pesero) Tbk dalam membangun aplikasi CXM. PT Telkom sebelumnya telah memiliki aplikasi Telkom Revenue Management System (TREMS) yang merupakan aplikasi pengaturan revenue management pelanggan, kontrol pendapatan, dan pengelolaan pembayaran. Namun, aplikasi tersebut masih memiliki beberapa kekurangan sehingga PT Telkom ingin untuk membangun aplikasi baru,

¹⁹ Yesica Ardina, "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (Video Game) Terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta" (Semarang: Universitas Diponegoro, 2016): 101.

yaitu CXM. Sindhu, seorang karyawan PT Telkom ditunjuk menjadi person in charge dalam proyek pembangunan CXM. Berangkat dari itu, Sindhu mengajak Iman untuk bergabung kedalam tim pembangunan CXM.

Selama proses pembangunan aplikasi tersebut, PT Telkom aktif dalam memberikan rancangan-rancangan, data-data, informasi, petunjuk-petunjuk, koreksi serta pengawasan yang diperlukan. Selain itu, PT Telkom juga melakukan pemeriksaan dan ulasan terhadap aplikasi CXM serta melakukan simulasi penggunaannya. Sedangkan, Iman menjadi programmer yang membantu mengoperasikan dalam pembangunan CXM. Aplikasi CXM telah selesai dan dapat digunakan pada divisi wholesale service PT Telkom pada April 2023. Kemudian dilakukan peresmian pada 25 September 2014 oleh Direktur Keuangan PT Telkom.

Masalah timbul ketika aplikasi CXM mengalami gangguan dan tidak dapat diakses karena dimatikan oleh Iman Pada 18 Oktober 2016. Sebelumnya, selama masa pembangunan hingga dinonaktifkan, Iman tetap bekerja dengan PT Telkom untuk mengoperasikan aplikasi tersebut tanpa adanya perjanjian kerja. Oleh karena itu, PT Telkom membangun aplikasi baru, yaitu MYCITRA untuk menggantikan CXM. Kode yang digunakan dalam MYCITRA berbeda dengan yang digunakan pada CXM. Namun, pembangunan aplikasi MYCITRA dijadikan dasar oleh Imam untuk melakukan pencatatan hak cipta CXM dan membuat laporan polisi atas pembajakan CXM kepada PT Telkom sebagaimana telah dijelaskan di atas.

Untuk melindungi Hak Ciptanya, PT Telkom berdasarkan Pasal 97 ayat (1) UU HC mengajukan gugatan pembatalan pencatatan. Atas gugatan tersebut, dilaksanakan proses peradilan dan persidang pada Pengadilan Niaga di Pengadilan Negeri Jakarta Selatan. Berangkat dari hal tersebut, majelis hakim memutuskan mengabulkan seluruh gugatan penggugat dan mencabut pencatatan ciptaan CXM atas nama Iman. Putusan tersebut tidak dapat diterima oleh Iman sehingga Ia mengajukan Kasasi atas putusan tersebut kepada Mahkamah Agung Republik Indonesia. Lawrence M. Friedman mengemukakan terkait kewenangan Mahkamah Agung yang menangani peradilan tingkat kasasi adalah untuk memeriksa hasil putusan peradilan tingkat di bawahnya berkaitan dengan judex jurist, yaitu kesesuaian penerapan hukum.²⁰ Dalam hal ini, mahkamah agung dalam memeriksa kasus antara PT Telkom dengan Iman menilai bahwa pengadilan tingkat pertama, yaitu Pengadilan Niaga di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat tidak salah dalam menerapkan hukum.

Pencatatan ciptaan tidak menerbitkan suatu hak atasnya tetapi hanya memberi **dugaan** menurut undang-undang bahwa orang yang mendaftarkan tersebut merupakan yang berhak atas ciptaan yang dicatatkan.²¹ Dalam hal ini, perlindungan hak cipta di Indonesia diberikan berdasarkan sifat deklaratif, yaitu hak cipta secara otomatis timbul ketika lahirnya ciptaan.

²⁰ Lawrence M. Friedman, *The Legal System: A Social Science Perspective* (New York: Russell Sage Foundation, 1975), 17-18.

²¹ Oesman Kadis Sadiki, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual* (2012).

Sistem deklaratif di Indonesia adalah sistem deklaratif-negatif. Hal tersebut dapat dilihat dari pengaturan Pasal 31 UU HC yang menuliskan bahwa:

“Kecuali terbukti sebaliknya, yang dianggap sebagai pencipta, yaitu Orang yang namanya:..... Tercantum dalam daftar umum Ciptaan sebagai Pencipta.”

Pasal 31 UU HC tersebut memberikan perlindungan dan kesempatan bagi pihak lain yang merasa berhak atas ciptaan tersebut untuk membuktikan hal tersebut. Sejalan dengan Pasal 97 UU HC yang mengatur bahwa untuk ciptaan yang telah didaftarkan diajukan pembatalan atasnya melalui Pengadilan Niaga oleh pihak yang berkepentingan. Pihak yang berkepentingan dalam hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Dr. V. Henry Soelistyo Budi., SH., LLM pada persidangan perkara Nomor: 03/HAKE/C/2011/PN.Niaga.Smg, yaitu:

1. Pihak yang merasa dirugikan atas pencatatan ciptaan;
2. Pencipta atas ciptaan yang didaftarkan tersebut dan siapa saja yang merasa dirugikan adanya hal tersebut.

PT Telkom yang merupakan pencipta atas CXM merasa dirugikan atas pencatatan ciptaan yang dilakukan oleh Iman. Terlebih lagi Iman menonaktifkan CXM sehingga PT Telkom tidak dapat lagi menggunakan CXM untuk menjalankan penghitungan pendapatan dan piutang dari pelanggan sebagaimana fungsi dari CXM. PT Telkom hilang hak ciptanya atas CXM berupa hak moral dan juga hak ekonomi. Terutama pada hak ekonomi, PT Telkom tidak lagi dapat melakukan komunikasi ciptaan, pendistribusian ciptaan, pengumuman ciptaan karena telah dinonaktifkan oleh Iman. Selain itu, kerugian yang dialami oleh PT Telkom adalah biaya yang telah dikeluarkan untuk pembangunan aplikasi CXM tetapi pada akhirnya aplikasi tersebut tidak dapat digunakan. Oleh karena hal tersebut, PT Telkom perlu menggantikan peran CXM dengan membangun MYCITRA yang mana mengeluarkan biaya lagi. Berdasarkan kerugian yang telah diuraikan diatas terpenuhilah definisi pihak yang berkepentingan sebagaimana disebutkan di atas.

Selanjutnya, terkait poin kedua, yaitu pencipta atas ciptaan yang didaftarkan. Dalam hal ini, PT Telkom merupakan pencipta atas CXM. Terkait penentuan siapa pencipta dari aplikasi CXM yang merupakan suatu program komputer terdapat beberapa poin pembahasan, yaitu *work made for hire*, kontrak kerja, pengumuman dan pencatatan ciptaan. Doktrin *made for hire* digunakan untuk menentukan pencipta atau pemegang hak cipta dalam hubungan kerja. Sebagaimana tercantum dalam Section 201 (b) Copyright Law United States and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code:

“Works Made for Hire. In the case of a work made for hire, the employer or other person for whom the work was prepared is considered the author for purposes of this title, and, unless the parties have expressly agreed otherwise in a written instrument signed by them, owns all of the rights comprised in the copyright.”

Berangkat dari aturan di atas, *Works Made for Hire* merupakan suatu doktrin yang menyatakan bahwa seorang pemberi kerja dalam pembuatan suatu karya merupakan pencipta atas karya tersebut kecuali telah diperjanjikan berbeda dalam kontrak kerja oleh pemberi kerja dan karyawannya. Kemudian pada section 101 Copyrights Law yang memuat terkait definisi, memberikan pengertian *work made for hire* sebagai berikut:

1. Karya yang dibuat oleh seorang pegawai sebagai bagian dari tugas dan tanggung jawab kerjanya; atau
2. Karya yang dibuat berdasarkan permintaan atau pesanan khusus untuk menjadi bagian dari suatu karya kolektif, contohnya adalah film, program komputer, terjemahan, adaptasi dan karya tambahan, dengan syarat para pihak sepakat secara tertulis bahwa karya tersebut dianggap sebagai *work made for hire*.²²

Kemudian, suatu karya untuk dikatakan menjadi suatu *work made for hire* harus memenuhi 2 (dua) kriteria. Pertama, karya tersebut dibuat dalam kerangka proyek yang diberikan dan diarahkan oleh pemberi kerja kepada pekerja. Kedua, karya tersebut dibuat dalam kondisi pemberi kerja memiliki kedudukan atau kendali atas proses penciptaan, yaitu melalui pengawasan dan pengarahan terhadap pekerja.²³

Jika kita kaitkan uraian mengenai doktrin *work made for hire* di atas dengan kasus CXM, maka PT Telkom merupakan pihak pemberi kerja untuk proyek pembangunan aplikasi CXM dan Iman adalah pekerja programmer CXM. Iman diberikan tugas untuk mejadi programmer dalam membangun CXM. Hal tersebut dapat dibuktikan dari adanya keterangan saksi Amdjad Agoes yang merupakan Senior Manager di Divisi Wholesale Service yang memiliki ide untuk membuat aplikasi yang kemudian direalisasikan dalam bentuk CXM. Bahwa untuk membangun aplikasi tersebut, Amdjad berdiskusi dengan Asep serta Sindhu selaku PIC. Selanjutnya, Sindhu meminta bantuan pada Iman tanpa adanya Perjanjian tertulis secara langsung antara Iman dan PT Telkom. Hal tersebut mengakibatkan tidak terpenuhinya syarat para “pihak sepakat secara tertulis” pada section 101 copyright law. Namun CXM memenuhi syarat sebagai karya yang tergolong dalam *work made for hire* terkait, pemberi kerja yang memberi arahan dan memiliki kontrol serta pengawasan.

Hal tersebut sejalan dengan pengadaptasian *work made for hire* di Indonesia dalam Pasal 33 ayat (1), Pasal 34, dan Pasal 37 UU HC. Di Indonesia, pencipta dapat terdiri dari satu orang atau beberapa orang yang secara bersama-sama menciptakan sebuah ciptaan sebagaimana diatur dalam Pasal 1 ayat (2). Apabila ciptaan tersebut dibangun beberapa orang dalam konteks proyek kerja, penentuan pencipta diatur dalam pasal 33 ayat (1) dan 34 UU HC. Dalam pasal tersebut diatur bahwa pencipta adalah pihak

²² University of Southern California, *101 USC 17*, accessed January 2025.

²³ Syifa' Silvana, "Reformulasi Pengaturan Hak Cipta Karya Buatan Artificial Intelligence Melalui Doktrin *Work Made For Hire*," *Jurnal Kertha Semaya* 12, no. 1 (2023): 3105–3106.

yang memberi arahan, memimpin dan mengawasi jalannya pembuatan ciptaan.

PT Telkom dalam pembangunan CXM menjadi pengarah, pengawas dan pemberi rancangan untuk Iman dapat mengerjakan program tersebut. Hal tersebut dapat dibuktikan adanya korespondensi antara PT Telkom melalui Sindhu kepada Iman. Dalam korespondensi tersebut terdapat hasil rapat dari divisi wholesale yang membicarakan perihal Standar Operation Procedure fungsi-fungsi dari CXM. Selain itu, korespondensi surel tersebut terdapat arahan dan formula dari tim PT Telkom untuk membangun fungsi individual assessment dalam CXM. Kemudian, untuk dapat membangun CXM, PT Telkom memberikan data-data pelanggan dari berbagai divisi yang dibuktikan dengan surel tanggal 11 November 2012, tanggal 12 September 2013, dan 26 November 2013 antara PT Telkom dengan Iman.

Selanjutnya terkait pengumuman dan pencatatan ciptaan. Sebagaimana telah diuraikan di atas, bahwa pencatatan tidak menjadi dasar perlindungan hak cipta. Pasal 64 UU HC memperkuat itu dengan menyatakan bahwa pencatatan cipta tidak menjadi syarat untuk mendapatkan hak cipta. Pencatatan berfungsi hanya untuk mencatatkan suatu hak kepada pencipta untuk mengklaim bahwa ia memiliki hak cipta dan memperkuat bukti dalam hal terjadi sengketa. Selanjutnya, dalam penjelasan pasal 64 UU HC menyatakan ciptaan baik yang tidak tercatat ataupun yang tercatat akan tetap dilindungi ketika ciptaan tersebut terwujud.

Perlindungan atas program komputer sebagaimana dalam Pasal 59 ayat (1) UU HC berlaku selama 50 tahun sejak diumumkan. CXM telah diumumkan oleh PT Telkom sebagaimana Artikel peresmian Aplikasi CXM pada tanggal 25 September 2014 sehingga PT Telkom berhak atas perlindungan hak cipta atas CXM. Selaras dengan hal itu, Pasal 37 UU HC juga menyatakan badan hukum yang melakukan Pengumuman atas Ciptaan yang berasal dari badan hukum itu sendiri tanpa menyebut orang lain sebagai pencipta, maka badan hukum tersebut adalah penciptanya.

Surat pencatatan sebagaimana dalam Pasal 69 ayat (4) UU HC menjadi bukti awal kepemilikan Ciptaan, namun terdapat pengecualian apabila dapat dibuktikan sebaliknya maka pencatatan tersebut tidak menjadi bukti kepemilikan. Untuk membuktikan sebaliknya, terdapat beberapa cara yang bisa dilakukan salah satunya gugatan pembatalan hak cipta. PT Telkom melakukan upaya gugatan pembatalan hak cipta untuk melindungi haknya atas CXM. UU HC memberikan perlindungan atas hak cipta salah satunya dengan adanya pengaturan terkait pengajuan gugatan pembatalan pencatatan ciptaan.

Kemudian untuk menjamin kepastian hukum atas pelaksanaan gugatan pada bidang hak cipta, UU HC mengatur tata cara gugatan pada Pasal 100 UU HC. Pasal 100 menyebutkan bahwa gugatan diajukan kepada ketua Pengadilan Niaga. Kemudian gugatan tersebut akan dicatat panitera Pengadilan Niaga. Setelah itu, penggugat akan menerima terima pendaftaran gugatan yang telah ditandatangani dari panitera Pengadilan Niaga. Permohonan gugatan tersebut akan disampaikan kepada ketua

Pengadilan Niaga oleh Panitera dengan jangka waktu maksimal 2 (dua) hari setelah pendaftaran gugatan. Selanjutnya, Pengadilan Niaga akan menetapkan hari sidang maksimal 3 (tiga) hari setelah gugatan didaftarkan. Terakhir, juru sita akan memberitahu dan memanggil para pihak maksimal 7 (tujuh) hari setelah gugatan didaftarkan.

Setelah itu akan berlangsung proses persidangan sesuai dengan tata cara persidangan kasus perdata. Hasil akhir dari proses persidangan adalah adanya putusan hakim. Pada sengketa antara PT Telkom dan Iman, majelis hakim Tingkat pertama memutuskan untuk menerima seluruh gugatan PT Telkom dan menyatakan PT Telkom berhak mendapatkan perlindungan hak cipta atas CXM sebagai pencipta. Iman mengajukan kasasi atas putusan Tingkat pertama. Majelis hakim Tingkat Kasasi selaras dengan Putusan Tingkat Pertama menyatakan PT Telkom sebagai Pencipta CXM dan membatalkan pencatatan ciptaan aplikasi CXM atas nama Iman. UU HC melalui Pasal 33 ayat (1), Pasal 34, Pasal 37, Pasal 59 ayat (1), Pasal 64 dan Pasal 69 ayat (4) menjadi dasar perlindungan hak cipta atas aplikasi CXM bagi PT Telkom. Kemudian, upaya hukum gugatan pembatalan pencatatan, proses persidangan serta putusan hakim menjadi sarana bagi PT Telkom untuk membuktikan haknya atas CXM dan mendapatkan perlindungan hak ciptanya yang telah terlanggar.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan yang telah dijelaskan di atas, maka terdapat beberapa poin yang dapat penulis simpulkan, yaitu adalah hal-hal sebagai berikut:

- a. Pengaturan Hak Cipta Program Komputer terdapat dalam Pasal 40 ayat (1) huruf s Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Selain itu juga diatur pada Pasal 1 angka 9 UU HC yang mendefinisikan program komputer sebagai seperangkat instruksi berupa bahasa, kode, skema yang dirancang untuk membuat komputer menjalankan fungsi tertentu. Perlindungan hak cipta atas program komputer diberikan kepada *source code* dan *object code*. Program komputer mendapatkan perlindungan otomatis sejak diwujudkan dalam bentuk nyata dan asli, tanpa perlu proses pencatatan, sesuai prinsip deklaratif yang dianut dalam UU HC. Hak Cipta pertama kali diatur dalam Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982. Sedangkan, Program komputer diakui sebagai salah satu objek perlindungan hak cipta sejak tahun 1980 di tingkat internasional, yang kemudian diadopsi oleh Indonesia melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987. Kemudian, Undang-Undang Hak Cipta tersebut diubah beberapa kali hingga kini. Melihat pada Sejarah pengaturan hak cipta program komputer pada Undang-Undang Hak Cipta Indonesia, tidak terdapat banyak perubahan secara spesifik. Perubahan yang ada terbatas pada aspek definisi, hak penyewaan, ketentuan pidana, jangka waktu perlindungan, dan penggandaan ciptaan.

- b. Perlindungan Hukum terhadap Pelanggaran Hak Cipta Program Komputer CXM antara PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) Tbk dengan Iman Fauzan Syarief telah diatur dalam Pasal 33 ayat (1), Pasal 34, Pasal 97 ayat (1) UU HC. Program komputer CXM dilindungi berdasarkan Pasal 40 ayat (1) huruf s UU HC, yang meliputi perlindungan atas hak ekonomi dan hak moral. Dalam kasus ini, tindakan pelanggaran berupa pencatatan yang tidak sah, pembajakan, dan menonaktifkan aplikasi oleh Iman mengakibatkan kerugian ekonomi bagi PT Telkom. Pada seluruh Tingkat pengadilan dari mulai pertama hingga kasasi, menegaskan bahwa PT Telkom adalah pencipta sah aplikasi CXM. Hal tersebut dikarenakan, PT Telkom menjadi pihak yang mengarahkan, memberi rancangan, memimpin dan mengawasi pembangunan CXM oleh Tim Telkom dan Iman. Dapat disimpulkan bahwa perlindungan hak cipta program komputer diberikan secara otomatis tanpa perlu adanya pencatatan terlebih dahulu. Upaya hukum berupa gugatan dan Putusan Hakim memberikan kepastian hukum dan melindungi hak cipta PT Telkom sebagai Pencipta CXM.

V. DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Sudirman, Arifin. 2009. *Membangun Keamanan Regional di Asean dalam Menanggulangi Terorisme*. Jakarta: Erlangga.
- Friedman, Lawrence M. *The Legal System: A Social Science Perspective*. New York: Russell Sage Foundation, 1975.
- Jened, Rahmi. *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2014
- Hasibuan, Otto. *Hak Cipta di Indonesia: Tinjauan Khusus Hak Cipta Lagu, Neighbouring Rights, dan Collecting Society*. Bandung: P.T. Alumni, 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Usman, Rachmadi. *Hukum Atas Hak Kekayaan Intelektual*. Bandung: PT Alumni, 2003.
- McConnel, Steve. *Code Complete*. 2nd ed. Washington: Microsoft Press, 2004.
- Sudarma, Made. *Konsep Pemrograman Komputer*. Denpasar: Udayana University Press, 2012.
- Mayana, Ranti Fauza. *Perlindungan Desain Industri di Indonesia dalam Era Perdagangan Bebas*. Jakarta: Grasindo, 2004.
- Soekanto, Soerjono, and Sri Mahmudji. *Penelitian Hukum Normatif, Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- Nawawi, Hadari. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1996.
- Mujiyono, M. T., Faqih Ma'arif, and Galeh Nipp. *Buku Panduan Permohonan Hak Kekayaan Intelektual*. Yogyakarta: Sentra HKI LPPM Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.

Wilman, Rahman, and Farhan Alfaizi. *Mengenal Berbagai Macam Software*. Serpong: Surya University, 2014.

B. Jurnal

Silvana, Syifa'. "Reformulasi Pengaturan Hak Cipta Karya Buatan Artificial Intelligence Melalui Doktrin Work Made For Hire." *Jurnal Kertha Semaya* 12, no. 1 (2023): 3105–3106

University of Southern California. *101 USC 17*. Accessed 2025.

Marlyna, Henny, and Peggy Sherliana. "Perlindungan Hak Cipta Terhadap Program Komputer Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta." *Lex Jurnalica* 5, no. 2 (2008): 116–126.

Awaludin Prandika, Handy. "Analisa Perlindungan Hak Cipta Di Jaringan Internet Menurut Undang-Undang No 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta." *Lex Privatum* 3, no. 1 (2015): 49.

Kusumadara, Afifah. "Perlindungan Program Komputer Menurut Hukum Hak Kekayaan Intelektual." *Jurnal Hukum dan Pembangunan* 33, no. 3 (2003): 385–386.

Ardina, Yesica. *Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (Video Game) Terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*. Semarang: Universitas Diponegoro, 2016.

Nurusyifa, Dina. "Prinsip Deklaratif Dalam Regulasi Hak Cipta Di Indonesia." *Unes Law Review* 6, no. 2 (2023): 64.

Bana, Yosef Rimus, et al. "Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Lagu Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014." *Jurnal Prefrensi Hukum* 3, no. 1 (2022): 61.

Swari, Ni Kadek. *Makna Deklaratif di dalam Undang-Undang Hak Cipta pada Karya Musik dan/atau Lagu*. Skripsi. Depok: Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2023.

C. Peraturan dan Keputusan

Undang - Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPER)

Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Undang - Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta

Undang - Undang Nomor 12 Tahun 1997 Tentang Hak Cipta

Undang - Undang Nomor 7 Tahun 1987 Tentang Hak Cipta

Undang - Undang Nomor 6 Tahun 1982 Tentang Hak Cipta

Putusan Mahkamah Agung Nomor 1300k/Pdt.Sus-HKI/2021

Putusan PN Jakarta Pusat Nomor 60/Pdt.Sus-Hak Cipta/2020/Pn.Niaga.Jkt.Pst