

Gugatan Pelanggaran Hak Cipta Dalam Industri Teknologi PT Aplikasi Karya Anak Bangsa dan Nadiem Makarim: Putusan Nomor 96/Pdt.Sus-Hak Cipta/2022/PN Jkt.Pst

Imelda Martinelli¹ Rheno Jardhan² Jeremy Santos Lumban Batu³ Kelvin Joe Daffa Lawahizh Khoe⁴ Armando Benyamin Hasibuan⁵

Fakultas Hukum, Universitas Tarumanagara, Kota Jakarta Barat, Provinsi DKI Jakarta, Indonesia^{1,2,3,4,5}

Email: imeldam@fh.untar.ac.id¹ rheno.205230392@stu.untar.ac.id²
jeremy.205230405@stu.untar.ac.id³ kelvin.205230174@stu.untar.ac.id⁴
armando.205230185@stu.untar.ac.id⁵

Abstrak

Pelanggaran hak cipta dalam industri teknologi digital di Indonesia memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan inovasi dan pertumbuhan perusahaan. Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta berfungsi sebagai kerangka hukum untuk melindungi karya cipta di sektor teknologi, namun gugatan hak cipta sering kali menimbulkan tantangan bagi perusahaan, terutama startup, dalam berinovasi. Gugatan yang berlebihan atau disalahgunakan dapat menciptakan hambatan bagi persaingan dan memperlambat laju inovasi teknologi. Di sisi lain, perlindungan hak cipta tetap penting untuk menjaga keadilan bagi pencipta teknologi. Penyelesaian sengketa melalui jalur litigasi dan non-litigasi, termasuk mediasi dan arbitrase, memberikan alternatif bagi para pihak yang terlibat. Jalur litigasi, meskipun menawarkan kepastian hukum, sering kali dianggap lambat dan memakan biaya besar. Sebaliknya, penyelesaian non-litigasi lebih fleksibel, cepat, dan ekonomis. Kedua mekanisme ini diatur oleh hukum yang berlaku di Indonesia dan memungkinkan para pihak untuk memilih penyelesaian yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Penting bagi perusahaan teknologi untuk mempertimbangkan strategi penyelesaian sengketa yang efektif agar inovasi dapat terus berkembang tanpa hambatan yang berlebihan.

Kata Kunci: Hak Cipta, Inovasi Teknologi, Sengketa, Penyelesaian Non-Litigas



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Hak cipta adalah salah satu bentuk perlindungan hukum yang diberikan kepada pencipta atas karya intelektualnya. Di Indonesia, perlindungan hak cipta diatur secara komprehensif dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta). Undang-undang ini bertujuan untuk melindungi karya kreatif dan inovasi, termasuk di dalamnya karya-karya di bidang teknologi. Dalam konteks industri teknologi, hak cipta berperan penting dalam melindungi program komputer, perangkat lunak, desain aplikasi, dan bentuk inovasi digital lainnya. Seiring dengan berkembangnya industri teknologi di Indonesia, berbagai perusahaan teknologi—baik perusahaan rintisan (startup) maupun perusahaan besar—berlomba-lomba untuk menciptakan produk inovatif yang dapat bersaing di pasar lokal maupun internasional. Salah satu perusahaan teknologi yang muncul dan sukses di Indonesia adalah PT Aplikasi Karya Anak Bangsa, yang lebih dikenal dengan nama Gojek, yang didirikan oleh Nadiem Makarim. Namun, perkembangan pesat dalam industri teknologi ini juga menghadirkan tantangan hukum, terutama terkait dengan sengketa hak cipta.

PT Aplikasi Karya Anak Bangsa dan pendirinya, Nadiem Makarim, pernah terlibat dalam kasus sengketa terkait dugaan pelanggaran hak cipta yang menjadi perhatian publik. Kasus ini menunjukkan bagaimana pentingnya aspek yuridis dalam pengelolaan hak kekayaan intelektual, khususnya hak cipta, di sektor teknologi. Pada prinsipnya, hak cipta dalam industri

teknologi melindungi pencipta dari tindakan plagiarisme, duplikasi tanpa izin, dan pelanggaran lainnya yang dapat merugikan pencipta asli. Dalam kasus PT Aplikasi Karya Anak Bangsa, dugaan pelanggaran hak cipta berkaitan dengan desain aplikasi dan fitur teknologi yang digunakan dalam platform Gojek. Sebagai platform teknologi yang inovatif, Gojek telah membawa revolusi dalam sektor transportasi dan layanan digital di Indonesia, sehingga sengketa hak cipta ini menjadi penting untuk ditinjau dari sisi hukum. Dalam UU Hak Cipta, program komputer dan karya digital lainnya dilindungi sebagai hasil karya cipta yang memerlukan izin penggunaan atau eksploitasi dari pemegang hak cipta. Pasal 2 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 menegaskan bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, serta memberi izin kepada pihak lain untuk melakukan hal tersebut, dengan tetap mempertimbangkan hak ekonomi dan moral pencipta. Ketentuan ini memberikan dasar perlindungan yang kuat terhadap karya-karya dalam industri teknologi, di mana inovasi dan kreativitas memainkan peran kunci. Namun, di sisi lain, regulasi yang ketat terhadap pelanggaran hak cipta juga dapat menimbulkan tantangan bagi perusahaan teknologi yang berkembang pesat, terutama dalam hal penyelesaian sengketa hak cipta yang sering kali kompleks dan memakan waktu.

Kasus sengketa hak cipta antara PT Aplikasi Karya Anak Bangsa dan pihak-pihak yang mengklaim adanya pelanggaran hak cipta memberikan gambaran nyata tentang bagaimana undang-undang hak cipta diterapkan dalam praktik. Sengketa semacam ini tidak hanya mempengaruhi perusahaan dari sisi hukum, tetapi juga berdampak pada perkembangan inovasi dan reputasi perusahaan di mata publik. Dalam kasus-kasus pelanggaran hak cipta di industri teknologi, terdapat sejumlah elemen yang harus diperhatikan, seperti sejauh mana inovasi yang dilindungi, bagaimana pihak yang terlibat dalam sengketa dapat membuktikan adanya pelanggaran, dan apa saja upaya penyelesaian yang dapat ditempuh. Sebagaimana diatur dalam Pasal 9 UU Hak Cipta, pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif untuk memberikan lisensi kepada pihak ketiga terkait penggunaan ciptaannya. Oleh karena itu, penggunaan teknologi atau karya yang sudah memiliki hak cipta tanpa izin dapat menimbulkan gugatan hukum yang serius. Litigasi dalam kasus pelanggaran hak cipta sering kali menjadi jalan yang ditempuh oleh pihak yang merasa dirugikan. Dalam sistem hukum Indonesia, penyelesaian sengketa hak cipta dapat dilakukan melalui Pengadilan Niaga, yang memiliki kewenangan khusus untuk menangani kasus-kasus terkait hak kekayaan intelektual, termasuk hak cipta. Di sisi lain, penyelesaian sengketa juga dapat dilakukan melalui jalur non-litigasi, seperti mediasi atau arbitrase, yang sering dianggap lebih cepat dan efisien dibandingkan dengan jalur pengadilan. Proses litigasi dapat memakan waktu dan biaya yang besar, sehingga banyak pihak memilih jalur non-litigasi sebagai alternatif. Namun, penyelesaian melalui Pengadilan Niaga tetap memberikan kepastian hukum yang lebih kuat, terutama dalam hal penegakan putusan pengadilan.

Sengketa hak cipta dalam industri teknologi tidak hanya berdampak pada pihak-pihak yang terlibat dalam sengketa, tetapi juga memiliki pengaruh yang lebih luas terhadap ekosistem teknologi dan inovasi di Indonesia. Jika kasus pelanggaran hak cipta tidak diselesaikan dengan baik, hal ini dapat menghambat perkembangan inovasi di sektor teknologi. Perusahaan-perusahaan teknologi yang terus berkembang seperti Gojek membutuhkan perlindungan hak cipta yang jelas dan transparan agar mereka dapat terus berinovasi tanpa menghadapi risiko litigasi yang berlebihan. Sebaliknya, perusahaan juga harus memastikan bahwa inovasi yang mereka ciptakan tidak melanggar hak cipta pihak lain, yang dapat menyebabkan konflik hukum. Kasus PT Aplikasi Karya Anak Bangsa dan Nadiem Makarim menyoroti pentingnya perlindungan hukum terhadap inovasi di industri teknologi. Sengketa hak cipta semacam ini tidak hanya menyoroti tantangan hukum yang dihadapi oleh perusahaan teknologi, tetapi juga

membuka diskusi tentang bagaimana regulasi hak cipta dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dalam era digital, perlindungan hak cipta menjadi semakin kompleks karena cepatnya perkembangan teknologi dan informasi. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk memperkuat kerangka hukum yang ada, agar dapat menyeimbangkan antara perlindungan hak cipta dan kemajuan inovasi.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana ketentuan hukum Indonesia mengatur perlindungan hak cipta dalam industri teknologi, dan bagaimana implementasi dari Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta diterapkan dalam sengketa pelanggaran hak cipta yang melibatkan PT Aplikasi Karya Anak Bangsa dan Nadiem Makarim?
2. Bagaimana pengaruh dan dampak gugatan pelanggaran hak cipta terhadap perkembangan inovasi teknologi digital di Indonesia,

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Ketentuan Hukum Indonesia Mengatur Perlindungan Hak Cipta Dalam Industri Teknologi, Dan Bagaimana Implementasi Dari Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Diterapkan Dalam Sengketa Pelanggaran Hak Cipta Yang Melibatkan PT Aplikasi Karya Anak Bangsa Dan Nadiem Makarim

Hak cipta merupakan salah satu bagian penting dari Hak Kekayaan Intelektual (HKI) yang diatur dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Di era digital dan perkembangan teknologi yang pesat, perlindungan hak cipta menjadi semakin relevan dan krusial, terutama dalam industri teknologi yang sangat bergantung pada inovasi dan pengembangan perangkat lunak, aplikasi, serta konten digital. Ketentuan hukum terkait hak cipta ini bertujuan untuk melindungi para pencipta karya kreatif dari pelanggaran dan pencurian hasil karya intelektual mereka, yang sering kali terjadi dalam industri teknologi. Dalam konteks hukum di Indonesia, Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta memberikan dasar yang kuat untuk melindungi karya cipta, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah karya tersebut diwujudkan dalam bentuk yang nyata tanpa harus melalui pendaftaran. Namun, dalam praktiknya, pendaftaran hak cipta sangat disarankan karena dapat memudahkan proses pembuktian ketika terjadi sengketa hukum. Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 mendefinisikan hak cipta sebagai hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengontrol penggunaan karya mereka dalam berbagai cara, seperti publikasi, distribusi, reproduksi, dan modifikasi. Undang-undang ini mengatur perlindungan terhadap ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang meliputi program komputer, aplikasi teknologi, dan perangkat lunak sebagai bagian dari industri teknologi. Kasus pelanggaran hak cipta dengan Nomor 96/Pdt.Sus-Hak Cipta/2022/PN Jkt.Pst, yang melibatkan PT Aplikasi Karya Anak Bangsa (Gojek) dan pendirinya, Nadiem Makarim, menyangkut dugaan pelanggaran hak cipta yang diajukan oleh penggugat, Hasan Azhari. Penggugat mengklaim bahwa fitur teknologi dan desain aplikasi dalam Gojek, khususnya fitur *Go-Ride*, mengandung elemen yang meniru karya cipta miliknya terkait metode pemesanan ojek online yang telah ia kembangkan dan publikasikan sejak 2008. Putusan pengadilan menjadi landasan dalam kasus ini untuk menilai apakah elemen desain aplikasi dan fitur teknologi yang ada dalam Gojek melanggar hak cipta penggugat. Dalam putusan ini, penggugat menyatakan bahwa sejak tahun 2008, ia telah mempublikasikan dan mencatatkan desain dan fitur teknologi yang ia ciptakan di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI), termasuk proses pemesanan melalui situs, SMS, dan telepon. Ciptaan tersebut, menurut penggugat, berfungsi sebagai landasan layanan ojek online pertama di

Indonesia dan mengatur aspek penting, seperti proses pemesanan, penentuan tarif, dan pengelolaan data pengguna. Hak cipta di Indonesia diatur oleh Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang memberikan hak eksklusif bagi pencipta atas karya-karya di bidang teknologi, termasuk program komputer, desain aplikasi, dan fitur teknologi. Pasal 2 UU No. 28 Tahun 2014 menetapkan bahwa hak cipta mencakup hak moral dan hak ekonomi yang tidak dapat dipindahtangankan tanpa izin, yang berlaku pada ciptaan-ciptaan berbasis teknologi yang diungkapkan dalam bentuk nyata. Perlindungan ini meliputi hak untuk menyalin, memperbanyak, serta mendistribusikan ciptaan tanpa gangguan atau klaim dari pihak ketiga. Dalam kasus ini, hak eksklusif penggugat atas karya tulis dan program komputer yang ia klaim sebagai fondasi ojek online sangat diakui dan dianggap terikat dalam ketentuan hak cipta. Penggugat menuduh bahwa Tergugat I (Gojek) dan Tergugat II (Nadiem Makarim) secara ilegal mengadopsi metode pemesanan ojek online miliknya dalam aplikasi Gojek, yang dapat dianggap sebagai tindakan komersialisasi tanpa izin. Berdasarkan putusan tersebut, Pengadilan Niaga berpendapat bahwa elemen desain aplikasi dan fitur teknologi yang dikembangkan oleh penggugat memiliki perlindungan hak cipta yang kuat sesuai UU No. 28 Tahun 2014, sehingga penggunaan tanpa izin dapat melanggar hak moral dan hak ekonomi pencipta. Dalam putusan ini, penggugat menyoroti elemen-elemen spesifik dari aplikasi Gojek yang menurutnya telah meniru karyanya. Beberapa fitur teknologi utama yang dipermasalahkan meliputi:

1. Proses Pemesanan Terintegrasi: Penggugat mengklaim bahwa fitur pemesanan yang terdapat pada aplikasi Gojek menggunakan konsep yang sama dengan fitur pemesanan melalui SMS, telepon, atau situs blog yang ia kembangkan. Desain aplikasi yang dihadirkan dalam Gojek, khususnya dalam layanan *Go-Ride*, dianggap meniru proses ini dari awal pemesanan hingga pengantaran.
2. Pengelolaan Pesanan dan Informasi Pengguna: Ciptaan penggugat mencakup sistem untuk mengelola pesanan berdasarkan data pengguna, di mana operator aplikasi akan memverifikasi ketersediaan pengemudi dan mengatur perjalanan sesuai dengan informasi pemesanan. Dalam Gojek, pengelolaan data pengguna, penjadwalan pengemudi, dan notifikasi perjalanan juga dianggap memiliki kemiripan dengan metode ciptaan penggugat.
3. Penetapan Tarif dan Negosiasi: Fitur teknologi lain yang diklaim ditiru adalah penetapan tarif berdasarkan data yang diberikan pengguna. Penggugat menyatakan bahwa fitur ini diimplementasikan tanpa izin dalam aplikasi Gojek. Dalam aplikasinya, pengguna dapat mengakses tarif awal, melakukan negosiasi, dan memilih pengemudi, yang juga merupakan fitur dalam karya cipta penggugat.

Dalam analisisnya, pengadilan menemukan bahwa terdapat elemen-elemen yang mengindikasikan adanya kemiripan antara desain aplikasi Gojek dan fitur teknologi yang diklaim penggugat. Jika fitur teknologi atau desain aplikasi yang dimiliki penggugat terbukti diadopsi tanpa izin, maka hal ini dapat dianggap sebagai pelanggaran yang mempengaruhi hak moral serta hak ekonomi penggugat. Nadiem Makarim, selaku pendiri PT Aplikasi Karya Anak Bangsa, diakui secara publik sebagai pelopor ojek online di Indonesia melalui media massa. Penggugat menganggap pengakuan ini sebagai pelanggaran hak moral karena penggugat merasa sebagai pencipta pertama metode ojek online yang mengintegrasikan berbagai fitur pemesanan. Penggugat juga menuduh bahwa pencatutan Nadiem sebagai pelopor layanan ini melanggar hak moralnya, mengingat karya yang ia klaim tidak diberikan atribusi yang layak. Dalam putusan ini, penggugat meminta pengadilan untuk melindungi hak moralnya sebagai pencipta asli dengan menetapkan bahwa metode tersebut merupakan ciptaannya. Diperlukan upaya lebih lanjut dari pemerintah, pengembang teknologi, dan masyarakat untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya hak cipta serta memperbaiki sistem penegakan hukum yang lebih efektif dalam menyelesaikan sengketa hak cipta di industri teknologi.

Pengaruh Dan Dampak Gugatan Pelanggaran Hak Cipta Terhadap Perkembangan Inovasi Teknologi Digital Di Indonesia

Gugatan pelanggaran hak cipta dapat berdampak positif maupun negatif terhadap perkembangan inovasi di industri teknologi digital di Indonesia. Di satu sisi, perlindungan hukum terhadap hak cipta membantu mendorong inovasi dengan memberikan jaminan kepada para pencipta bahwa karya mereka akan dilindungi dari penggunaan tanpa izin. Dengan demikian, pencipta dapat lebih fokus pada pengembangan produk baru tanpa khawatir karyanya akan dicuri oleh pihak lain. Proteksi ini memberi rasa aman bagi perusahaan teknologi untuk berinvestasi lebih dalam inovasi. Namun, di sisi lain, gugatan hak cipta yang tidak berdasar atau terlalu sering terjadi dapat menghambat inovasi. Gugatan pelanggaran hak cipta di Indonesia, sebagaimana dicontohkan oleh putusan Nomor 96/Pdt.Sus-Hak Cipta/2022/PN Jkt.Pst, memiliki pengaruh yang kompleks dan signifikan terhadap perkembangan inovasi teknologi digital. Dalam konteks ini, perlindungan hak cipta berperan penting dalam menciptakan ekosistem yang mendukung kreativitas dan inovasi. Dengan adanya keputusan hukum yang jelas, pemilik hak cipta merasa lebih aman untuk berinvestasi dalam penelitian dan pengembangan produk baru, karena mereka tahu bahwa karya mereka akan dilindungi dari penggunaan yang tidak sah. Ini pada gilirannya mendorong lebih banyak inovasi dan penciptaan karya yang bermanfaat bagi masyarakat. Namun, di sisi lain, gugatan yang terlalu sering atau bersifat agresif dapat menimbulkan efek sebaliknya, di mana para inovator dan pengembang teknologi merasa tertekan atau bahkan terancam oleh risiko penuntutan. Ketidakpastian hukum yang ditimbulkan oleh potensi pelanggaran hak cipta dapat menghambat mereka untuk mengeksplorasi ide-ide baru, sehingga mengurangi keinginan untuk menciptakan inovasi yang bisa membawa manfaat luas. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan regulasi yang tidak hanya melindungi hak cipta, tetapi juga memberikan ruang bagi inovasi.

Putusan Nomor 96/Pdt.Sus-Hak Cipta/2022/PN Jkt.Pst juga menggarisbawahi pentingnya kesadaran akan hak kekayaan intelektual di kalangan pelaku industri. Dengan meningkatnya pemahaman tentang hak cipta, pelaku industri dapat lebih berhati-hati dalam menciptakan produk baru, sambil tetap menjaga hak-hak kreator lain. Selain itu, pendidikan mengenai hak kekayaan intelektual menjadi kunci untuk mendorong etika dan tanggung jawab dalam inovasi, yang pada gilirannya dapat mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia. Secara ekonomi, gugatan hak cipta mempengaruhi iklim investasi dan model bisnis dalam sektor teknologi digital. Investor cenderung lebih berhati-hati dan mempertimbangkan risiko hukum yang mungkin timbul, yang pada gilirannya dapat memengaruhi aliran modal ke startup dan proyek teknologi inovatif. Fenomena ini menciptakan tantangan tersendiri bagi ekosistem inovasi, di mana keputusan investasi tidak hanya didasarkan pada potensi teknologi, tetapi juga pertimbangan kompleksitas perlindungan hukum. Akhirnya, untuk menciptakan lingkungan yang seimbang dan mendukung bagi inovasi, pemerintah perlu melakukan reformasi regulasi yang lebih adaptif dan responsif terhadap perkembangan teknologi. Hal ini termasuk mempertimbangkan kebijakan yang mendorong kolaborasi antara pemilik hak cipta dan inovator, serta mengedukasi masyarakat mengenai pentingnya hak kekayaan intelektual. Dengan pendekatan yang komprehensif dan berimbang, Indonesia dapat mengoptimalkan potensi inovasi teknologi digital sambil tetap menghormati hak kekayaan intelektual, sehingga menciptakan masa depan yang lebih cerah bagi industri kreatif dan teknologi di tanah air.

KESIMPULAN

Kasus pelanggaran hak cipta Nomor 96/Pdt.Sus-Hak Cipta/2022/PN Jkt.Pst antara PT Aplikasi Karya Anak Bangsa (Gojek) dan Hasan Azhari menggarisbawahi pentingnya perlindungan hak cipta dalam industri teknologi, yang semakin krusial seiring dengan pesatnya perkembangan inovasi digital. Dalam konteks ini, Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang

Hak Cipta memberikan landasan hukum yang kokoh untuk melindungi berbagai elemen kreatif, termasuk desain aplikasi dan fitur teknologi. Dalam kasus ini, Hasan Azhari sebagai penggugat mengklaim bahwa hak moralnya sebagai pencipta inovasi pertama ojek online di Indonesia tidak dihormati. Hal ini menyoroti aspek penting dari hak cipta yang sering kali terabaikan, yaitu hak moral. Hak moral memberi pengakuan kepada pencipta terhadap karyanya, dan penting untuk memastikan bahwa penggugat mendapatkan pengakuan yang layak atas inovasinya. Keputusan pengadilan dalam kasus ini memberikan preseden yang dapat memengaruhi bagaimana hak moral dan ekonomi dilindungi di masa depan. Putusan ini menunjukkan bahwa ketentuan perlindungan hak cipta dalam industri teknologi perlu diterapkan secara tegas dan konsisten untuk melindungi setiap inovasi dari tindakan duplikasi tanpa izin yang merugikan pencipta. Dengan semakin kompleksnya teknologi digital dan persaingan di pasar, penerapan hukum yang ketat akan menciptakan lingkungan yang lebih aman bagi para inovator untuk mengembangkan produk dan layanan baru. Proses hukum yang panjang dalam sengketa hak cipta dapat mengganggu fokus perusahaan untuk berinovasi dan berkembang, yang merupakan dampak negatif yang perlu diminimalkan. Perusahaan yang terlibat dalam litigasi hak cipta dapat kehilangan momentum pasar dan kesempatan untuk berkembang, sehingga menimbulkan dampak ekonomi yang lebih luas. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengedukasi semua pemangku kepentingan, termasuk pemerintah, pengembang teknologi, dan masyarakat umum, tentang pentingnya hak cipta. Kesadaran yang meningkat mengenai perlindungan hak cipta tidak hanya berfungsi untuk melindungi pencipta, tetapi juga untuk menjaga keseimbangan antara inovasi dan perlindungan kekayaan intelektual. Jika masyarakat menyadari nilai dari karya-karya kreatif dan pentingnya menghormati hak cipta, hal ini akan menciptakan ekosistem yang lebih kondusif bagi inovasi dan pertumbuhan industri teknologi di Indonesia. Penting juga untuk memperkuat kerja sama antara pemerintah dan industri untuk menciptakan regulasi yang adaptif dan responsif terhadap perkembangan teknologi. Inisiatif ini dapat mencakup penyuluhan dan pelatihan bagi para pengembang teknologi tentang hak kekayaan intelektual, sehingga mereka dapat memahami cara melindungi karya mereka dan menghormati hak orang lain. Dengan demikian, industri teknologi di Indonesia dapat terus berkembang secara sehat dan kompetitif, mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif dan inovasi yang berkelanjutan di masa depan. Keberhasilan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung hak cipta dan inovasi akan menentukan daya saing Indonesia di panggung global.

DAFTAR PUSTAKA

- Gidete, B. B., Amirulloh, M., & Ramli, T. S. (2022). Pelindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada Karya Seni yang dijadikan Karya Non Fungible Token (NFT) pada Era Ekonomi Digital. *Jurnal Fundamental Justice*, 1-18.
- Ibrahim, S. H. N., & TINGGI, K. R. T. D. P. (2018). Perlindungan Hukum Terhadap Pengguna Layanan E-Money Atas Hilangnya Saldo Dalam Transaksi Transportasi Online.
- Lionel Bently, Brad Sherman, (2022). *Intellectual Property Law, Book*, 1520, Hal
- Lupita, A., Ardhy, M. Y., & Fahrudin, M. (2019). Perlindungan Hukum terhadap Konsumen Pengguna Jasa Transportasi Online. *Jurnal Hukum Jurisdictie*, 1(2), 13-33.
- Widowati, R. (2022). Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Dalam Jual Beli Karya Sastra Pada Marketplace. *Jurnal Analisis Hukum*, 5(2), 220-230.
- Wiliam F. Party (1994). *Copyright Law and Practice, Book*, 784 hal.
- Yasmine, M. A. (2021). Kewajiban Mediasi Sebelum Gugatan Ganti Rugi Perdata Atas Pelanggaran Hak Cipta di Indonesia. *Repertorium: Jurnal Ilmiah Hukum Kenotariatan*, 10(2), 157-1722.
- Zaeny Asyhadie, (2023). *Hukum Bisnis Prinsip dan Pelaksanaanya di Indonesia*, Buku, 265-286, hal.