

**PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP PEMEGANG HAK CIPTA APLIKASI  
YANG DIPERJUALBELIKAN SECARA ILEGAL DI INTERNET**

**Muhammad Arya Azra<sup>1</sup>, Harul Surya Fernanda<sup>2</sup>, Irwan Triadi<sup>3</sup>, Iwan Erar Joesoef<sup>4</sup>**

<sup>1-4</sup>Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

<sup>1</sup>[Muhammadaryaazra2@gmail.com](mailto:Muhammadaryaazra2@gmail.com), <sup>2</sup>[harulsurya@gmail.com](mailto:harulsurya@gmail.com), <sup>3</sup>[irwantriadi1@yahoo.com](mailto:irwantriadi1@yahoo.com),

<sup>4</sup>[iwan.erar@upvj.com](mailto:iwan.erar@upvj.com)

**Abstrak**

Perkembangan internet telah mempermudah distribusi karya digital, termasuk aplikasi, namun juga memicu maraknya pelanggaran hak cipta. Aplikasi digital sebagai program komputer memiliki perlindungan hukum berdasarkan UU No. 28 Tahun 2014, namun realitanya banyak aplikasi dimodifikasi (*modded*) dan diperjualbelikan tanpa izin pencipta melalui forum, situs tidak resmi, hingga media sosial. Penelitian ini bertujuan mengkaji bentuk pelanggaran dan efektivitas perlindungan hak cipta terhadap aplikasi digital yang diperjualbelikan secara ilegal di internet. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan pendekatan kualitatif, menganalisis data dari berbagai jurnal, buku, dan dokumen hukum. Hasil menunjukkan bahwa meskipun hukum telah mengatur hak eksklusif pencipta, penegakan masih lemah karena kompleksitas teknis, anonimitas pelaku, dan keterbatasan yurisdiksi. Upaya teknis seperti enkripsi dan lisensi digital juga belum sepenuhnya efektif mencegah pembajakan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa diperlukan sinergi antara perlindungan hukum, peningkatan kesadaran masyarakat, serta pemanfaatan teknologi seperti *Content ID* dan *blockchain* untuk memperkuat perlindungan hak cipta. Kajian ini diharapkan menjadi kontribusi bagi pengembangan kebijakan dan strategi penegakan hukum yang lebih adaptif terhadap era digital.

**Kata kunci:** hak cipta, aplikasi digital, pembajakan, internet, perlindungan hukum.

**Abstract**

*The development of the internet has made it easier to distribute digital works, including applications, but it has also triggered rampant copyright infringement. Digital applications as computer programs have legal protection based on Law No. 28 of 2014, but the reality is that many applications are modified (modded) and traded without the creator's permission through forums, unofficial websites, and social media. This study aims to examine the form of infringement and effectiveness of copyright protection against digital applications that are illegally traded on the internet. The method used is a literature study with a qualitative approach, analyzing data from various journals, books, and legal documents. The results show that although the law has regulated the exclusive rights of creators, enforcement is still weak due to technical complexity, anonymity of the perpetrators, and jurisdictional limitations. Technical efforts such as encryption*

**Article History:**

Received: June 2025

Reviewed: June 2025

Published: June 2025

Plagirism Checker No. 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/CAUSA.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : CAUSA



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

and digital licensing have also not been fully effective in preventing piracy. This study concludes that synergy is needed between legal protection, increasing public awareness, and the use of technologies such as Content ID and blockchain to strengthen copyright protection. This study is expected to contribute to the development of law enforcement policies and strategies that are more adaptive to the digital era.

**Keywords:** copyright, digital applications, piracy, internet, legal protection.

## PENDAHULUAN

Internet telah membuka pintu global untuk distribusi karya kreatif dan inovasi teknologi. Dulu, penyebaran karya terbatas oleh media fisik seperti buku atau CD, tetapi sekarang hanya dengan sekali klik, lagu, artikel, atau perangkat lunak bisa diakses oleh jutaan orang. Transformasi ini sangat menguntungkan karena memudahkan pencipta untuk menjangkau audiens dunia, sekaligus memungkinkan kolaborasi lintas negara. Namun, kemudahan ini juga membawa tantangan baru, yaitu ancaman pelanggaran hak cipta, merek, dan paten secara massal dan cepat (Suhaeruddin, 2024).

Kemudahan distribusi di internet juga menyebabkan risiko tinggi terhadap pembajakan digital dan pelanggaran HKI. Banyak karya yang direproduksi dan dibagikan tanpa izin pemegang hak musik, video, artikel hingga perangkat lunak—yang akhirnya mengurangi potensi pendapatan dan menurunkan motivasi pencipta untuk berkarya. Studi menunjukkan bahwa undang-undang seperti UU No. 28 Tahun 2014 di Indonesia seringkali belum efektif menahan laju pelanggaran ini, karena lemahnya penegakan hukum dan minimnya kesadaran masyarakat (Darnia et al, 2023). Sebagai upaya merespon tantangan ini, pemerintah Indonesia telah merevisi undang-undang HKI (cipta, paten, merek) agar lebih sesuai dengan era digital, misalnya menegaskan izin khusus untuk distribusi digital dan memperluas definisi karya dalam UU Cipta (Amalia et al, 2024). Selain itu, teknologi seperti sistem *Content ID* di YouTube dan pemantauan berbasis *blockchain* mulai digunakan untuk mengidentifikasi dan melindungi konten secara otomatis (Prihatin et al 2024). Ini menunjukkan bahwa solusi digital juga menjadi bagian dari strategi perlindungan HKI.

Aplikasi baik desktop maupun *mobile* merupakan karya cipta yang dilindungi di bawah HKI sebagai program komputer (UU No. 28 Tahun 2014). Pencipta aplikasi memiliki hak ekonomi dan moral atas ciptaannya: hak untuk memperbanyak, mendistribusikan, atau melisensikannya. Namun, kemajuan internet membuat aplikasi mudah digandakan, diubah (*di-mod*), dan diperjualbelikan tanpa izin pencipta. Studi besar pada *Google Play* menemukan bahwa hanya sekitar 25% aplikasi resmi menggunakan teknik *obfuscation* (metode menyulitkan *reverse-engineering*) sehingga sebagian besar rentan terhadap plagiarisme dan pembajakan (Asmaul et al, 2023). Di *marketplace* tidak resmi atau forum *peer-to-peer*, banyak aplikasi diunduh, dimodifikasi (*modded*), lalu dijual atau dibagikan gratis sering tanpa izin pemegang hak dan melanggar hak untuk mendistribusikan ciptaannya. Penelitian yang dilakukan oleh Jman et al (2021) menyoroti kerugian signifikan bagi pengembang asli 5% aplikasi resmi disebarluaskan secara gratis di pasar *modded*, dan fitur premium disediakan tanpa biaya, merampas potensi pendapatan lewat iklan dan penjualan. Kekhawatiran semakin besar karena aplikasi ilegal cenderung berbahaya, dengan risiko keamanan hingga 10 kali lipat dibanding versi resmi.

Perdagangan aplikasi ilegal tidak hanya merugikan pencipta, tetapi juga ekosistem industri teknologi. Pembajakan meluas dapat memaksa perusahaan mengurangi investasi riset dan pengembangan, bahkan menutup usaha kecil yang tidak mampu bersaing. Contoh pembajakan perangkat lunak desktop sangat mencolok: penjualan aplikasi seperti *AutoCAD*,

*Adobe*, atau perangkat rekayasa teknik seharga puluhan ribu dolar telah diperjualbelikan kembali di dunia maya dengan harga sangat murah (Wulandari, 2024). Meski demikian, langkah-langkah teknis seperti *obfuscation*, lisensi digital, dan enkripsi sering kali tidak efektif sepenuhnya banyak aplikasi masih mudah di-*bypass* atau *direverse-engineer* oleh pihak tidak bertanggung jawab, sebagaimana ditemukan dalam penelitian tentang pengamanan aplikasi. Perlindungan teknis berhenti, sementara penegakan hukum berjalan lambat karena sulitnya melacak pelaku dan konten yang tersebar di berbagai negara.

UU No. 28 Tahun 2014 jelas memberikan hak eksklusif pada pencipta aplikasi digital yaitu hak untuk memperbanyak, mempublikasikan, dan melisensikan program. Namun dalam praktik, pelanggaran seperti pembajakan dan penjualan aplikasi ilegal masih marak terjadi. Di Indonesia, studi hukum menunjukkan banyak aplikasi *modded* tersebar lewat Telegram, APK bajakan via forum, atau situs OTT tanpa izin (Sofia et al, 2024). Penegakan hukum di negeri ini masih menghadapi tantangan besar: Proses pelaporan yang rumit, jeratan hukum yang longgar, dan lemahnya interoperabilitas lintas lembaga seperti DJHKI, Kominfo, dan kepolisian. Tindakan administratif seperti *blocklist* URL atau pemutusan akses konten sering terlambat dilakukan, dan proses pidana/pembayaran royalti pun jarang sampai ke pencipta asli karena pelaku sering berada di luar yurisdiksi nasional (Novia et al, 2022).

Karakteristik teknis internet seperti kecepatan distribusi, kemudahan reproduksi, anonimitas pengguna, dan sifat lintas-batas menjadi akar munculnya pelanggaran HKI. Meriza Elpha Darnia et al. (2023) menyatakan istilah seperti "reproduksi, distribusi, manipulasi tanpa izin" adalah fenomena rutin di ranah digital. Enny Wulandari (2022) mempertegas bahwa media internet seperti situs unduh, platform *streaming* tanpa lisensi, dan forum berbagi *file* ilegal mempercepat penyebaran konten berhak cipta secara massal. Akibatnya, pencipta kehilangan kontrol terhadap distribusi dan potensi pemasukan melalui royalti atau lisensi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, penulis merasa penting untuk melakukan kajian mendalam mengenai perlindungan hak cipta khususnya terhadap pencipta aplikasi digital yang karya ciptaannya diperjualbelikan secara ilegal melalui internet. Fenomena pembajakan dan peredaran aplikasi ilegal tidak hanya merugikan secara ekonomi, tetapi juga merusak semangat inovasi dan kreativitas di bidang teknologi informasi. Dengan semakin mudahnya akses internet dan kemajuan teknologi digital, aplikasi yang semula hanya bisa diakses dan dibeli melalui jalur resmi kini bisa dengan mudah diduplikasi, dimodifikasi, dan disebar tanpa izin pemilik hak cipta. Kondisi ini menciptakan tantangan besar dalam menjaga hak ekonomi dan moral para pengembang aplikasi.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dengan pendekatan kualitatif. Studi literatur merupakan metode yang memfokuskan pada pengumpulan, pengkajian, dan analisis terhadap berbagai sumber tertulis yang relevan, seperti buku, artikel jurnal, dokumen hukum, serta publikasi ilmiah lainnya, guna mendapatkan pemahaman mendalam tentang topik yang diteliti. Menurut Sugiyono (2017), studi literatur memungkinkan peneliti untuk mengkaji teori, konsep, dan temuan-temuan sebelumnya sehingga dapat membangun landasan teori yang kuat serta memahami konteks permasalahan secara komprehensif. Dengan demikian, metode ini sangat tepat untuk penelitian yang bertujuan mengeksplorasi perlindungan hak cipta terhadap aplikasi yang diperjualbelikan secara ilegal di internet, karena peneliti dapat menelaah berbagai kajian hukum, teknologi, dan aspek sosial terkait secara mendalam.

Pendekatan kualitatif dalam studi ini dipilih karena karakteristiknya yang menitikberatkan pada pemahaman fenomena secara mendalam dan kontekstual. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggali makna, pengalaman, serta dinamika yang terjadi di lapangan tanpa harus menggunakan data kuantitatif yang bersifat numerik. Menurut

Creswell (2014), pendekatan kualitatif memberikan ruang untuk interpretasi dan refleksi kritis terhadap data yang bersifat deskriptif, sehingga sangat sesuai untuk menganalisis isu-isu kompleks seperti pelanggaran hak cipta di dunia digital, dimana faktor hukum, teknologi, dan sosial saling berinteraksi. Melalui pendekatan ini, penelitian dapat menghasilkan wawasan yang kaya dan mendalam mengenai tantangan dan solusi dalam perlindungan hak cipta aplikasi digital.

Selain itu, studi literatur dengan pendekatan kualitatif juga memberikan fleksibilitas bagi peneliti dalam menyesuaikan sumber data dan analisis sesuai perkembangan teori dan fakta yang ditemukan selama penelitian. Seperti dijelaskan oleh Webster dan Watson (2002), metode studi literatur yang sistematis dapat membantu mengidentifikasi celah penelitian, menyusun kerangka konseptual, serta memberikan landasan teoritis yang kuat untuk analisis. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat mengumpulkan data dari berbagai sumber terpercaya dan relevan, kemudian melakukan analisis kritis secara holistik sehingga dapat memberikan gambaran komprehensif tentang perlindungan hak cipta aplikasi digital yang diperjualbelikan secara ilegal di internet.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Perlindungan Hak Cipta Terhadap Pemegang Hak Cipta Aplikasi Yang Diperjualbelikan Secara Ilegal Di Internet

Perlindungan hak cipta terhadap pemegang hak cipta aplikasi yang diperjualbelikan secara ilegal di internet merupakan isu hukum yang kompleks dan semakin mendesak untuk ditangani. Di era digital, kemudahan dalam mendistribusikan dan mengakses aplikasi melalui internet telah membuka peluang bagi pelanggaran hak cipta, seperti pembajakan dan distribusi ilegal aplikasi tanpa izin dari pemegang hak cipta. Hal ini tidak hanya merugikan secara ekonomi, tetapi juga menghambat inovasi dan perkembangan industri teknologi informasi.

Di Indonesia, perlindungan hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC). UUHC memberikan hak eksklusif kepada pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, serta memberikan izin kepada pihak lain untuk itu. Namun, meskipun sudah ada regulasi yang mengatur, pelanggaran hak cipta terhadap aplikasi digital masih sering terjadi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nugroho & Muryanto (2025), praktik pembajakan aplikasi melalui platform digital masih marak, terutama di platform yang memiliki fitur untuk membagikan konten berbentuk aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada regulasi, implementasinya masih menghadapi tantangan besar.

Salah satu tantangan utama dalam perlindungan hak cipta aplikasi digital adalah sifat distribusi yang cepat dan luas melalui internet. Aplikasi yang telah dibajak dapat dengan mudah disebar ke seluruh dunia melalui situs web, forum, atau aplikasi berbagi *file* tanpa izin dari pemegang hak cipta. Menurut penelitian oleh Manurung (2022), digitalisasi karya cipta telah membuat proses menyalin, mempublikasikan, dan mendistribusikan hasil karya salinan digital menjadi sangat mudah, namun juga meningkatkan risiko pelanggaran hak cipta. Selain itu, penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta aplikasi digital juga menghadapi hambatan. Pelanggaran sering kali dilakukan secara anonim dan lintas negara, sehingga sulit untuk menindak pelaku secara efektif. Menurut penelitian oleh Syahril (2023), penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta di dunia maya memerlukan kerjasama internasional dan pendekatan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

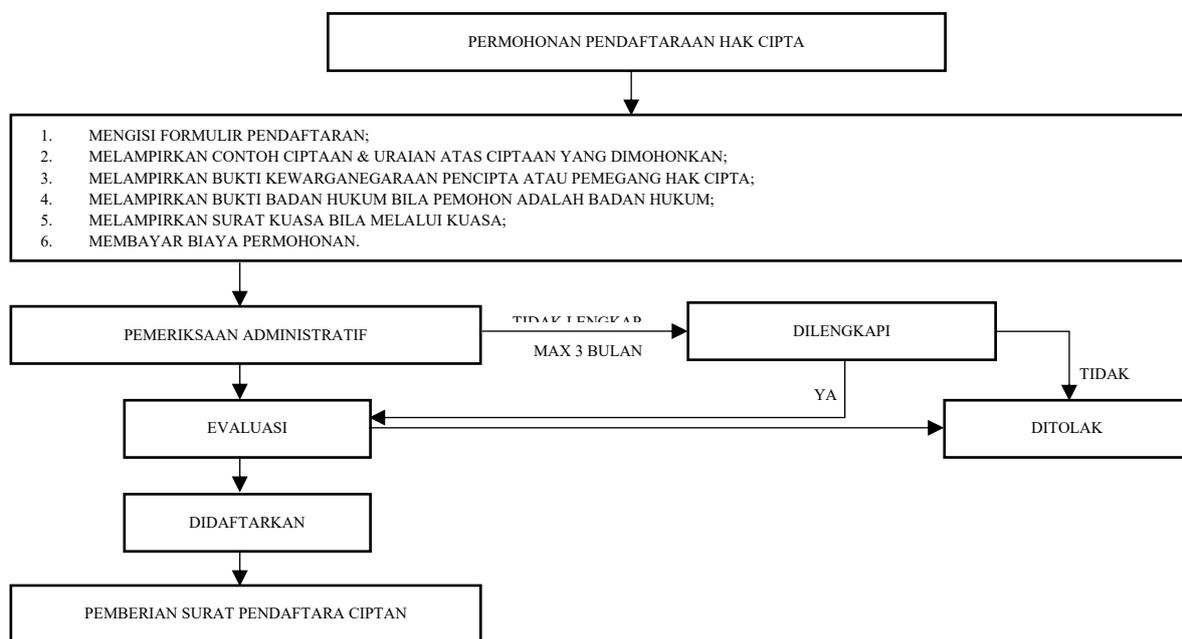
Pendaftaran hak cipta pada aplikasi merupakan salah satu langkah penting sebagai tolak ukur perlindungan hukum bagi pemilik karya tersebut. Meskipun demikian, sesuai dengan ketentuan Pasal 64 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC), pencatatan aplikasi yang merupakan hasil ciptaan teknologi tidak menjadi syarat mutlak untuk memperoleh hak cipta. Perlindungan hukum terhadap aplikasi yang diciptakan sudah mulai

berlaku sejak karya tersebut terwujud, tanpa harus menunggu proses pencatatan formal. Dengan kata lain, aplikasi digital yang sudah dibuat dan dihasilkan oleh pengembang tetap mendapatkan perlindungan hak cipta, baik telah didaftarkan maupun belum.

Untuk mengajukan pencatatan ciptaan di Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia, pemohon dapat memilih salah satu dari tiga cara berikut:

1. Mengajukan langsung ke Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual (Ditjen HKI), yang merupakan instansi resmi yang mengelola hak kekayaan intelektual.
2. Mengurus permohonan melalui Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM yang ada di daerah masing-masing.
3. Memanfaatkan jasa Kuasa Hukum atau Konsultan HKI yang sudah terdaftar resmi untuk membantu proses pendaftaran.

## Prosedur Pencatatan Ciptaan



Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia telah mengalami perkembangan signifikan sejak masa kolonial Belanda. Awalnya diatur oleh *Auteurswet* 1912, perundang-undangan ini diadopsi pada awal kemerdekaan lalu secara bertahap diperbarui hingga lahir UU No. 28 Tahun 2014, yang kini menjadi landasan utama hak cipta, menggantikan UU No. 19 Tahun 2002, berikut ini adalah prosedur pengajuan permohonan pendaftaran ciptaan:

Pendaftaran hak cipta tidak diwajibkan karena hak tersebut melekat otomatis saat suatu ciptaan diwujudkan (prinsip *fixation*), pencatatan di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) memberikan bukti kuat terkait tanggal pembuatan dan isi karya, berfungsi sebagai alat pembuktian penting saat terjadi sengketa. proses formal pencatatan dimulai dengan pemohon (pencipta atau pemegang hak) mengisi formulir resmi. Formulir ini memuat informasi judul ciptaan, nama pencipta, pemegang hak, kewarganegaraan, serta nomor induk kependudukan. Juga diharuskan mencantumkan tanggal dan lokasi pertama ciptaan diumumkan (Rasyid & Purnawa, 2020).

Pemohon harus melampirkan contoh ciptaan atau uraian mendetail dari karya tersebut. Khusus ciptaan musik atau buku, biasanya disertakan *soft file* dan *hard copy*. Adanya bukti identitas seperti KTP atau NPWP juga wajib dilengkapi, beserta bukti badan hukum jika pemegang hak adalah korporasi. Lalu Tidak kalah penting adalah bukti pembayaran biaya administrasi pencatatan, serta jika pengajuan dilakukan melalui kuasa, maka surat kuasa

bermeterai juga diperlukan. Semua dokumen harus disusun rapi dalam bahasa Indonesia dan diserahkan baik secara fisik maupun elektronik.

Setelah dokumen diserahkan, petugas akan melakukan pemeriksaan administratif, yang mencakup pengecekan kelengkapan data dan format. Bila terdapat kekurangan, pemohon diberi maksimum tiga kali kesempatan untuk melengkapi. Jika tetap tidak terpenuhi, permohonan bisa ditolak formalitasnya. Apabila lolos pemeriksaan formal, dokumen akan masuk tahap evaluasi substantif. Pada tahap ini karya dinilai apakah memenuhi kriteria hak cipta di UU, misalnya orisinalitas dan kebermanfaatannya. Bila ada keraguan terhadap keaslian karya atau karya yang dilindungi undang-undang, DJKI dapat melakukan pemeriksaan lebih lanjut.

Dalam era digital, DJKI telah mengembangkan sistem e-Hak Cipta. Layanan daring ini memudahkan pemohon dalam memasukkan data, mengunggah dokumen, dan membayar secara elektronik. Jurnal dari Universitas Udayana menjelaskan bahwa proses *online* dapat mendukung efisiensi dan kecepatan layanan, serta mengurangi kesalahan input manual. Setelah evaluasi substansi selesai dan dinyatakan memenuhi persyaratan, DJKI mengeluarkan Surat Pencatatan atau sertifikat hak cipta yang bisa diunduh langsung dari portal e-Hak Cipta atau diambil di kantor DJKI. Sertifikat ini berisi nomor pendaftaran, tanggal terbit, nama pencipta, dan klasifikasi karya.

### **Upaya Yang Dilakukan Dalam Melindungi Hak Cipta Pencipta Aplikasi Yang Diperjualbelikan Secara Ilegal Di Internet**

Upaya perlindungan hukum perlu diberikan terhadap aplikasi yang diperjualbelikan secara ilegal melalui internet. Dalam hal ini, peran pemerintah sangat penting, khususnya dalam melakukan upaya preventif untuk mencegah penyebaran dan peredaran aplikasi bajakan. Pemerintah, melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo), memiliki kewenangan untuk menertibkan situs-situs atau platform digital yang menyediakan aplikasi ilegal dengan cara pemblokiran. Tindakan ini bertujuan agar masyarakat tidak dapat secara bebas mengakses situs atau *marketplace* yang memperjualbelikan aplikasi tanpa izin dari pemegang hak cipta.

Pemblokiran terhadap situs atau platform yang melanggar hak cipta dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu melalui pengaduan publik dan inisiatif temuan langsung dari Kemenkominfo. Pengaduan umumnya dilakukan oleh individu atau badan yang mengetahui adanya situs yang memperdagangkan aplikasi secara ilegal, biasanya melalui laporan tertulis atau email kepada Kemenkominfo. Setelah menerima laporan, pihak Kemenkominfo akan melakukan penelusuran dan menghubungi administrator atau pemilik situs. Mereka diberikan peringatan resmi untuk menghapus konten yang melanggar. Namun, tidak jarang pemilik situs menyangkal bahwa aplikasi yang dijual merupakan hasil pembajakan dan menolak menghapus konten tersebut.

Dalam kasus seperti itu, Kemenkominfo akan menghubungi langsung pemilik hak cipta atau pengembang resmi aplikasi untuk mengonfirmasi status legalitas aplikasi yang dimaksud. Jika terbukti bahwa aplikasi tersebut diperjualbelikan tanpa izin, maka pemerintah melalui Kemenkominfo berhak melakukan pemblokiran sepihak terhadap situs atau platform tersebut. Tindakan tegas ini bertujuan untuk menghentikan praktik pelanggaran hak cipta dan mencegah kerugian lebih lanjut bagi pemegang hak.

Pemerintah memiliki kewajiban moral dan hukum untuk melindungi hak-hak pengembang aplikasi dan perusahaan teknologi yang karyanya memiliki nilai ekonomi dan kreativitas tinggi. Tanpa perlindungan yang memadai, para pemegang hak cipta—baik individu maupun korporasi—akan merasa dirugikan dan kehilangan semangat untuk berinovasi. Oleh karena itu, kehadiran negara dalam menjamin keamanan karya digital sangat dibutuhkan di tengah berkembangnya distribusi aplikasi melalui internet.

Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 memberikan dasar hukum yang kuat bagi Kemenkominfo dalam mencegah dan menindak pelanggaran hak cipta melalui sarana teknologi digital. Pasal 54 dari UUHC mengatur tentang upaya pencegahan terhadap pelanggaran hak cipta dan hak terkait, termasuk aplikasi digital yang kini banyak menjadi objek pelanggaran. Pemerintah dapat melakukan pengawasan terhadap pembuatan, distribusi, dan penjualan konten ilegal, termasuk aplikasi yang tidak memiliki lisensi resmi.

Pasal 54 UUHC secara eksplisit menyebutkan bahwa pemerintah memiliki wewenang untuk:

1. Melakukan pengawasan terhadap pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran hak cipta dan hak terkait.
2. Menjalin kerja sama dengan berbagai pihak, baik domestik maupun internasional, dalam upaya pencegahan dan penindakan pelanggaran hak cipta.
3. Melakukan pengawasan terhadap segala bentuk perbanyakan, pengunduhan, maupun penjualan ulang konten ciptaan melalui media digital.

Ketiga poin ini sejalan dengan kebutuhan proteksi terhadap aplikasi yang saat ini banyak diperjualbelikan secara ilegal melalui platform seperti forum *underground*, *marketplace* gelap, atau situs berbagi *file*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, perlindungan hak cipta terhadap pemegang hak cipta aplikasi yang diperjualbelikan secara ilegal di internet menjadi sangat penting mengingat maraknya distribusi aplikasi bajakan yang merugikan secara ekonomi dan melemahkan inovasi. Meskipun Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah memberikan dasar hukum yang kuat, pelanggaran masih kerap terjadi akibat sifat penyebaran digital yang cepat dan sulit dikendalikan. Pemerintah melalui Kemenkominfo memiliki kewenangan untuk melakukan pemblokiran terhadap situs atau platform yang melanggar hak cipta, baik atas dasar laporan masyarakat maupun temuan langsung, guna mencegah penyebaran lebih luas. Perlindungan juga dapat diperkuat melalui pencatatan ciptaan di DJKI sebagai alat bukti sah ketika terjadi sengketa. Tanpa perlindungan yang efektif, pemegang hak cipta aplikasi akan terus dirugikan oleh praktik ilegal yang mengabaikan hak ekonomi dan moral mereka atas karya yang telah diciptakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D., Mulyana, B., Rmadhan, F., et al. (2024). "Perlindungan Hukum Terhadap Kekayaan Intelektual Dalam Era Digital Di Indonesia". *TERANG: Jurnal Kajian Ilmu Sosial, Politik dan Hukum* 1(1), 26-46 DOI: <https://doi.org/10.62383/terang.v1i1.52>
- Asmaul, A., Karim, K., & Adhilia, L. T. F. (2023). "Perlindungan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Melalui Internet". *Jurnal Litigasi Amsir*, 239-253. Retrieved from <https://journalstih.amsir.ac.id/index.php/julia/article/view/254>
- Creswell, J.W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Darnia, M., Monica, C., Munawardi., et al. (2023). "Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual di Era Digital". *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidisciplinary* 1(2), 411-419
- Jaman, U., Putri, G., & Anzani, T. (2021). "Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital". *Jurnal Rechten: Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia* 3(1), 9-17
- Manurung, E. (2022). "Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Atas Karya Cipta Digital Di Indonesia". *Premise Law Journal* 1(2)
- Novi, A., Rahmadani, D., & Hidayati, M. (2022). *Pelanggaran Hak Cipta Melalui Situs Ilegal*. Universitas Al Azhar Indonesia

- Novia, A., Rahmadani, D., & Hidayati, M. (2022). *Pelanggaran Hak Cipta Situs Streaming Ilegal*. Universitas AL Azhar Indonesia
- Nugroho, R., & Muryanto, Y. (2025). "Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Karya Digital Terhadap Praktik Pelanggaran Hak Cipta Digital". *Birokrasi: Jurnal Ilmu Hukum dan Tata Negara*, 3(1), 57-67 DOI: <https://doi.org/10.55606/birokrasi.v3i1.1820>
- Prihatin, L., Yosepin Endah Listyowati, M., & Ichfan Hidayat, T. (2024). "Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual: Sebuah Esensial Hak Cipta Pada Era Revolusi Industri 4.0". *UNES Law Review*, 6(4), 11321-11329. <https://doi.org/10.31933/unesrev.v6i4.2081>
- Rasyid, I., & Purnawanm A. (2020). "Proses Pendaftaran Hak Cipta Dalam Rangka Kepastian Hukum Terhadap Para Pekerja Industri Kreatif Dalam Bidang Musik Di Kantor Wilayah Kemenkumham Provinsi Jawa Tengah". *Prosiding Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU) 4*.
- Sofia, S., Disemadi, H.S., & Agustianto, A. (2024). "Penegakan Pelanggaran Hak Cipta di Era Revolusi Industri: Studi Putusan". *PAMALI: Pattimura Magister Law Review*, 4(3), 334-350. DOI: <https://doi.org/10.47268/pamali.v4i3.2336>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaeruddin, U. (2024). "Hak Kekayaan Intelektual dalam Era Digital: Tantangan Hukum dan Etika dalam Perlindungan Karya Kreatif dan Inovasi". *Jurnal Hukum Indonesia* 3(3), 122-128
- Webster, J., & Watson, R.T. (2002). *Analyzing the Past to Prepare for the Future: Writing a Literature Review*. *MIS Quarterly*, 26(2), xiii-xxiii.
- Wulandari, F. (2024). "Problematika Pelanggaran Hak Cipta di Era Digital". *Journal of Contemporary Law Studies* 2(2), 99-114 DOI: <https://doi.org/10.47134/lawstudies.v2i2.2261>