



Original Article

Tinjauan Hukum Perlindungan Ide Bisnis Digital melalui Perkara Gojek dan Nadiem Makarim

Steven Ngui[✉], Christine S.T Kansil²

^{1,2} Universitas Tarumanagara.

Korespondensi Email: stevenngui11@gmail.com[✉]

Abstrak:

Perkembangan pesat dalam teknologi digital telah membuka peluang besar dalam sektor bisnis, terutama yang berbasis aplikasi. Salah satu contoh nyata transformasi ini adalah Gojek, yang berkembang dari layanan ojek online menjadi superapp yang menyediakan berbagai layanan. Namun, di balik kesuksesan tersebut, muncul permasalahan hukum terkait perlindungan hak cipta terhadap ide bisnis yang masih bersifat abstrak dan belum terwujud dalam bentuk fisik. Kasus sengketa hak cipta antara Hasan Azhari dan Gojek mengangkat isu penting tentang perlindungan hak cipta atas konsep bisnis yang belum diwujudkan dalam bentuk nyata. Azhari mengklaim sebagai pencipta pertama dari model bisnis ojek online yang digunakan oleh Gojek, namun klaim ini ditolak oleh pengadilan karena hak cipta hanya berlaku pada karya yang sudah terwujud dalam bentuk fisik sesuai dengan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Hasil analisis menunjukkan bahwa meskipun Azhari memiliki ide bisnis, ia tidak dapat membuktikan bahwa konsep tersebut telah diwujudkan dalam bentuk yang dilindungi hukum. Perbedaan antara hak cipta dan hak paten juga menjadi hal yang penting dalam kasus ini, di mana hak cipta melindungi ekspresi ide yang terwujud, sedangkan hak paten lebih relevan untuk melindungi metode bisnis yang dapat dipraktikkan. Penelitian ini menyarankan agar regulasi hak cipta di Indonesia diperbarui untuk mengakomodasi perkembangan teknologi dan inovasi yang semakin cepat. Pembaruan regulasi hak cipta yang lebih adaptif terhadap kebutuhan industri digital sangat diperlukan untuk mendukung pertumbuhan sektor ekonomi berbasis inovasi dan kreativitas di Indonesia.



<https://jurnal.usk.ac.id/riwayat>

Kata kunci: hak cipta, model bisnis, Gojek, perlindungan hukum, ide bisnis digital, pembaruan regulasi

Pendahuluan

Perkembangan pesat dalam dunia digital dan teknologi telah membuka banyak peluang bisnis baru, terutama dalam sektor transportasi berbasis aplikasi. Gojek, yang didirikan oleh Nadiem Makarim pada tahun 2010, merupakan salah satu contoh nyata dari transformasi ini. Berawal dari layanan ojek online, Gojek kemudian berkembang menjadi sebuah superapp yang menyediakan berbagai layanan lainnya seperti pengiriman barang, pembayaran digital, dan layanan on-demand lainnya. Keberhasilan Gojek ini menunjukkan bagaimana inovasi dapat merubah industri yang ada dan menciptakan dampak sosial serta ekonomi yang luas. Namun, di balik kesuksesan tersebut, muncul permasalahan hukum yang cukup signifikan, salah satunya terkait dengan hak cipta. Sebuah kasus yang mencuat adalah gugatan yang diajukan oleh Hasan Azhari, yang mengklaim bahwa ia adalah pencipta pertama dari model bisnis ojek online yang digunakan oleh Gojek (Fatin et al., 2024).

Hasan Azhari mengklaim bahwa sejak 2008 ia sudah mengembangkan sistem pemesanan ojek online yang menjadi dasar bagi konsep yang kemudian digunakan oleh Gojek. Azhari menyatakan bahwa ia memiliki hak cipta atas model bisnis tersebut dan menuntut ganti rugi atas kerugian yang ditimbulkan akibat penggunaan model bisnis itu oleh Gojek tanpa izin. Ia juga meminta pembayaran royalti yang cukup besar atas penggunaan hak cipta yang ia klaim. Kasus ini menjadi penting karena berkaitan dengan perlindungan hak cipta terhadap ide bisnis yang berbasis teknologi, yang sering kali sulit dibuktikan karena ide tersebut belum diwujudkan dalam bentuk fisik atau material yang dapat dilindungi (Karim, 2023). Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang sejauh mana hak cipta dapat melindungi ide bisnis yang hanya ada dalam bentuk konsep atau model bisnis, dan apakah konsep semacam itu bisa dianggap sebagai objek hak cipta.

Di Indonesia, hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, yang memberikan perlindungan terhadap karya yang telah diwujudkan dalam bentuk nyata. Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif yang timbul secara otomatis setelah karya diwujudkan dalam bentuk nyata. Namun, permasalahan utama yang dihadapi dalam kasus ini adalah bahwa ide bisnis yang diajukan oleh Hasan Azhari belum diwujudkan dalam bentuk yang dapat dipatenkan atau dikodifikasikan, seperti program komputer atau perangkat lunak. Oleh karena itu, meskipun Hasan Azhari mengklaim bahwa ia adalah pencipta pertama dari model bisnis ojek online, ia menghadapi tantangan besar dalam membuktikan bahwa idenya memenuhi syarat untuk perlindungan hak cipta, karena hanya karya yang diwujudkan dalam bentuk fisik yang dapat dilindungi secara hukum (Pertiwi, 2025).

Perlindungan hak cipta dalam dunia digital sangat kompleks, terutama ketika berkaitan dengan ide yang belum diwujudkan dalam bentuk konkret. Sebagai contoh, dalam kasus Gojek, ide bisnis yang dijalankan berbasis pada teknologi yang dapat berubah-ubah dengan cepat. Meskipun Gojek telah berhasil menerapkan ide tersebut dalam bentuk aplikasi, perlindungan hak cipta untuk ide yang lebih abstrak seperti model bisnis atau sistem pemesanan sangat terbatas. Hal ini memperlihatkan adanya celah dalam sistem hukum yang ada, yang tidak sepenuhnya melindungi pencipta yang belum merealisasikan idenya dalam produk yang dapat dilindungi hak cipta (Anzani et al., 2021). Dengan demikian, penting untuk memperbarui regulasi hak cipta agar lebih sesuai dengan karakteristik industri digital yang terus berkembang.

Selain itu, keberhasilan Gojek juga mendorong perubahan dalam bentuk perjanjian bisnis, salah satunya adalah perjanjian kemitraan yang digunakan antara Gojek dan para mitranya, seperti pengemudi. Perjanjian ini, yang dilakukan secara elektronik, mengatur

hak dan kewajiban antara Gojek dan mitra pengemudi dalam menjalankan layanan. Meskipun perjanjian ini dilaksanakan melalui platform digital, hukum Indonesia tetap mengharuskan adanya kesepakatan yang jelas dan sah sesuai dengan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun inovasi dilakukan dalam dunia digital, aspek hukum seperti perjanjian kemitraan harus tetap mengacu pada prinsip-prinsip hukum yang ada untuk memastikan kejelasan dan perlindungan bagi semua pihak yang terlibat (Kelvianto et al., 2023).

Dalam konteks perlindungan hak cipta, perkembangan teknologi juga menuntut perubahan dalam pendekatan hukum. Salah satu tantangan terbesar adalah bagaimana melindungi ide-ide bisnis yang terus berkembang dengan cepat di sektor teknologi. Jika pengadilan memutuskan untuk mendukung klaim Azhari dan memberikan kompensasi yang besar, ini dapat menciptakan preseden hukum yang berisiko bagi startup lainnya yang juga bergerak di bidang teknologi dan inovasi. Ketidakpastian hukum ini dapat menghambat perkembangan industri digital, karena perusahaan teknologi mungkin akan enggan mengembangkan ide baru yang berisiko menghadapi gugatan serupa (Shafira et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan peraturan yang lebih jelas dan adaptif terhadap kebutuhan industri digital, agar tidak menghambat kreativitas dan inovasi yang justru dibutuhkan untuk mempercepat kemajuan ekonomi digital Indonesia.

Dari segi ekonomi, industri startup di Indonesia sangat bergantung pada perlindungan hak cipta yang dapat memberikan rasa aman bagi para inovator. Namun, jika regulasi hak cipta tidak cukup jelas atau fleksibel dalam menghadapi perkembangan teknologi, hal ini dapat menyebabkan keraguan di kalangan investor dan mengurangi minat mereka untuk berinvestasi di sektor ini. Oleh karena itu, penyelesaian kasus ini sangat penting untuk memberikan gambaran jelas mengenai arah regulasi hak cipta di Indonesia, sekaligus mengurangi ketidakpastian yang bisa menghambat perkembangan sektor startup. Dengan menciptakan kebijakan yang lebih jelas dan sesuai dengan dinamika dunia digital, Indonesia dapat lebih baik mendukung pertumbuhan ekosistem startup yang berbasis pada inovasi dan kreativitas.

Dengan demikian, kasus ini membuka peluang bagi para pemangku kebijakan untuk melakukan pembaruan terhadap regulasi hak cipta yang ada. Perlu ada pendekatan yang lebih terbuka dan fleksibel dalam menangani hak cipta di sektor digital, terutama dalam hal perlindungan terhadap ide bisnis yang belum diwujudkan dalam bentuk produk nyata. Hal ini tidak hanya akan melindungi pencipta dan pengusaha, tetapi juga akan mendorong perkembangan sektor ekonomi digital Indonesia secara lebih luas dan berkelanjutan.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan analisis studi kasus untuk memahami isu hukum yang berkaitan dengan perlindungan hak cipta terhadap model bisnis digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permasalahan hukum dalam sengketa antara Hasan Azhari dan Gojek terkait klaim hak cipta atas model bisnis ojek online. Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data sekunder, yang meliputi undang-undang yang relevan, peraturan perundang-undangan, serta literatur terkait hak cipta, termasuk artikel, buku, dan penelitian sebelumnya yang mendalami masalah hak cipta dalam konteks ekonomi digital. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan data dari putusan pengadilan yang menjadi dasar bagi analisis kasus yang dibahas.

Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali pemahaman lebih mendalam mengenai penerapan hukum hak cipta terhadap ide bisnis yang belum diwujudkan dalam bentuk fisik. Proses pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan referensi dari berbagai sumber hukum yang relevan, termasuk undang-undang hak cipta Indonesia, literatur akademik tentang perlindungan kekayaan intelektual, serta putusan Mahkamah Agung yang terkait dengan kasus sengketa hak cipta Gojek dan Azhari (Marzuki, 2016). Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi dan membandingkan argumen-argumen hukum yang dibangun oleh kedua belah pihak dalam gugatan, serta mengkaji bagaimana sistem hukum Indonesia memberikan perlindungan terhadap konsep atau ide yang belum diwujudkan dalam bentuk yang konkret.

Penelitian ini juga menggunakan analisis normatif untuk menilai ketidaksesuaian antara praktik hukum yang ada dengan perkembangan pesat di sektor teknologi dan bisnis digital. Dengan melihat bagaimana hukum hak cipta saat ini diterapkan pada model bisnis digital, diharapkan penelitian ini dapat memberikan rekomendasi tentang perlunya pembaruan regulasi hak cipta di Indonesia untuk mengakomodasi perkembangan teknologi yang semakin cepat. Hal ini penting untuk memberikan perlindungan yang lebih komprehensif terhadap inovasi bisnis digital yang berbasis ide dan teknologi, yang sering kali belum terwujud dalam bentuk fisik yang dapat dilindungi oleh hukum.

Hasil

Kepastian Hukum atas Perlindungan Hak Cipta terhadap Model Bisnis Digital

Perkembangan pesat teknologi digital di Indonesia telah membawa perubahan besar dalam berbagai sektor, khususnya dalam industri kreatif dan ekonomi digital. Karya-karya yang dihasilkan oleh para pencipta, baik yang berbentuk fisik seperti buku dan film, maupun karya yang dihasilkan dalam bentuk digital seperti musik, perangkat lunak, dan film, kini dapat diakses, didistribusikan, dan dikonsumsi secara global melalui internet. Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta memberikan perlindungan hukum bagi pencipta dengan memberikan hak eksklusif untuk mengontrol penggunaan dan distribusi karya mereka di berbagai platform digital (Amalia et al., 2024). Perlindungan ini sangat penting untuk memastikan bahwa pencipta mendapat hak atas karya yang mereka hasilkan, mengingat potensi pembajakan yang terjadi dengan adanya akses mudah terhadap karya-karya digital.

Hak cipta di Indonesia berlaku secara otomatis sejak karya diwujudkan dalam bentuk nyata, sebagaimana diatur dalam UU No. 28 Tahun 2014. Pencatatan karya di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) dapat memperkuat bukti hukum kepemilikan karya tersebut, meskipun pendaftaran bukanlah keharusan untuk memperoleh perlindungan. Meskipun hak cipta dapat diberikan secara otomatis, perlindungannya terhadap karya digital semakin kompleks seiring dengan perkembangan teknologi. Pembajakan digital menjadi salah satu tantangan besar yang harus dihadapi oleh para pencipta, di mana karya mereka sering kali digunakan tanpa izin melalui platform media sosial dan situs streaming ilegal.

Pembajakan karya digital berpotensi menyebabkan kerugian ekonomi yang besar bagi pencipta, mengingat karya yang mereka hasilkan digunakan tanpa kompensasi yang pantas. Hal ini tidak hanya merugikan pencipta secara finansial tetapi juga mengurangi insentif untuk terus berkarya dan berinovasi. Dalam hal ini, pembajakan dapat mengganggu kestabilan industri kreatif Indonesia yang semakin bergantung pada perkembangan ekonomi digital. Pembajakan karya tidak hanya merugikan pencipta, tetapi juga merusak potensi pasar yang sah dan menurunkan kualitas industri kreatif

secara keseluruhan.

Perlindungan hak cipta terhadap karya digital di Indonesia perlu diperkuat melalui pembaruan regulasi yang mampu mengakomodasi perkembangan teknologi baru. Teknologi seperti kecerdasan buatan (AI) dan blockchain, yang kini mulai digunakan dalam penciptaan karya, harus dipertimbangkan dalam revisi UU Hak Cipta. Regulasi ini dapat mencakup karya yang dihasilkan oleh teknologi baru seperti AI, yang dapat menghasilkan karya-karya dengan bantuan algoritma dan pembelajaran mesin (Kakiay & Wigiyanti, 2022). Oleh karena itu, pembaruan UU Hak Cipta akan memastikan bahwa karya yang dihasilkan dengan teknologi mutakhir tetap mendapat perlindungan yang sesuai.

Penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta di ruang digital memerlukan pendekatan yang lebih komprehensif. Salah satu tantangan utama adalah sifat internet yang lintas batas negara, yang memungkinkan pelanggaran hak cipta terjadi tanpa pengawasan yang memadai. Dalam hal ini, penegakan hukum harus memperhitungkan kerjasama internasional antara negara-negara untuk mengatasi pembajakan yang terjadi di platform global. Meskipun UU ITE memberikan dasar hukum bagi transaksi elektronik, pelaksanaannya masih terkendala oleh terbatasnya kontrol terhadap situs-situs luar negeri yang melanggar hak cipta (Kosasih & Saripudin, 2023).

Perlindungan hak cipta digital dapat lebih ditingkatkan dengan penerapan teknologi pengamanan, seperti Digital Rights Management (DRM) dan watermarking. DRM memungkinkan pemegang hak cipta untuk mengontrol akses terhadap karya digital mereka dan mencegah penyalahgunaan. Watermarking, di sisi lain, memberikan cara untuk menandai karya secara digital, yang memudahkan pelacakan penggunaan karya tanpa izin. Teknologi ini menjadi sangat penting untuk mendeteksi dan mengatasi pembajakan digital secara otomatis di berbagai platform digital (Fahmi et al., 2025).

Penyedia layanan digital, seperti platform media sosial dan situs streaming, harus bertanggung jawab dalam memastikan bahwa karya yang mereka distribusikan tidak melanggar hak cipta. Mereka perlu menerapkan sistem pelaporan dan penghapusan konten ilegal dengan lebih tegas. YouTube, sebagai contoh, sudah memiliki sistem "takedown notice" yang memungkinkan pemegang hak cipta untuk melaporkan dan menghapus konten yang melanggar (Kurniawan, 2025). Meskipun demikian, sistem ini perlu diperkuat untuk memastikan bahwa hak cipta dilindungi secara lebih efektif dan mendalam.

Kesadaran hukum di kalangan masyarakat menjadi hal yang tak kalah penting dalam mendukung perlindungan hak cipta digital. Pengguna internet harus diberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai hak cipta dan pentingnya menghargai karya orang lain. Melalui edukasi yang berkelanjutan, masyarakat dapat mengurangi praktik pembajakan dan mulai menggunakan karya orang lain secara sah, misalnya dengan cara membeli atau mengakses melalui saluran yang sah (Singandana & Purwanto, 2024). Peningkatan kesadaran hukum dapat mendorong budaya menghargai hak cipta, yang akan mengurangi pembajakan dan mendukung perkembangan industri kreatif di Indonesia.

Meningkatkan kesadaran hukum bukan hanya tugas pemerintah, tetapi juga sektor swasta, terutama platform digital. Mereka harus berkomitmen untuk tidak hanya menyediakan konten yang sah, tetapi juga menyediakan mekanisme yang memudahkan pencipta untuk melaporkan pelanggaran. Pemerintah perlu mendorong perusahaan digital untuk menyediakan pelatihan tentang hak cipta dan mengimplementasikan sistem

pemantauan yang lebih efektif untuk melindungi karya digital (Sinaga, 2020). Penegakan yang tegas terhadap pelanggaran akan memberikan perlindungan lebih baik bagi pencipta karya.

Kerjasama internasional dalam penegakan hak cipta sangat penting mengingat pembajakan digital sering kali melibatkan platform dan pengguna yang tersebar di berbagai negara. Indonesia perlu lebih aktif dalam perjanjian internasional untuk mengatur hak cipta secara global. Dengan adanya kesepakatan antarnegara tentang perlindungan hak cipta digital, pengawasan terhadap pelanggaran hak cipta di dunia maya akan menjadi lebih efektif. Kerjasama ini juga dapat memperkuat sistem perlindungan hak cipta, terutama dalam menangani pelanggaran yang terjadi lintas negara.

Kerjasama internasional ini tidak hanya mencakup negara-negara di kawasan Asia, tetapi juga harus melibatkan negara-negara besar dengan industri digital yang berkembang pesat, seperti Amerika Serikat dan negara-negara di Uni Eropa. Kolaborasi ini akan menciptakan kesepakatan bersama mengenai perlindungan hak cipta digital dan dapat mengurangi risiko pembajakan karya yang melibatkan pelanggaran lintas negara. Kolaborasi ini juga penting untuk menyusun kebijakan global yang dapat mengatur penggunaan karya cipta di dunia maya secara lebih efektif dan adil.

Dengan demikian, perlindungan hak cipta digital yang efektif tidak hanya membutuhkan kerangka hukum yang kuat, tetapi juga dukungan teknologi yang memadai dan kesadaran hukum yang tinggi di kalangan masyarakat. Pemerintah dan sektor swasta perlu bekerja sama dalam menciptakan ekosistem digital yang aman dan adil, di mana pencipta karya digital dapat memperoleh keuntungan yang setimpal atas karya yang mereka hasilkan. Hanya dengan pendekatan yang komprehensif, yang mencakup penguatan regulasi, teknologi pengamanan, dan kerjasama internasional, Indonesia dapat melindungi hak cipta digital secara efektif dan mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif yang berkelanjutan di era digital.

Analisis Putusan Pengadilan dalam Sengketa Hak Cipta Model Bisnis Gojek–Hasan Azhari

Kasus sengketa hak cipta antara Hasan Azhari dan PT Goto Gojek Tokopedia dimulai ketika Azhari mengklaim bahwa metode pemesanan ojek online yang ia kembangkan pada 2008, yang dikenal dengan nama Ojekbintaro, telah digunakan tanpa izin oleh Gojek setelah perusahaan tersebut didirikan pada 2010. Azhari menganggap bahwa Gojek mengadopsi ide dan konsep bisnisnya yang bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam memesan layanan ojek melalui telepon atau internet. Dalam gugatan tersebut, Azhari mengklaim bahwa model pemesanan ojek online yang ia buat sangat mirip dengan apa yang dilakukan oleh Gojek, meskipun platform yang digunakan Gojek berbentuk aplikasi berbasis smartphone (Aquarianto & Bustani, 2025).

Namun, hukum Indonesia memberikan perlindungan hak cipta hanya terhadap karya yang terwujud dalam bentuk nyata, seperti tulisan, seni, atau perangkat lunak yang dapat diakses dan dipraktikkan. Konsep atau ide bisnis yang masih bersifat abstrak tidak memenuhi syarat untuk perlindungan hak cipta. Oleh karena itu, meskipun Azhari mengklaim bahwa ia adalah pencipta pertama dari metode pemesanan ojek online, karena ide tersebut belum diwujudkan dalam bentuk yang jelas dan dapat dipahami oleh pihak lain, klaim hak cipta tersebut ditolak oleh pengadilan (Yayuk et al., 2025). Kasus ini juga mencerminkan ketidaksesuaian antara apa yang dapat dilindungi oleh hak cipta dan inovasi bisnis yang berupa ide atau konsep yang belum terwujud dalam bentuk yang

konkret.

Dalam proses hukum, Azhari mengajukan bukti berupa karya tulis dan sertifikat hak cipta untuk menunjukkan kepemilikan atas metode pemesanan yang ia kembangkan. Namun, PT Goto Gojek Tokopedia membantah klaim tersebut dengan menunjukkan bahwa mereka mengembangkan sistem pemesanan ojek secara online secara mandiri. Gojek mengklaim bahwa meskipun ada kemiripan dalam ide dasar, mereka tidak meniru metode yang dikembangkan oleh Azhari. Pengadilan dalam hal ini Mahkamah Agung, lebih menekankan pada prinsip bahwa hak cipta hanya dapat diterapkan pada karya yang terwujud dalam bentuk yang jelas dan dapat digunakan oleh orang lain (Aulia & Mucharom, 2025).

Putusan Mahkamah Agung menjadi sangat penting karena memperjelas batasan hukum terkait perlindungan hak cipta di Indonesia. Mahkamah Agung menegaskan bahwa hak cipta hanya berlaku untuk ekspresi ide yang terwujud dalam bentuk nyata, dan ide atau konsep yang masih abstrak tidak dapat dilindungi oleh hak cipta. Dalam hal ini, Azhari tidak dapat membuktikan bahwa metode pemesanan ojek online yang ia klaim telah diwujudkan dalam bentuk yang cukup jelas untuk dilindungi oleh hukum (Gustami & Muryanto, 2023). Oleh karena itu, klaim hak cipta atas konsep yang belum terwujud dalam bentuk fisik tidak dapat diterima.

Keputusan ini juga menyoroti pentingnya pemahaman tentang perbedaan antara hak cipta dan hak paten dalam melindungi karya intelektual. Sementara hak cipta melindungi ekspresi ide yang telah terwujud, hak paten lebih relevan untuk melindungi inovasi yang bersifat teknis atau metode bisnis yang dapat diterapkan secara praktis. Dalam kasus ini, jika Azhari ingin melindungi metode pemesanan ojek yang ia kembangkan, paten akan lebih tepat daripada hak cipta karena melibatkan aplikasi yang dapat digunakan dalam praktik bisnis (Martinelli et al., 2025). Paten memberikan perlindungan terhadap penemuan baru yang dapat diterapkan secara teknis.

Selain itu, keputusan ini membuka pemahaman lebih dalam tentang pentingnya pendaftaran hak cipta dan hak paten di Indonesia. Meskipun hak cipta berlaku otomatis setelah karya terwujud, pendaftaran dapat membantu dalam pembuktian kepemilikan karya tersebut. Pendaftaran hak cipta atau paten mempermudah pencipta untuk membuktikan bahwa mereka adalah pemilik sah dari karya tersebut, dan ini sangat penting jika terjadi sengketa di masa depan. Hal ini juga menunjukkan bahwa, meskipun hak cipta dapat diberikan secara otomatis, langkah pendaftaran memiliki nilai tambah dalam memastikan hak atas karya intelektual tetap terlindungi.

Di sisi lain, kasus ini juga menunjukkan pentingnya kesadaran bagi pengusaha dan pencipta untuk memahami regulasi yang ada mengenai hak cipta dan hak paten. Pemahaman yang baik akan membantu mereka memilih jalur perlindungan yang sesuai untuk karya mereka. Pencipta yang bergerak di bidang teknologi atau inovasi bisnis harus memastikan bahwa karya yang mereka buat telah diwujudkan dalam bentuk yang dapat dipraktikkan dan sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku (Ramadhan et al., 2018). Jika karya tersebut berupa metode atau ide bisnis, paten menjadi pilihan yang lebih tepat untuk melindungi inovasi tersebut daripada hak cipta.

Kasus ini juga menandakan adanya celah dalam penerapan hukum hak cipta di Indonesia terkait perlindungan terhadap karya yang berbasis ide atau konsep. Dengan berkembangnya teknologi, banyak karya intelektual yang muncul dalam bentuk konsep atau ide yang belum diwujudkan dalam bentuk fisik. Hal ini menunjukkan bahwa hukum perlu memperbarui peraturan untuk memberikan perlindungan yang lebih sesuai bagi

pencipta yang bekerja dalam industri teknologi dan inovasi (Agustina, 2021). Oleh karena itu, penting bagi pemerintah dan pembuat kebijakan untuk terus memperbaharui sistem hukum yang ada agar dapat mengakomodasi perkembangan industri yang cepat ini.

Secara keseluruhan, putusan Mahkamah Agung memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai batasan hukum hak cipta di Indonesia. Keputusan ini mempertegas bahwa hak cipta hanya dapat diterapkan pada karya yang terwujud dalam bentuk nyata, sementara ide atau konsep yang masih abstrak tidak dapat dilindungi oleh hak cipta. Oleh karena itu, pengusaha dan pencipta perlu mengetahui dengan tepat jenis perlindungan hukum yang sesuai dengan karya yang mereka buat. Dalam hal ini, hak paten lebih cocok untuk melindungi metode bisnis atau inovasi teknis yang bersifat aplikatif dan dapat digunakan dalam praktik bisnis.

Kesimpulan

Perlindungan hak cipta terhadap ide bisnis digital yang belum terwujud dalam bentuk fisik merupakan isu hukum yang semakin relevan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan inovasi dalam industri digital. Kasus sengketa hak cipta antara Hasan Azhari dan Gojek menyoroti tantangan yang dihadapi oleh sistem hukum dalam memberikan perlindungan terhadap konsep atau model bisnis yang bersifat abstrak. Meskipun Azhari mengklaim sebagai pencipta pertama dari model bisnis ojek online, pengadilan menolak klaim tersebut karena ide tersebut belum diwujudkan dalam bentuk fisik yang dapat dilindungi oleh hukum hak cipta, yang hanya melindungi karya yang sudah terwujud secara nyata.

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta memberikan perlindungan hanya terhadap ekspresi ide yang terwujud dalam bentuk nyata, seperti karya tulis atau perangkat lunak. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam perlindungan hukum bagi inovasi yang berupa ide bisnis atau konsep yang belum diwujudkan dalam bentuk yang dapat dipraktikkan. Perbedaan antara hak cipta dan hak paten juga menjadi hal yang penting dalam konteks ini, di mana hak cipta melindungi karya yang terwujud, sementara hak paten lebih tepat untuk melindungi metode bisnis yang aplikatif.

Demi mendukung pertumbuhan sektor digital yang terus berkembang, diperlukan pembaruan dalam regulasi hak cipta yang lebih adaptif terhadap karakteristik industri digital. Perlindungan terhadap ide bisnis yang belum diwujudkan dalam bentuk fisik harus diperkuat dengan pendekatan yang lebih fleksibel dan sesuai dengan dinamika teknologi. Oleh karena itu, pembuat kebijakan di Indonesia perlu merumuskan peraturan yang lebih komprehensif untuk memberikan perlindungan hukum yang memadai terhadap inovasi digital, sehingga dapat mendorong kreativitas, perkembangan ekonomi, dan kemajuan industri berbasis teknologi.

Daftar Pustaka

- Agustina, N. L. (2021). *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Sefa Bumi Persada.
- Amalia, D. U., Mulyana, B. B., Ramadhan, F. F., & Fajarwati, N. K. (2024). Perlindungan Hukum Terhadap Kekayaan Intelektual Dalam Era Digital Di Indonesia. *TERANG: Jurnal Kajian Ilmu Sosial, Politik Dan Hukum*, 1(1), 26–46.
- Anzani, T. A., Putri, G. R., & Badruh, J. U. (2021). Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital. *Jurnal Rechten : Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia*, 3(1), 9–17.

- Aquarianto, A. C., & Bustani, S. (2025). PENGGUNAAN KARYA CIPTA PROGRAM KOMPUTER OJEKBINTARO OLEH PT. GOTO GOJEK TOKOPEDIA,TBK BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA. *Amicus Curiae*, 2(3), 943–951. <https://doi.org/10.25105/amicus.v2i3.23994>
- Aulia, S. P., & Mucharom, R. S. (2025). Tinjauan Hukum Terhadap Perlindungan Metode Dalam Kasus Hak Cipta Hasan Azhari Dan Pt Tokopedia. *Media Keadilan: Jurnal Ilmu Hukum*, 16(1), 1–16. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmk>
- Fahmi, K., Akbar, M., & Daud, D. (2025). Perlindungan Hukum Atas Hak Cipta Digital Dalam Era Ekonomi Kreatif. *Jurnal Warta Dharmawangsa*, 19(3), 1547–1556.
- Fatin, K. A., Ayu, T., Dewi, H., Hanif N, F., Klarisa, A. W., & Desi, D. (2024). Implikasi Pertarungan Hukum Hasan Azhari VS Gojek Tokopedia Bagi Ekosistem Startup Indonesia. *Media Hukum Indonesia (MHI)*, 2(4), 909–914. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14349190>
- Gustami, N. R., & Muryanto, Y. T. (2023). Perlindungan Hukum Lender Dalam Transaksi Peer To Peer Lending Kaitannya Platform Yang Melakukan Perbuatan Melawan Hukum. *Jurnal Privat Law*, 11(2), 209. <https://doi.org/10.20961/privat.v11i2.48758>
- Kakiay, A., & Wigiyanti. (2022). DAMPAK PELANGGARAN HAK CIPTA TERHADAP INDUSTRI PERFILMAN. *Jurnal Riset Ilmiah*, 1(01), 15–18.
- Karim, A. (2023). Kepastian Hukum Pencipta Dan Pemegang Hak Cipta Gojek-PT Aplikasi Karya Anak Bangsa (Studi Kasus Perkara Nomor 86/Pdt.Sus-HKI/Cipta/2021/PN Niaga Jkt.Pst). *Jurnal Penelitian Serambi Hukum*, 16(02), 31–48. <https://doi.org/10.59582/sh.v16i02.731>
- Kelvianto, C., Dewi, K., & Martinelli, I. (2023). Perjanjian Kemitraan Antara Driver PT. GoTo Gojek Tokopedia Tbk Berdasarkan Teori Roscoe Pound. *Jurnal Tana Mana*, 4(2), 185–196. <https://ojs.staialfurqan.ac.id/jtm/>
- Kosasih, A. P., & Saripudin, A. (2023). Tinjauan Yuridis Perlindungan Hukum Hak Cipta Digital Terhadap Produk Aplikasi Digital Di Perusahaan Startup. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(12).
- Kurniawan, R. A. (2025). Perlindungan Hukum Terhadap Hasil Ciptaan Dari Kreator Konten Yang Dipublikasikan Dengan Tanpa Hak Untuk Tujuan Komersial Dalam Media Sosial Facebook. *Jurnal Media Informatika [Jumin]*, 6(2), 1461–1467. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin>
- Martinelli, I., Jardhan, R., Santos, J., Batu, L., Joe, K., & Khoe, L. (2025). 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. *JALAKOTEK: Journal of Accounting Law Communication and Technology*, 2(1), 101–106.
- Marzuki, P. M. (2016). *Penelitian Hukum Edisi Revisi*.
- Pertiwi, N. (2025). Tinjauan Hukum Islam Dan Hukum Positif Terhadap Pembatalan Transaksi Go-Mart Oleh Konsumen. *Journal of Fiqh in Contemporary Financial Transactions*, 3(2), 105–120. <https://doi.org/10.61111/jfcft.v3i2.1009>
- Ramadhan, M. C., Siregar, F. Y. D., & Wibowo, B. F. (2018). *Buku Ajar Hak Kekayaan*

Intelektual. Universitas Medan Area Press.

- Shafira, S., Adnyani, S. K. N., & Yuliartini, R. P. N. (2022). Pengguna Aplikasi Sosial Media Instagram Story Dikaji Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *E-Journal Komunikasi Yustisia*, 5(3), 270–278.
- Sinaga, N. A. (2020). Pentingnya Perlindungan Hukum Kekayaan Intelektual Bagi Pembangunan Ekonomi Indonesia. *Jurnal Hukum Sasana*, 6(2), 144–165. <https://doi.org/10.31599/sasana.v6i2.385>
- Singandana, G. D., & Purwanto, I. W. N. (2024). Perlindungan Hak Cipta Terhadap Karya Cipta Film Yang Dibajak Sebagai Cuplikan Di Bioskop. *Nomos : Jurnal Penelitian Ilmu Hukum*, 4(1), 32–39.
- Yayuk, D., Hasibuan, W., Saidin, O., Keizerina, T., & Azwar, D. (2025). PELINDUNGAN HUKUM PENCIPTA TERHADAP PERWUJUDAN HAK CIPTA (Studi Kasus Pada Putusan Nomor 1033K/Pdt.Sus-HKI/2023). *Journal of Science and Social Research*, 1, 335–342. <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>.