

## PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP *GRAPHICAL USER INTERFACE (GUI)* DALAM TAMPILAN PANEL ANTARMUKA APLIKASI DI INDONESIA

Yustina Niken Sharaningtyas, Thomas Adi Purnomo Sidhi  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta  
Jalan Babarsari No. 44 Yogyakarta  
Email: niken.sharaningtyas@uajy.ac.id

Received 26 June 2024; Revised: 27 June 2024; Accepted for Publication 30 June 2024; Published 30 June 2024

**Abstract** — This research examines the legal protection of Graphical User Interface (GUI) in Indonesia. GUI is an important component in software that facilitates interaction between users and computer systems. Even though it has high economic and creative value, GUI legal protection in Indonesia is still not optimal. This research aims to analyze the existing legal framework, identify protection gaps, and formulate policy recommendations. The research method used is normative juridical with a statutory and comparative approach. The research results show that GUI protection in Indonesia is still limited and fragmented. The Copyright Act provides partial protection, but does not explicitly cover GUIs. The Industrial Design Law also has the potential to protect the aesthetic aspects of GUIs, but its implementation has not been optimal. This research recommends regulatory amendments to accommodate the unique characteristics of GUIs, harmonization across intellectual property regimes, and increased legal awareness among GUI developers.

**Keywords:** *Graphical User Interface (GUI), legal protection, copyright, industrial design, Indonesia*

**Abstrak**— Penelitian ini mengkaji perlindungan hukum terhadap *Graphical User Interface (GUI)* di Indonesia. GUI merupakan komponen penting dalam perangkat lunak yang memfasilitasi interaksi antara pengguna dan sistem komputer. Meskipun memiliki nilai ekonomi dan kreativitas tinggi, perlindungan hukum GUI di Indonesia masih belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kerangka hukum yang ada, mengidentifikasi celah perlindungan, dan merumuskan rekomendasi kebijakan. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlindungan GUI di Indonesia masih terbatas dan terfragmentasi. Undang-Undang Hak Cipta memberikan perlindungan parsial, namun tidak secara eksplisit mencakup GUI. Undang-Undang Desain Industri juga berpotensi melindungi aspek estetika GUI, tetapi implementasinya belum optimal. Penelitian ini merekomendasikan amandemen peraturan untuk mengakomodasi karakteristik unik GUI, harmonisasi antar rezim kekayaan intelektual, dan peningkatan kesadaran hukum di kalangan pengembang GUI.

**Kata Kunci**— *Graphical User Interface (GUI), perlindungan hukum, hak cipta, desain industri, Indonesia*

### PENDAHULUAN

Industri aplikasi di Indonesia telah mengalami pertumbuhan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini didorong oleh beberapa faktor utama seperti meningkatnya penetrasi smartphone, bertambahnya pengguna internet, dan tumbuhnya ekosistem startup

teknologi di tanah air. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Dari hasil survei penetrasi internet Indonesia 2024 yang dirilis APJII, maka tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5%. Dibandingkan dengan periode sebelumnya, maka ada peningkatan 1,4% [1]. Tingginya penetrasi internet ini menjadi landasan kuat bagi pertumbuhan industri aplikasi *mobile*.

Dari sisi pasar, Indonesia menjadi salah satu negara dengan pertumbuhan unduhan aplikasi tertinggi di dunia. Menurut laporan App Annie, pada tahun 2021 Indonesia menempati peringkat kelima global dalam hal jumlah unduhan aplikasi dengan total 6,1 miliar unduhan [2]. Angka ini menunjukkan besarnya potensi pasar aplikasi di Indonesia. Perkembangan industri aplikasi juga terlihat dari munculnya berbagai startup *unicorn* asal Indonesia yang fokus pada pengembangan aplikasi *mobile*. Contohnya seperti Gojek, Tokopedia, Traveloka, dan Bukalapak yang kini telah menjadi pemain besar di industri teknologi Asia Tenggara [3].

Pada aplikasi, terdapat *Graphical User Interface (GUI)*. *Graphical User Interface (GUI)* adalah sebuah tampilan panel antarmuka atau *interface* yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi dengan sebuah perangkat, dapat dikatakan juga bahwa GUI adalah komponen visual yang interaktif pada software komputer. Sistem operasi GUI umumnya terdiri dari jendela, menu, icon, serta berbagai *widget* lain yang dapat dikendalikan menggunakan alat input seperti *mouse*, *touchscreen*, dan keyboard. Komponen ini di desain secara *user friendly* agar bisa digunakan semua *user*. Salah satu manfaat dari GUI adalah Ketika *user* ingin mengirim pesan, maka *user* tinggal menekan *icon* pesan pada jendela layar tersebut, tanpa perlu mengetik manual pada kolom pencarian.[4]

Desain tampilan antarmuka aplikasi memiliki peran penting dalam pengalaman *user* dan keberhasilan sebuah aplikasi yaitu meningkatkan kegunaan dan efisiensi. Desain antarmuka yang baik memungkinkan *user* untuk menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan mudah, meningkatkan produktivitas keseluruhan. Peran GUI dalam hal ini terkait dengan salah satu target dalam Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/*Sustainable Development Goals (SDGs)* ke-9 yaitu meningkatkan akses terhadap teknologi informasi dan komunikasi, serta mengusahakan penyediaan akses universal dan terjangkau internet. Tujuan 9

SDGs bertujuan untuk membangun infrastruktur yang tangguh, meningkatkan industri inklusif dan berkelanjutan, serta mendorong inovasi.

Dalam praktek dimungkinkan terjadi pelanggaran atau peniruan desain GUI pada aplikasi yang dapat merugikan secara materiil maupun *non* materiil terhadap pendesain atau perancang GUI. GUI perlu mendapat perlindungan hukum karena melalui proses rumit dan variative. Konsep dan nilai karya desain GUI tidak hanya berfokus pada produk akhirnya, tetapi mulai dari perencanaan, proses, bahan, ukuran, warna, produk bahkan kegunaannya menjadi bagian yang rentan terhadap pencurian atau peniruan desain. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah perlindungan hukum yang efektif terhadap *Graphical User Interface (GUI)* dalam tampilan panel antarmuka aplikasi di Indonesia.

#### METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah normative yuridis yakni penelitian hukum kepustakaan yang dilakukan dengan cara meneliti bahan-bahan pustaka atau data sekunder. Penelitian mengaplikasikan analisis deduktif yaitu penggunaan data dari sifat umum ke khusus sesuai dengan topik pembahasan. Pengolahan data dilakukan secara kualitatif dengan data sekunder berupa publikasi ilmiah, basis data, buku, laporan institusi dan sumber informasi online serta bahan hukum primer dan sekunder.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. PERLINDUNGAN HUKUM *GRAPHICAL USER INTERFACE (GUI)* DALAM TAMPILAN PANEL ANTARLUKA APLIKASI DI INDONESIA

#### 1.1. Analisis *Graphical User Interface (GUI)* Sebagai Objek Perlindungan Hak Cipta

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Undang-Undang Hak Cipta) sebagai salah satu bentuk hukum kekayaan intelektual di Indonesia tidak secara eksplisit mengatur bahwa GUI sebagai objek perlindungan. Namun, beberapa kategori karya cipta yang tercantum dalam Undang-Undang tersebut berpotensi mencakup GUI, yaitu sebagai karya seni dalam segala bentuk, karya seni terapan, atau program komputer. Argumentasi untuk melindungi GUI sebagai karya cipta dapat dibangun berdasarkan beberapa aspek antara lain:

##### a. Segi Kreativitas dan Orisinalitas

GUI merupakan hasil kreativitas dan memiliki unsur orisinalitas dalam tata letak, pemilihan warna, dan desain elemen visualnya. Hal ini sejalan dengan prinsip dasar perlindungan hak cipta yang mengutamakan kreativitas dan orisinalitas.

##### b. Segi Ekspresi Ide

GUI merupakan bentuk ekspresi konkret dari ide tentang cara mengorganisir dan menyajikan informasi secara visual yang tidak terlepas dari unsur seni dan keindahan. Undang-Undang Hak Cipta melindungi ekspresi ide, bukan sebatas ide itu sendiri, sehingga pada dasarnya desain GUI yang telah diwujudkan secara nyata dalam bentuk tampilan panel

antarmuka dapat dikategorikan sebagai bentuk ekspresi karya seni yang mendapat perlindungan Hak Cipta.

##### c. Segi Nilai Ekonomi

GUI yang berkualitas dapat meningkatkan nilai ekonomi suatu perangkat lunak, sehingga layak mendapat perlindungan hukum.

##### d. Keterkaitan dengan Program Komputer

GUI erat kaitannya dengan program komputer yang secara jelas dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta. Argumen dapat dibuat bahwa GUI merupakan bagian integral dari karya program komputer.

Namun, terdapat tantangan dalam memberikan perlindungan Hak Cipta pada GUI yaitu *Pertama*, dari segi fungsionalitas, beberapa elemen GUI mungkin dianggap terlalu fungsional dan kurang memiliki unsur kreativitas yang cukup untuk dilindungi Hak Cipta. *Kedua*, memisahkan antara ide (yang tidak dilindungi) dan ekspresi (yang dilindungi) dalam konteks GUI bisa menjadi rumit. *Ketiga*, beberapa elemen GUI telah menjadi standar industri, sehingga sulit untuk mengklaim orisinalitas. *Keempat*, GUI terus berevolusi seiring perkembangan teknologi yang dapat mempengaruhi interpretasi perlindungan hukumnya.

#### 1.2. Analisis *Graphical User Interface (GUI)* Sebagai Objek Perlindungan Desain Industri

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri (Undang-Undang Desain Industri), yang dimaksud desain industri adalah "suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri, atau kerajinan tangan." Dari definisi tersebut, GUI secara teoritis dapat memenuhi kriteria desain industri karena memiliki unsur kreasi tentang komposisi garis dan warna, berbentuk dua dimensi, memberikan kesan estetis pada aplikasi dan dipakai untuk menghasilkan suatu produk digital.

Terdapat beberapa tantangan dalam perlindungan GUI sebagai desain industri yaitu *Pertama*, dari aspek sifat dinamis GUI. GUI sering berubah-ubah tampilannya, sedangkan desain industri umumnya bersifat statis. *Kedua*, aspek keterkaitan dengan fungsi. Banyak elemen GUI terkait erat dengan fungsinya, sementara desain industri lebih fokus pada aspek estetika. *Ketiga*, aspek perwujudan dalam produk fisik. Undang-Undang Desain Industri lebih berorientasi pada produk fisik, sementara GUI bersifat digital. *Terakhir*, dari aspek kebaruan dan keaslian. Sulit untuk menentukan kebaruan GUI, mengingat banyaknya desain serupa yang telah ada. Di sisi lain, seiring dengan perkembangan teknologi, hukum perlu beradaptasi dengan perkembangan produk-produk digital. GUI juga memiliki nilai ekonomi yang signifikan dan perlu dilindungi. Perlindungan hukum diperlukan untuk menghargai kreativitas desainer GUI. Dalam praktik internasional beberapa negara telah memberikan perlindungan desain industri untuk GUI.

Terdapat argumentasi kuat untuk melindungi GUI sebagai desain industri. Negara Indonesia telah mengadopsi

*Locarno Agreement*. [5] *Locarno Agreement* merupakan perjanjian desain industri yang menetapkan klasifikasi internasional untuk menggabungkan barang milik desain. [6] Klasifikasi Locarno, terdiri atas daftar kelas yaitu daftar abjad yang merupakan desain industri dengan indikasi kelas dan sub-kelas dan catatan penjelasan. Dalam klasifikasi kelas 14 sub class 04 *Locarno Agreement* tercantum *Graphical User Interfaces (computer screen layout)*. [7] Dengan demikian maka GUI secara jelas merupakan subyek dari perlindungan hukum yang tercantum dalam *Locarno Agreement*.

Undang-Undang Desain Industri di Indonesia tidak secara eksplisit mengatur bahwa GUI merupakan salah satu obyek perlindungan desain industri di Indonesia, sehingga pada awalnya terdapat ketiadaan perlindungan hukum terhadap GUI. [8] Namun saat ini, walaupun Undang-Undang Desain Industri tidak diubah untuk mengadopsi perlindungan hukum dengan obyek GUI, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM telah mengadopsi kategori kelas GUI ini pada sistem permohonan pendaftaran Desain Industri pada kelas 14-04 kategori *screen displays and icons*. Pemohon atau pendesain GUI dapat memintakan perlindungan hukum atas desain GUI melalui sistem permohonan pendaftaran desain industri.

## 2. KEMUNGKINAN PERLINDUNGAN GANDA (OVERLAPPING PROTECTION): HAK CIPTA VS DESAIN INDUSTRI

Mengacu pada ketentuan hukum yang ada saat ini di Indonesia, terdapat potensi perlindungan ganda (*overlapping protection*) terhadap GUI melalui rezim hukum hak cipta dan desain industri.

Dari perspektif hak cipta, GUI dapat dianggap sebagai karya seni terapan dan/atau program komputer yang dilindungi berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Elemen visual GUI seperti ikon, layout, dan skema warna dapat dikategorikan sebagai ciptaan yang memiliki nilai artistik. Perlindungan hak cipta muncul secara otomatis sejak GUI diwujudkan dalam bentuk nyata karena perlindungan hukumnya bersifat deklaratif.

Di sisi lain, GUI juga berpotensi mendapat perlindungan desain industri berdasarkan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri. GUI dapat dianggap sebagai "konfigurasi" yang memenuhi syarat kebaruan dan dapat diterapkan pada produk industri. Namun, perlindungan desain industri memerlukan pendaftaran untuk mendapatkan perlindungan hukum atau dengan kata lain bersifat konstitutif.

Perlindungan ganda ini menimbulkan beberapa implikasi antara lain:

- Durasi perlindungan berbeda. Masa perlindungan Hak cipta berlaku hingga 70 tahun setelah penciptanya meninggal, sementara desain industri hanya 10 tahun.
- Persyaratan perlindungan. Hak cipta tidak memerlukan pendaftaran, sedangkan desain industri wajib didaftarkan.
- Lingkup perlindungan. Hak cipta melindungi ekspresi ide, sementara desain industri fokus pada aspek visual produk

d. Potensi konflik. Perlindungan Ganda (*Overlapping Protection*) dapat menimbulkan ketidakpastian hukum jika terjadi sengketa terkait GUI yang dilindungi oleh kedua rezim.

Untuk mengatasi potensi tumpang tindih ini, diperlukan harmonisasi peraturan dan penafsiran hukum yang jelas. Pengadilan dan regulator perlu mempertimbangkan karakteristik unik GUI dalam menentukan bentuk perlindungan yang paling efektif. Dengan demikian, perlindungan ganda GUI melalui hak cipta dan desain industri dimungkinkan di Indonesia, penerapannya memerlukan kehati-hatian untuk menghindari konflik hukum dan menjamin kepastian bagi pencipta maupun industri.

## 3. REKOMENDASI PENGEMBANGAN REGULASI UNTUK PERLINDUNGAN *Graphical User Interface (GUI)* DI INDONESIA

Perlindungan hukum terhadap GUI di Indonesia masih belum memadai dan memerlukan pengembangan regulasi lebih lanjut. Beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan antara lain:

- Memperjelas definisi dan ruang lingkup GUI dalam undang-undang [9] Perlu adanya definisi yang jelas mengenai apa yang dimaksud dengan GUI dan elemen-elemen apa saja yang termasuk di dalamnya. Hal ini akan memudahkan proses perlindungan hukum dan menghindari ambiguitas dalam penerapannya.
- Mengakui batasan aspek GUI sebagai karya yang dapat dilindungi hak cipta. [10] Meskipun Undang-Undang Hak Cipta telah mencakup program komputer, perlu ada pengakuan eksplisit bahwa GUI juga merupakan karya yang dapat dilindungi hak cipta sebagai bagian dari program komputer atau sebagai karya seni terapan.
- Mempertimbangkan perlindungan desain industri untuk GUI [11] yang lebih pasti di dalam Undang-Undang Desain Industri. Mengingat sifat visual dan fungsional dari GUI, perlindungan melalui rezim desain industri juga dapat dipertimbangkan. Hal ini memerlukan penyesuaian definisi "desain industri" dalam Undang-Undang Desain Industri.
- Menetapkan kriteria originalitas yang sesuai untuk GUI [12]. Perlu ditetapkan standar originalitas yang sesuai untuk GUI, mengingat sifatnya yang dapat terdiri dari elemen-elemen umum namun dikombinasikan secara unik.
- Mengatur mekanisme penegakan hukum yang efektif [13] Diperlukan mekanisme penegakan hukum yang efektif, termasuk prosedur penyelesaian sengketa yang cepat dan terjangkau, mengingat sifat GUI yang dapat dengan mudah diduplikasi dan disebarluaskan secara digital.
- Harmonisasi dengan perlindungan paten perangkat lunak [14] Perlu ada kejelasan mengenai hubungan antara perlindungan GUI dan perlindungan paten perangkat lunak, terutama untuk GUI yang memiliki aspek fungsional yang inovatif.
- Mempertimbangkan perlindungan sui generis untuk GUI [15] Mengingat sifat unik GUI yang menggabungkan aspek fungsional dan estetika, dapat dipertimbangkan untuk

mengembangkan rezim perlindungan sui generis yang khusus untuk GUI.

h. Mengatur tentang batasan *fair use* untuk GUI[16]. Perlu diatur batasan-batasan penggunaan wajar (*fair use*) untuk GUI, terutama dalam konteks reverse engineering untuk tujuan interoperabilitas atau pengembangan teknologi. Menyesuaikan dengan perkembangan teknologi terkini[9] Regulasi yang dikembangkan harus cukup fleksibel untuk mengakomodasi perkembangan teknologi GUI di masa depan, seperti antarmuka berbasis gesture atau realitas virtual.

i. Harmonisasi dengan standar internasional[17] Pengembangan regulasi perlu mempertimbangkan standar internasional dan praktik terbaik global dalam perlindungan GUI untuk memfasilitasi perlindungan lintas batas.

Dengan mengimplementasikan rekomendasi-rekomendasi di atas, diharapkan Indonesia dapat memiliki kerangka hukum yang lebih komprehensif dan efektif untuk melindungi GUI, sehingga dapat mendorong inovasi dan kreativitas di bidang desain antarmuka digital.

#### KESIMPULAN

Perlindungan *Graphical User Interface (GUI)* di Indonesia masih belum optimal dan perlu ditingkatkan karena belum ada regulasi khusus yang mengatur perlindungan GUI secara komprehensif. GUI saat ini dilindungi sebagai bagian dari desain industri, namun cakupannya masih terbatas dan berpotensi perlindungan ganda dengan rezim Hak Cipta. Rekomendasi ke depan, seyogyanya dibentuk regulasi khusus yang mengatur perlindungan GUI secara lebih spesifik dan menyeluruh, meningkatkan sosialisasi dan edukasi kepada masyarakat dan pelaku industri tentang pentingnya perlindungan GUI, memperkuat sistem pendaftaran dan penegakan hukum terkait pelanggaran terhadap GUI, mendorong inovasi dalam pengembangan GUI dengan memberikan insentif bagi kreator dan melakukan kajian dan evaluasi berkala terhadap efektivitas perlindungan GUI yang sudah ada.

#### DAFTAR PUSTAKA

Referensi:

- [1] <https://survei.apjii.or.id/>, diakses 20 Mei 2024.
- [2] App Annie. (2022). *State of Mobile 2022 Report*. Hal. 28-30.
- [3] Tran, K. (2021). *The Rise of Indonesian Tech Giants*. Tech in Asia. Hal. 5-8.
- [4] <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-gui/>, diakses 20 Mei 2024.
- [5] PPPH Nasional, Laporan Akhir Penyelarasan Naskah Akademik UU Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri, hlm. 45, <https://www.bphn.go.id/data/documents/Penyelarasan-NA-RUU-ttg-Desain-Industri.PDF>, diakses 20 Mei 2024

[6] WIPO Internasional, Ringkasan Locarno Agreement, <https://www.wipo.int/classifications/locarno/en>, diakses 20 Mei 2024.

[7] *Locarno Agreement Class 14 Sub-Class 04 about User Interfaces*.

[8] Mohamad Rif'an, Liavita Rahmawati (2020), *Pembaharuan UU Desain Industri: Tantangan Melindungi User Interface dan Komparasi Unsur Aesthetic Impression*, Jurnal Rechtsvinding, Volume 9 Nomor 2, Agustus 2020.

[9] Kurniawan, I. (2020). Perlindungan Hukum Terhadap Graphical User Interface (GUI) dalam Hukum Hak Cipta Indonesia. Jurnal Hukum & Pembangunan, 50(2), 498-514.

[10] Makarim, E. (2019). Kebutuhan Pengaturan Khusus (Sui Generis) bagi Perlindungan Program Komputer dalam Hukum Hak Cipta Indonesia. Jurnal Hukum & Pembangunan, 49(2), 284-303.

[11] Hidayati, N. (2018). Perlindungan Hukum pada Desain Industri di Era Perdagangan Bebas. Jurnal Hukum Ius Quia Iustum, 25(2), 219-236.

[12] Riswandi, B. A. (2017). Doktrin Perlindungan Hak Cipta di Era Digital. Jurnal Hukum Ius Quia Iustum, 24(3), 369-389.

[13] Marzuki, P. M. (2016). Penelitian Hukum (Edisi Revisi). Jakarta: Kencana.

[14] Saidin, O. K. (2015). Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual. Jakarta: Rajawali Pers.

[15] Jened, R. (2014). Hukum Hak Cipta (Copyright's Law). Bandung: Citra Aditya Bakti.

[16] Margono, S. (2013). Hukum Hak Cipta Indonesia: Teori dan Analisis Harmonisasi Ketentuan World Trade Organization/TRIPs Agreement. Bogor: Ghalia Indonesia.

[17] Sudjana, S. (2012). Hukum Kekayaan Intelektual. Bandung: Keni Media.

[18] Damian, E. (2011). Hukum Hak Cipta. Bandung: Alumni.

#### PENULIS



**Yustina Niken Sharaningtyas**, Prodi Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



**Thomas Adi Purnomo Sidhi**, Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.