

Penyelesaian Konflik Pelanggaran Paten Facebook Terhadap Voxer

Muhammad Wildan¹, Kanti Rahayu

Universitas Pancasakti Tegal

Masuk: 8 Mei 2023; Diterima: 31 Mei 2023; Terbit: 31 Mei 2023.

DOI : 10.24905/diktum.v8i1.254

Abstack

This study aims to discuss the issue of How is patent protection regulated under US law? and How is Facebook's patent infringement conflict against Voxer resolved? Based on the issues studied, it is expected to be able to describe patent protection in US law along with the cultivation of patent infringement conflicts by Facebook against Voxer. One of the patent dispute cases that occurred was between Meta (Facebook) and Voxer (walkie talkie creator application). Meta is being sued for alleged patent infringement related to its Facebook Live and Instagram Live streaming services. This research includes library research with a normative research approach because it examines laws and regulations related to patent regulations in the United States. Patent rights in the United States are regulated in the America Invents Act (AIA) of 2011 and Article 154a (1) and (2) Title 35 of the United State Code America (USCA), especially the Contents And Term Of Patent Section; Provisional Rights. Based on these provisions, the Meta Party (Facebook) filed an objection to the patent ownership owned by Voxer. However, the Texas Court's decision stated that Facebook must pay around US \$ 174 million or around Rp. 2.6 trillion to Voxer for alleged patent infringement.

Keywords: Patent, Facebook, Voxer, Court Decision.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membahas permasalahan mengenai Bagaimanakah pengaturan perlindungan paten menurut hukum AS? dan Bagaimanakah penyelesaian konflik pelanggaran paten Facebook terhadap Voxer? Berdasarkan permasalahan yang dikaji, diharapkan akan dapat mendeskripsikan mengenai perlindungan paten dalam hukum AS beserta kultivasi konflik pelanggaran paten oleh Facebook terhadap Voxer. Salah satu kasus sengketa Paten yang terjadi adalah antara Meta (Facebook) dan Voxer (Aplikasi kreator walkie talkie). Meta digugat karena diduga telah melakukan pelanggaran Hak Paten terkait layanan streaming Facebook Live dan Instagram Live. Penelitian ini termasuk penelitian kepustakaan (library research) dengan pendekatan penelitian normatif karena menelaah Undang-Undang dan regulasi yang berhubungan dengan pengaturan paten di Amerika Serikat. Hak Paten di Amerika Serikat diatur dalam America Invents Act (AIA) Tahun 2011 dan Article 154a (1) dan (2) Title 35 United State Code America (USCA) khususnya Bagian Contents And Term Of Patent; Provisional Rights. Berdasarkan ketentuan tersebut, Pihak Meta (Facebook) mengajukan keberatan atas kepemilikan paten yang dimiliki Voxer. Namun putusan Pengadilan Texas menyatakan Facebook harus membayar sekitar US\$174 juta atau sekitar Rp2,6 triliun kepada Voxer atas dugaan pelanggaran Hak Paten.

Kata Kunci : Hak Paten, Facebook, Voxer, Putusan Pengadilan.

¹ Coresponden: muhammad_wildan@upstegal.ac.id

Pendahuluan

Kekayaan Intelektual mempunyai nilai ekonomis apabila difungsikan secara tepat. Gagasan atau ide yang diambil melalui suatu pemikiran secara rasional tersebut tentu saja tidak semua orang dapat dan mampu melakukannya. Oleh sebab itu suatu gagasan yang bermanfaat bagi praktek kehidupan sehari-hari bernilai ekonomis, sehingga perlu diberikan suatu perlindungan dalam hal penggunaannya. Perlindungan gagasan dan ide tersebut dapat dilakukan melalui pemberian suatu hak kepada pemilik gagasan dan ide tersebut untuk menggunakan atau menyebarluaskan. (Tresnawati, 2020)

Josef Kohler dengan teorinya yang terkenal dengan "*Immaterialguterrecht*" menjelaskan, bahwa adanya hubungan yang sangat istimewa antara orang dengan benda tak berwujud (*imateriales Gut*). Menurut Kohler, HKI adalah hak kebendaan yaitu hak atas sesuatu benda yang bersumber dari hasil kerja otak dan hasil kerja rasio atau hasil dari pekerjaan rasio manusia yang menalar. Hasil kerjanya itu berupa benda immateril (benda yang tidak berwujud). Hasil kerja otak itu kemudian dirumuskan sebagai intelektualitas. Orang yang optimal memerankan kerja otaknya disebut sebagai orang yang terpelajar, mampu menggunakan rasio, mampu berpikir secara rasional dengan menggunakan logika (metode berpikir, cabang filsafat), karena itu hasil pemikirannya disebut rasional atau logis. Orang yang tergabung dalam kelompok ini disebut kaum intelektual. (Darusman, 2016)

Kekayaan Intelektual merekognisi segala bentuk kecanggihan yang ditawarkan oleh teknologi baik dalam bentuk temuan maupun langkah pengembangan. Selama semua itu mengandung *novelty* atau kebaruan maka ragam teknologi tersebut dapat dilindungi dengan Paten sebagai salah satu bentuk perlindungan Kekayaan Intelektual dalam jenis hak milik atau kekayaan industri bersama dengan Merek, Desain Industri, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, Rahasia Dagang dan lain sebagainya.

Paten (*patent*) dalam bahasa Inggris berarti terbuka. Arti kata terbuka di dalam paten adalah berkaitan dengan invensi yang dimintakan paten. Terbuka dimaksud adalah karena semua rahasia invensi yang akan di daftarkan harus diuraikan dalam spesifikasi paten yang dilampirkan bersamaan dengan permohonan paten. Pada tahap pengumuman, informasi mengenai invensi yang diajukan paten tersebut, diumumkan kepada publik dengan cara dimuat pada Berita Resmi Paten oleh Dirjen HKI. (Hidayah, 2012)

Paten adalah Hak Eksklusif yang diberikan oleh pemerintah kepada inventor untuk jangka waktu terbatas. Paten memberikan perlindungan hanya dalam yurisdiksi yang diberikan dan bersifat teritorial yang berarti bahwa Paten hanya memberikan perlindungan pada apa yang diklaim dan pada bagian mana Paten itu diberikan. (Laoly, 2019) Paten merupakan hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada seseorang, sekelompok orang, maupun lembaga untuk memegang kuasa dalam menggunakan dan mendapatkan manfaat dari kekayaan intelektual yang dimiliki atau diciptakan. HKI menjadi sangat penting untuk menggairahkan laju perekonomian dunia yang pada akhirnya membawa kesejahteraan umat manusia. (Sutedi, 2008)

Ada empat kriteria atau syarat utama agar sebuah penemuan dapat diakui sebagai invention. Kriteria pertama dan kualifikasi umum untuk sebuah paten adalah bahwa sebuah penemuan harus baru (*new or novel*). Kriteria kedua untuk mematenkan, adalah bahwa sebuah penemuan harus berguna dan dapat diterapkan dalam industri (*useful or capable of industrial application*). Kriteria ketiga, yang paling penting, membawa sebuah langkah inventif / daya cipta atau sesuatu yang tidak terduga. Kriteria keempat, harus mengakui bahwa seorang penemu itu adalah penemu dari hasil temuannya yang harus diungkapkan dalam aplikasi paten (*shall have disclosed in the patent application*) serta dapat mempraktikkan penemuannya (*enabling the practice of the invention*). (Syahrudin, 2021)

Sifat eksklusif pada Hak Paten memberikan hak pada pemiliknya untuk memperoleh hak monopoli terbatas. Meskipun Hak Monopoli adalah sesuatu yang sangat dilarang dalam perdagangan, namun khusus kaitannya dengan Hak Kekayaan Intelektual hal ini dikecualikan mengingat bahwa hak monopoli yang diberikan masih bersifat terbatas yakni dibatasi oleh jangka waktu perlindungan, dimana Hak Paten masa perlindungannya berlaku selama 20 tahun.

Paten merupakan hak yang memiliki nilai ekonomi sangat tinggi karena mengandung teknologi yang sangat dibutuhkan dalam memudahkan kehidupan dan memajukan peradaban. Keterterapan Paten dalam bidang industri menjadi syarat mutlak yang harus dipenuhi. Oleh karenanya suatu Paten tidak akan diberikan hak eksklusif manakala invensinya tidak dapat berfungsi. Perusahaan-perusahaan level internasional saling berlomba dan berebut klaim atas suatu invensi teknologi. Sejak Paten menjadi komoditas perdagangan, sejak itu pula banyak pihak yang saling bersengketa untuk mendapatkan perlindungan hukum atas Paten yang diklaim.

Salah satu kasus sengketa Paten yang terjadi adalah antara Meta (Facebook) dan Voxer (Aplikasi kreator walkie talkie). Meta digugat karena diduga telah melakukan pelanggaran Hak Paten terkait layanan streaming Facebook Live dan Instagram Live. Keberhasilan Tim Voxer dalam mengembangkan solusi komunikasi versi tahun 2006 telah menghasilkan teknologi baru yang memungkinkan transmisi komunikasi suara dan video secara langsung dengan meluncurkan aplikasi Walkie Talkie pada tahun 2011. Atas keberhasilan ini, Meta (Facebook) teridentifikasi mendekati Voxer untuk berkolaborasi. Pada Februari 2012, Voxer telah mengungkapkan portofolio paten dan teknologi kepemilikannya kepada Meta. Namun, kedua perusahaan gagal mencapai kesepakatan untuk bekerja sama dan berujung pada gugatan yang diajukan oleh Voxer terhadap Meta (Facebook) di pengadilan Texas dengan nilai ganti rugi US\$174 juta atau sekitar Rp2,6 triliun rupiah. Kajian ini akan membahas permasalahan mengenai Bagaimanakah

pengaturan perlindungan paten menurut hukum AS? dan Bagaimanakah penyelesaian konflik pelanggaran paten Facebook terhadap Voxer?. Berdasarkan permasalahan yang dikaji, diharapkan akan dapat mendeskripsikan mengenai perlindungan paten dalam hukum AS beserta kultivasi konflik pelanggaran paten oleh Facebook terhadap Voxer.

Metode Penelitian

Kajian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (*library research*) dengan pendekatan penelitian normatif dengan menelaah Undang-Undang dan regulasi yang berhubungan dengan pengaturan paten menurut hukum AS dan kultivasi konflik pelanggaran paten Facebook terhadap Voxer. Menggunakan data sekunder berupa literatur-literatur dan dokumen resmi tentang hukum kekayaan intelektual khususnya paten yang berlaku di Amerika Serikat, seperti buku-buku yang berkaitan dengan penelitian ini, karya ilmiah dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini serta Infomasi yang dikutip dari internet. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif, yaitu menguraikan mengenai berbagai pengaturan dan penyelesaian konflik hak paten.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengaturan Perlindungan Paten Menurut Hukum Amerika Serikat (AS)

Perlindungan paten di suatu negara tidak lepas dari sistem pendaftaran yang dianut di negara tersebut. Di Amerika Serikat sistem pendaftaran paten berdasarkan prinsip *first-to-invent*. Pemegang hak Paten (inventor) diberikan perlindungan atas dasar hukum nasional ataupun hukum internasional sebagai hak prioritas untuk melaksanakan sendiri atau secara bersama-sama invensinya atau memberikan kuasa kepada orang lain untuk melaksanakannya. Namun semenjak berlakunya *America Invents Act* (AIA) yang ditanda tangani Presiden Barrack Obama pada tahun 2011 dan efektif berlaku mulai Maret 2013, ketentuan pendaftaran *first-to-invent* beralih menjadi *first inventor to file*. Sistem *First to Invent* adalah suatu

system yang memberikan hak paten bagi mereka yang menemukan inovasi pertama kali sesuai dengan persyaratan yang telah ditentukan. Sedangkan Sistem First to File adalah suatu sistem yang memberikan hak paten bagi mereka yang mendaftarkan pertama atas invensi baru sesuai dengan persyaratan. (Astuti, 2018)

Paten bersifat teritorial dimana hak eksklusifnya hanya berlaku di wilayah negara dimana Paten tersebut didaftarkan. Perlindungan Paten juga mengikuti keberlakuan sistem hukum yang ada di negara dimana Paten didaftarkan. Selain itu, Paten juga memberikan perlindungan hanya pada fitur yang diklaim. Dalam sistem Paten, inventor harus mengungkapkan hasil invensinya dengan jelas agar dapat dipahami oleh orang yang ahli dibidang tersebut.

Ada empat keuntungan sistem paten jika dikaitkan dengan perannya dalam meningkatkan perkembangan teknologi dan ekonomi: (1) Paten membantu menggalakkan perkembangan teknologi dan ekonomi suatu negara; (2) Paten membantu menciptakan suasana yang kondusif bagi tumbuhnya industri-industri lokal; (3) Paten membantu perkembangan teknologi dan ekonomi negara lain dengan fasilitas lisensi; (4) Paten membantu tercapainya alih teknologi dari negara maju ke negara berkembang. Disamping itu, sistem paten merupakan titik temu dari berbagai kepentingan yaitu kepentingan pemegang paten, kepentingan para investor dan saingannya, kepentingan para konsumen, serta kepentingan masyarakat umum. (Lindsey, 2006)

Di bawah hukum Amerika Serikat, Paten adalah hak yang diberikan kepada penemu atas adanya proses, mesin, barang manufaktur, atau komposisi materi, dimana semuanya harus mengandung unsur kebaruan, berguna, dan tidak jelas. Paten adalah hak untuk melarang orang lain untuk mengambil keuntungan dari teknologi yang dipatenkan tanpa persetujuan dari pemegang paten selama waktu yang terbatas sesuai perlindungan Paten yakni selama 20 (dua puluh) tahun.

Title 35 *United State Code America (USCA) Bagian Contents And Term Of Patent; Provisional Rights* khususnya dalam Article 154a (1) : menyebutkan yang artinya Paten adalah hak untuk mengecualikan orang lain dari: membuat, menggunakan, menjual, menawarkan untuk dijual, mengimpor, membujuk orang lain untuk melanggar, mengajukan persetujuan FDA, dan /atau menawarkan produk yang diadaptasi secara khusus untuk praktik paten.

Kemudian, Article 154a (2) : Undang-Undang Paten Amerika dirancang untuk mendorong penemu mengungkapkan teknologi baru mereka kepada dunia dengan menawarkan insentif berupa monopoli waktu terbatas atas teknologi tersebut. Untuk paten utilitas AS, jangka waktu paten terbatas ini adalah 20 tahun sejak tanggal pengajuan permohonan paten paling awal (namun jangka waktu ini dapat diperpanjang melalui penyesuaian jangka waktu paten). Setelah masa paten berakhir, teknologi baru memasuki domain publik dan bebas digunakan oleh siapa saja.

Pengaturan lain tentang Paten juga terdapat dalam Title 35 USCA yang memuat tentang definisi Paten terkait persyaratan untuk diberikannya perlindungan Paten di Amerika. Setidaknya terdapat 5 article yang mengatur mengenai Paten mulai dari article 100 – 105 sebagai berikut :

a. Article 101 mengatur mengenai Subjek Paten;

Subjek yang dapat diberikan Paten menurut aturan ini adalah siapapun yang menemukan proses, mesin, manufaktur, atau komposisi materi yang baru dan berguna, atau perbaikan baru dan berguna dapat memperoleh Paten dengan tunduk pada syarat dan persyaratan title ini.

b. Article 102 mengatur mengenai Definisi novelty dan batasan hukum perlindungan Paten;

Persyaratan kebaruan melarang mempatenkan teknologi yang sudah tersedia untuk umum. Seseorang berhak atas paten kecuali penemuan yang diklaim telah dipatenkan, dijelaskan dalam publikasi cetak, atau digunakan untuk

umum, dijual, atau tersedia untuk umum sebelum tanggal pengajuan efektif paten penemuan diklaim. Sedangkan untuk teknologi yang akan "diantisipasi" (dan karenanya tidak dapat dipatenkan) di bawah title 35 USCA 102, referensi prior art harus mengajarkan setiap aspek penemuan yang diklaim baik secara eksplisit maupun implisit. "Suatu klaim diantisipasi hanya jika setiap elemen sebagaimana diatur dalam klaim ditemukan, baik secara tegas atau inheren dijelaskan, dalam satu referensi prior art.

c. Article 103 mengatur tentang Syarat penemuan yang harus bersifat Baru dan Tidak Jelas.

Suatu teknologi yang hendak dipatenkan tidak hanya harus "baru" tetapi juga "tidak jelas". Teknologi yang telah ada adalah teknologi yang sudah jelas dan oleh karena itu tidak memenuhi syarat lagi untuk mendapatkan paten. Dengan kata lain, sebuah invensi yang jelas bagi orang yang memiliki keahlian biasa pada saat invensi tersebut diumumkan maka tidak dapat dipatenkan. Ketentuan Title 35 USC 103 untuk dapat dipatenkan materi subjek harus tidak jelas. Paten untuk penemuan yang diklaim tidak dapat diperoleh, meskipun penemuan yang diklaim tidak diungkapkan secara identik sebagaimana diatur dalam bagian 102, jika perbedaan antara penemuan yang diklaim dan penemuan sebelumnya sedemikian rupa sehingga penemuan yang diklaim secara keseluruhan akan menjadi jelas dalam bidang yang terkait dengan penemuan yang diklaim. (Yodo, 2016)

Persyaratan ketidakjelasan tidak menuntut bahwa *prior art* identik dengan penemuan yang diklaim. Cukup bahwa *prior art* dapat dimodifikasi untuk mengajarkan teknologi yang diklaim. Selama modifikasi dari *prior art* (atau kombinasi dari beberapa referensi *prior art*) akan terlihat jelas bagi orang yang ahli dalam bidangnya (Phosita) pada saat permohonan diajukan, teknologi terapan akan dipertimbangkan. jelas dan karena itu tidak memenuhi syarat untuk diberikan Paten.

Selain USCA, Undang-Undang lainnya tentang Paten terdapat dalam Keputusan Pengadilan Federal yang telah terakumulasi selama lebih dari 200 tahun. Di Amerika, Kantor Paten dan Merek Dagang juga memiliki sistem pengadilannya sendiri, Dewan Persidangan dan Banding Paten (sebelumnya dikenal sebagai Dewan Banding dan Interferensi Paten), yang secara khusus menangani banding penolakan pemeriksa untuk memberikan paten, dan berbagai hal lain yang berkaitan secara khusus ke USPT (*United State Patent and Trade Mark*). Keputusan Pengadilan Paten dan Dewan Banding sangat berpengaruh terhadap aplikasi paten di masa mendatang dan dijadikan sebagai rujukan.

America Invents Act juga menyelenggarakan suatu prosedur baru dimana hingga sembilan bulan sejak diberikannya suatu Paten, pihak lain dapat menggugat pemberian paten tersebut kepada kantor paten Amerika Serikat / *U.S. Patent and Trademark Office* (USPTO) dengan mengajukan bukti-bukti pendukung yang memadai. Meskipun prosedur serupa juga dimungkinkan sebelum disahkannya Undang-Undang baru ini dimana seseorang bisa mengajukan permohonan untuk pemeriksaan kembali atas suatu paten, namun ruang lingkupnya relatif jauh lebih terbatas. Dengan demikian, dalam sistem permohonan paten Amerika Serikat setelah hadirnya Undang-Undang baru ini terdapat setidaknya tiga macam prosedur bagi pihak ketiga untuk mengajukan keberatan atas suatu permohonan paten.

Prosedur *Pertama* adalah *Pre-Issuance Third-Party Submissions*, dimana suatu pihak ketiga dapat mengajukan kepada USPTO publikasi tertulis serta dokumen-dokumen relevan lainnya yang memberatkan bagi suatu invensi yang patennya tengah dimohonkan pada tahap pemeriksaan substantif, sebagai bahan pertimbangan bagi USPTO untuk menolak permohonan paten tersebut.

Prosedur yang *Kedua* adalah *Third-Party Requested Post Grant Review*, yaitu dimana selama sembilan bulan sejak suatu paten diberikan, pihak ketiga yang

berkepentingan dapat mengajukan peninjauan kembali atas sekurang-kurangnya satu klaim dari paten tersebut kepada USPTO. Sedangkan prosedur yang *Ketiga* adalah *Inter Partes Review Proceedings*, dimana setelah masa sembilan bulan pada prosedur kedua di atas berakhir, siapapun yang berkepentingan berhak mengajukan peninjauan terhadap paten yang telah diberi dengan berdasarkan atas pertimbangan kebaruan (*novelty*) dan keterdugaan (*obviousness*) / langkah inventif yang dikandung dalam paten tersebut.

Berikut daftar Undang-Undang yang memuat tentang Paten di Amerika Serikat selain USCA, AIA Tahun 2011 dan Keputusan Pengadilan Federal (Yurisprudensi) :

- a. Undang-Undang Paten Tahun 1790, merupakan Undang-Undang Paten Pertama yang berlaku sejak 7 April 1790.
- b. Undang-Undang Paten Tahun 1836
- c. Undang-Undang Paten Tahun 1870
- d. Undang-Undang Paten Tanaman Tahun 1930
- e. Undang-Undang Kerahasiaan Penemuan Tahun 1951
- f. Undang-Undang Paten Tahun 1952
- g. Undang-Undang Reformasi Paten tahun 2005
- h. Undang-Undang Reformasi Paten tahun 2007
- i. Undang-Undang Reformasi Paten tahun 2009

2. Penyelesaian Konflik Pelanggaran Paten Facebook Terhadap Voxer

Tingginya persaingan industri dalam kecanggihan teknologi semakin memperluas potensi pelanggaran Paten dimana sinyal persaingan telah memaksa dan mendorong perusahaan atau perorangan untuk berinovasi lebih cepat bahkan dengan meniru hasil karya perusahaan atau perorangan lainnya. Permasalahan persaingan antar perusahaan di Amerika Serikat juga menimbulkan permasalahan sendiri dalam perlindungan Paten yang banyak menimbulkan sengketa klaim Paten. Hal ini sebagaimana pendapat Fred

Warshoefsky bahwa saat ini perang global yang terkeji dalam upaya pendominasian ekonomi adalah mengenai hak atas kekayaan intelektual. Saat ini dan masa mendatang Indonesia akan bertikai terhadap ide, inovasi, kreasi dan penemuan-penemuan. Kancah peperangan bukan di medan perang tapi di forum Pengadilan, yang merenggut jutaan dolar melalui litigasi paten. (Maulana, 1999)

Aturan dalam TRIPs yang dianggap telah begitu *rigid* pada kenyataannya belum mampu mengakomodasi para pemilik paten dan masih memungkinkan adanya multi interpretasi dalam menterjemahkan aturan-aturannya. Akibatnya banyak perusahaan yang kemudian mengklaim perusahaan lain atas dasar pelanggaran terhadap hak paten.

Paten merupakan hak yang memiliki nilai ekonomi sangat tinggi karena mengandung teknologi yang sangat dibutuhkan dalam memudahkan kehidupan dan memajukan peradaban. Hak Paten sama dengan Hak atas Kekayaan Intelektual (HKI) pada umumnya yang bersifat kebendaan, yaitu hak atas suatu benda yang bersumber dari hasil kerja otak atau hasil kerja rasio dimana hasil kerja tersebut dirumuskan sebagai intelektualitas, sehingga ketika sesuatu tercipta berdasarkan hasil kerja otak maka dirumuskan sebagai Hak Kekayaan Intelektual sehingga HKI merupakan hak-hak (wewenang/kekuasaan) untuk berbuat sesuatu atas kekayaan intelektual tersebut, yang diatur oleh norma atau hukum yang berlaku. (Mughtar Anshary Hamid Labetubun, 2018)

Keterterapan Paten dalam bidang industri menjadi syarat mutlak yang harus dipenuhi. Oleh karenanya suatu Paten tidak akan diberikan hak eksklusif manakala invensinya tidak dapat berfungsi. Termasuk apabila invensi Paten mengandung langkah yang sangat berbahaya. Sehingga dalam dunia bisnis tentunya Paten merupakan aset berupa benda bergerak tidak berwujud yang dapat menjadi modal sekaligus menjadi komoditas perdagangan yang

menjanjikan. Tidak heran, perusahaan-perusahaan level internasional banyak yang saling berlomba dan berebut klaim atas suatu invensi teknologi. Sejak Paten menjadi komoditas perdagangan, sejak itu pula banyak pihak yang saling bersengketa untuk mendapatkan perlindungan hukum atas Paten yang diklaim.

Sengketa Paten yang terjadi antara Meta (Facebook) dan Voxer (Aplikasi kreator walkie talkie) merupakan satu dari sekian banyak sengketa Paten yang terjadi antara berbagai perusahaan teknologi di Amerika Serikat baik yang bersengketa dengan perusahaan sesama asal Amerika maupun dengan perusahaan teknologi asal negara lain seperti Korea Selatan, Jepang dan Tiongkok.

Meta digugat karena diduga telah melakukan pelanggaran Hak Paten terkait layanan streaming *Facebook Live* dan *Instagram Live*. Kasus ini berawal dari Tom Katis yang merupakan pendiri Voxer dan timnya mulai mengembangkan solusi komunikasi pada tahun 2006 dan berhasil menghasilkan teknologi baru yang memungkinkan transmisi komunikasi suara dan video langsung. Voxer kemudian dibentuk pada tahun 2007, dan aplikasi *Walkie Talkie* diluncurkan pada 2011. Pengajuan pengadilan menyatakan bahwa Meta menawarkan kerjasama kepada Voxer setelah peluncuran aplikasi *Walkie Talkie* untuk berkolaborasi. Kemudian, pada Februari 2012, Voxer telah mengungkapkan portofolio paten dan teknologi kepemilikannya kepada Meta sebagai bentuk kelanjutan dari rencana kerjasama yang ditawarkan oleh Meta. Namun, kedua perusahaan gagal mencapai kesepakatan untuk bekerja sama sehingga sangat mungkin pengungkapan portofolio paten dari aplikasi *walkie talkie* telah bocor sebagai akibat telah dipublikasikan pada saat penawaran kerjasama oleh Meta. Padahal, berdasarkan prinsip pengungkapan suatu invensi hanya dapat dilakukan karena sifat kebaruan dari suatu invensi merupakan unsur yang sangat penting untuk membuktikan bahwa invensi yang akan

diberikan Paten tidak sama dengan teknologi yang sudah ada baik di wilayah negaranya maupun di luar negeri.

Persyaratan kebaruan (*novelty*) juga merupakan persyaratan mutlak yang ditafsirkan berlaku secara Internasional bahwa pengungkapan suatu invensi di negara manapun di dunia diakui sebagai penemuan sebelumnya (*prior art*) terhadap permohonan Paten. Seorang inventor dalam hal ini Voxer seharusnya tidak mengungkapkan invensinya dihadapan publik kecuali ia telah dilindungi oleh Paten. Pengungkapan suatu invensi dihadapan publik sebelum permohonan Paten diajukan dapat menimbulkan antisipasi mengenai kebaruan dari invensi tersebut.

Selanjutnya, Meta mengidentifikasi Voxer sebagai pesaing, dan mencabut akses Voxer ke komponen utama platform Facebook, yang kemudian diikuti dengan diluncurkannya Facebook Live pada tahun 2015 dan Instagram Live pada 2016. Tindakan Meta terhadap Voxer jelas dapat diduga sebagai usaha meniru aplikasi Paten milik Voxer terlebih setelah kesepakatan untuk berkolaborasi gagal seharusnya ada pembicaraan lebih lanjut mengenai beberapa jaringan sistem yang sudah terlanjut terpasang sebagai bentuk komitmen awal kerjasama.

Tom Katis mengangkat masalah pelanggaran paten selama pertemuan yang terjadi secara kebetulan dengan manajer produk senior Facebook Live pada tahun 2016, tetapi dokumen pengadilan membuktikan bahwa Meta (Facebook) menolak untuk membuat perjanjian apa pun mengenai penggunaan teknologi Voxer yang berkelanjutan. Sehingga Voxer mengajukan gugatan terhadap Meta di pengadilan Texas dengan besaran ganti rugi sekitar US\$174 juta atau sekitar Rp2,6 triliun dan telah mendapatkan putusan hakim bahwa Voxer memenangkan gugatan tersebut.

Menanggapi putusan Pengadilan Texas, Meta (Facebook) menyatakan akan mempersiapkan upaya banding. Namun sampai kini belum ada pernyataan

resmi dari Meta terkait upaya banding yang dimaksud. Jika sampai batas waktu yang ditentukan, Meta tidak melakukan upaya hukum banding, maka dapat dipastikan bahwa Meta telah melakukan pelanggaran Paten milik Voxer dalam aplikasi Facebook Live dan Instagram Live yang sesungguhnya merupakan Invensi Paten milik Voxer.

Simpulan

Hak Paten di Amerika Serikat diatur dalam America Invents Act (AIA) Tahun 2011 dan Article 154a (1) dan (2) Title 35 United State Code America (USCA) khususnya Bagian Contents And Term Of Patent; Provisional Rights. Adapun bagi Inventor (Penemu) akan diberikan perlindungan hukum selama 20 (dua puluh) tahun. Dengan jangka waktu tersebut, maka orang lain dilarang mengambil keuntungan dari teknologi yang dipatenkan tanpa persetujuan dari pemegang paten. Hal inilah yang dilakukan Pihak Meta (Facebook) terhadap Voxer. Berdasarkan Putusan Pengadilan Texas menyatakan Facebook harus membayar sekitar US\$174 juta atau sekitar Rp2,6 triliun kepada Voxer atas dugaan pelanggaran Hak Paten yang dilakukannya.

Daftar Pustaka

- Astuti, S. d. (2018). Penerapan Hak Paten Di Indonesia. *Jurnal Magister Ilmu Hukum Hukum dan Kesejahteraan*, 44.
- Darusman, Y. M. (2016). Kedudukan Serta Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Paten Dalam Kerangka Hukum Nasional Indonesia Dan Hukum Internasional. *Jurnal Yustisia*, 5(1), 205-206.
- Hidayah, K. (2012). Perlindungan Hak Paten Dalam Kajian Hukum Islam Dan Peran Umat Islam Dalam Bidang IPTEK, Jurnal de Jure. *Jurnal Syariah dan Hukum*, 4(1), 87.
- Laoly, Y. (2019). *Modul Kekayaan Intelektual Bidang Pate*. Jakarta: Klementriaqn Hukum dan HAM.

- Lindsey, T. (2006). *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*. Bandung: Alumni.
- Maulana, I. B. (1999). Penerapan Paten Sejak UU Paten No. 6 Tahun 1989 Hingga UU Paten No. 13 Tahun 1997: Pengalaman Indonesia Selama In. *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, 11(1), 1-16.
- Muchtar Anshary Hamid Labetubun, I. 2.-1. (2018). Aspek Hukum Hak Cipta Terhadap Buku Elektronik (E-Book) Sebagai Karya Kekayaan Intelektua. *Sasi*, 28(2), 138-149.
- Sutedi, A. (2008). *Hak atas Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Syahrudin, E. S. (2021). Sejarah Perbandingan Sistem Pendaftaran Paten Di Amerika Serikat Dengan Di Indonesi. *Batulis Civil Law Rev*, 2(1), 16-23.
- Tresnawati, M. D. (2020). Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Paten Akibat Dihapusnya Kepemilikan Hak Paten Dari Daftar Umum Pate. *Jurnal Juristic*, 1(1), 95-96.
- Yodo, S. (2016). Perlindungan Hak Paten Studi Komparatif Lingkup Perlingduandi Berbagai Negara. *Fiat Justisia*, 697-714.