



**PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PEMEGANG HAK CIPTA
PERMAINAN VIDEO (*VIDEO GAME*) TERHADAP TINDAKAN
PEMBAJAKAN BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28
TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

Yessica Ardina*, Budi Santoso, Rinitami Njatrijani
Program Studi S1 Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Diponegoro
E-mail : chikardinayessica@gmail.com

Abstrak

Pasal 40 ayat (1) huruf r Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 mengatur permainan video (*video game*) sebagai ciptaan dilindungi oleh Hak Cipta. Perlindungan terhadap *video game* dilakukan mengingat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang tinggi sehingga dapat menjadi alat untuk pelanggaran hukum di bidang Hak Cipta. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perlindungan hukum bagi pemegang Hak Cipta permainan video (*video game*) berdasarkan undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, serta bagaimana tindakan hukum pada pelanggaran Hak Cipta permainan video. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis normatif. Spesifikasi penelitian bersifat deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan ialah deskriptif analitis. Hasil Penelitian yang diperoleh adalah bahwa perlindungan hukum bagi pemegang Hak Cipta *video game* yaitu 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan. Terhadap tindakan pembajakan pada *video game* akan terus berkembang, penyelesaian sengketa pada pembajakan dapat dilakukan dengan jalur non litigasi, seperti mediasi, arbitrase, serta jalur litigasi seperti gugatan perdata dan tuntutan pidana. Kesimpulannya adalah keefektifan Undang-undang dalam memberantas pelanggaran Hak Cipta *video game* bergantung pada kinerja penegak hukum serta pengaturannya. Saran pada penelitian ini adalah diperlukan pengaturan yang proposional, agar fungsi positif dapat dioptimalkan dan dampak negatif dari pembajakan *video game* dapat diminimalkan.

Kata Kunci: Pemegang Hak Cipta, *Video Game*, Pembajakan

Abstract

According to article 40 (1) letter r Law No. 28 year 2014 on Copyright, video games has been set up as a creation and it is protected by Copyright. The protection of video games is done because of the growing of information and communication technologies, and it can be there is an infringement of Copyrights. This research was conducted to find out how the legal protection for copyright holders video games based on Law No. 28 year 2014 on Copyright, and how the legal action in case of copyright's infringement in video games. Legal method used in the writing of this law is a normative juridical method. Research specification used in this research is descriptive - analytics. The result of this research is legal protection for holders of video games is 50 (fifty) years since it's announced for the first time. Against acts of piracy on the video game, will continue to grow, dispute resolution on piracy may be done by way of non litigation, such as mediation, arbitration and others, as well as a civil lawsuit litigation track and through criminal prosecution. The conclusion is that effectiveness of legislation in eradicating the video game Copyright's infringement depends on the performance of law enforcement and the regulation of law enforcement. Suggestion in this research is the legal protection for holders of video games needs a proportional regulation, so that functions can be optimized and negative effects of video game's piracy can be minimized.

Keywords: Copyright Holder, Video Games, Piracy



I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) telah merilis hasil riset nasional terkait jumlah pengguna dan penetrasi internet di Indonesia untuk tahun 2014 kemarin. Menurut hasil riset yang digelar atas kerjasama dengan pihak Pusat Kajian Komunikasi (PusKaKom) FISIP Universitas Indonesia itu, disebutkan bahwa pengguna internet di Indonesia kini telah mencapai angka 88,1 juta.¹

Penggunaan internet tidak terlepas dari tingginya angka pembajakan terhadap permainan video (*video game*) yang merupakan hasil pengembangan dari program komputer. Aliansi Kekayaan Intelektual Internasional atau IIPA awal tahun ini memperkirakan keping VCD dan DVD bajakan di pasar retail telah meraup 90% pasar musik, film, piranti lunak, dan *video game*. Menurut catatan *International Intellectual Property Alliance*, pada 2000-2001, angka pembajakan di Indonesia mencapai nilai AS\$ 174 juta. Indonesia masih menjadi pusat bagi pembajakan peranti lunak. Tingkat pembajakan di Tanah Air menunjukkan angka yang meningkat dari tahun ke tahun. Menurut laporan terakhir *Global Software Piracy Study* dari *Business Software*

Alliance (BSA), tingkat pembajakan di Indonesia sepanjang tahun lalu meningkat hingga 86 persen. Persentase ini menempatkan Indonesia di peringkat teratas negara ASEAN dalam hal pembajakan piranti lunak, “mengalahkan” Malaysia (55 persen), Thailand (72 persen), Filipina (70 persen), dan Vietnam (81 persen). Di antara Negara-negara Asia, tingkat pembajakan piranti lunak (*software*) di Indonesia masih lebih tinggi. Menurut Internasional Data Corporation (IDC), Indonesia di posisi atas bersama Cina dan Vietnam, dengan belanja teknologi informasi (TI) mencapai US\$ 3 Miliar pada tahun 2007 atau tubuh 20 persen per tahun. Sementara Malaysia dan Taiwan berada di kategori menengah, dan Singapura dan Jepang di kategori rendah. Data tersebut dipaparkan Direktur Kebijakan *Software Asia Business Software* (BSA), Goh Seow Hiong pada media *briefing* di Jakarta. Dengan presentase hingga 85% pada tahun 2008 lalu, menempati Indonesia pada posisi ke-12 secara global sebagai salah satu Negara dengan tingkat pembajakan terbesar di dunia.²

Fakta yang menguatkan bahwa Indonesia menempati pada posisi ke-12 secara global sebagai salah satu Negara yang tingkat pembajakan terbesar di dunia adalah meningkatnya kasus pembajakan

¹ Adhi Maulana, “Jumlah Pengguna Internet Indonesia Capai 88,1 Juta”, Liputan 6, diakses dari <http://teknoliputan6.com/read/2197413/jumlah-pengguna-internet-indonesia-capai-881-juta>, pada tanggal 26 Maret 2015 pukul 15.00 WIB

² “Pembajakan Software di Indonesia Masih Tinggi”, www.tempointeraktif.com, diunduh pada tanggal 22 Oktober 2015



game buatan *game developer*³ Indonesia.

Pembajakan *game* dilakukan terhadap 3 (tiga) *game* yang masing-masing dimiliki oleh *game developer* yang berbeda-beda juga. Pembajakan *game* ini tentu merugikan pihak *game developer* yang ada di Indonesia seperti *game developer* Touchten, yang mana *game Infinite Sky*⁴ yang merupakan miliknya telah dibajak. CEO Touchten mengatakan, pembajakan *game* sering terjadi di Amazone App Store⁵. Dilansir dari Gamestasion⁶, selain *game* Touchen *Infinite Sky*, *game* lain buatan *developer* Indonesia juga telah dibajak, di antaranya adalah *game Run Princess Run* buatan Qajoo Studio serta *game Infectonator* dari Toge Production.⁷

Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau

memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu, dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Diberikannya hak khusus ini didasarkan pada adanya kemampuan pencipta untuk menghasilkan suatu karya bersifat khas dan menunjukkan keaslian kreativitas sebagai individu.⁸ Karya yang bermuatan Hak Cipta di internet seperti *news stories, software, novel, screenplays, grafik, gambar, unsend messages* dan bahkan *email* dapat secara mudah diduplikasi dan disebarkan ke seluruh penjuru dunia oleh siapapun. Hal inilah yang kemudian menjadi ancaman bagi keberadaan perlindungan Hak Cipta di internet.

Berdasarkan riset NDP⁹ 41% *gamer* memperoleh dan mengandalkan informasi seputar *game* melalui *word of mouth*. selain sebagai sumber informasi, internet adalah salah satu media yang menyebabkan memperoleh sebuah *games* menjadi sangat mudah. Banyak situs yang menyediakan layanan *download* dan *upload* baik gratis maupun layanan premium dengan harga tertentu, file-file yang seharusnya mempunyai hak cipta juga dapat di *download* secara gratis pada situs- situs tertentu. Disatu sisi

³ *Game developer* adalah orang atau perusahaan yang mengembangkan sebuah atau beberapa *game*.

WIPO (World Intellectual Property Organization), Juli 2013, *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, WIPO, halaman 44-45. Pada poin 119 menyatakan demikian:

The development of a given video game is undertaken by a game developer, which might be a single person or a large enterprise.

⁴ *Infinite Sky* merupakan *game* 3D tembak-tembak pesawat.

⁵ Amazone App Store adalah salah satu *game browser* agar *user* dapat mengunduh *game* yang *user* inginkan.

⁶ Gamestasion adalah salah satu *game browser* agar *user* dapat mengunduh *game* yang *user* inginkan.

⁷ "Game Indonesia Kembali di Bajak", <http://www.indogamers.com/read/07/04/2014/9160/>, diunduh pada hari Senin 7 April 2014 pukul 09:34 WIB

⁸ Sudaryat, Sudjana, dan Rika Ratna Permata, 2010, *Hak Kekayaan Intelektual: Memahami Prinsip Dasar, Cakupan, dan Undang-undang Yang Berlaku*, Bandung, Oase Media, halaman 21.

⁹ "Majority of gamer rely on word of mouth and hands-on play at friends' and relative' homes to obtain information on video game", diakses dari http://www.npd.com/press/releases/press_09_0914.html.



ini melanggar hukum tetapi juga merupakan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi.

Setiap introduksi satu jenis teknologi ke dalam sebuah masyarakat pasti akan mendorong terjadinya berbagai perubahan. Apa yang kemudian dikenal sebagai *e-commerce*, *cyber sex*, atau *cyberlaw* adalah sebagian contoh dari beberapa radikal dalam lingkup ekonomi, sosial, dan hukum masyarakat *modern* saat ini yang mustahil muncul tanpa kehadiran internet.

Salah satu ciptaan yang dilindungi oleh Hak Cipta berdasarkan Pasal 40 ayat (1) huruf (r) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah permainan video. Bentuk dari *software* semakin berkembang mengikuti teknologi. Salah satunya berbentuk *game*. *Game* sendiri terdiri beberapa unsur utama, yaitu musik, naskah, jalan cerita, *video*, gambar dan karakter.¹⁰

Seperti halnya Hak Cipta terhadap obyek-obyek yang lain, Hak Cipta terhadap permainan video

mempunyai hak yang absolut, artinya Hak Cipta permainan video hanya dimiliki oleh penciptanya, sehingga yang mempunyai hak itu dapat menuntut setiap orang yang melanggar hak ciptanya tersebut. Suatu hak yang absolut seperti Hak Cipta mempunyai segi balik artinya bahwa setiap orang mempunyai kewajiban menghormati hak tersebut.

Pemegang Hak Cipta berdasarkan Pasal 1 angka 4 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari pencipta atau pihak lain yang menerima lebih lanjut dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah. Sebagaimana telah diketahui Hak Cipta itu sendiri merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Akan tetapi, perlu diketahui bahwa “hak eksklusif” adalah hak yang diperuntukkan bagi pencipta, sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pencipta, sehingga pemegang Hak Cipta yang bukan pencipta hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif berupa hak ekonomi.

Dalam dunia perindustrian *game* sendiri, khususnya di Indonesia, sebagian besar *game developer* maupun *game publisher*¹¹ adalah pemegang Hak Cipta yang bukan pencipta, dalam hal ini sering disebut sebagai pemegang lisensi. Meskipun

¹⁰ WIPO (World Intellectual Property Organization), Juli 2013, *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, WIPO, halaman 7. Pada poin 2 dokumen ini mengatur mengenai komponen *game*, yang berbunyi demikian:

“Video games are complex works of authorship – containing multiple art forms, such as music, scripts, plots, video, paintings and characters – that involve human interaction while executing the game with a computer program on specific hardware. Therefore, video games are not created as single, simple works, but are an amalgamation of individual elements that can each individually be copyrighted (i.e., the characters in a given video game, its soundtrack, settings, audiovisual parts, etc.) if they achieve a certain level of originality and creativity.”

¹¹ *Game publisher* adalah sebuah perusahaan yang menerbitkan *video game* yang telah dibuat sendiri, atau yang telah diperoleh dari *game developer* atau memperoleh hak distribusi. Merujuk pada WIPO (World Intellectual Property Organization), *Op. Cit.*, halaman 44-45.



pada sekarang ini sudah banyak bermunculan anak-anak muda yang membuat karya *game* sendiri.

Lisensi adalah pemberian oleh pemilik dari hak kekayaan intelektual kepada perseorangan atau badan hukum dengan izin untuk melakukan suatu bentuk kegiatan usaha, baik dalam bentuk teknologi atau pengetahuan yang dapat dipergunakan untuk memproduksi menghasilkan, menjual atau memasarkan barang tertentu yang mencakup hak-hak eksklusif dari pemilik hak kekayaan intelektual tersebut.¹² Lisensi ini berkaitan dengan prinsip yang dianut oleh perundang-undangan Hak Cipta Indonesia, yakni asas atau prinsip kepentingan perekonomian nasional. Perekonomian nasional haruslah menjadi prioritas utama. Oleh karena itu pemberian lisensi kepada pihak lain, dilarang memuat ketentuan yang langsung atau tidak langsung yang dapat menimbulkan akibat yang merugikan perekonomian Indonesia.

Hak cipta mengandung hak ekonomi (*Economy Right*) yang artinya hak yang mempunyai nilai uang, biasanya dapat dialihkan dan dieksploitasikan secara ekonomis.¹³ Atas alasan ekonomis ini pembajakan marak dilakukan, khususnya di Indonesia. Oleh karena itu Kepolisian Republik Indonesia, Kejaksaan Agung Republik Indonesia dan Vendor pembuat *game* mengerahkan kekuatan bersama untuk membersihkan pembajakan *game* di Indonesia.

Pembajakan *game online* tidak hanya mengakibatkan kerugian pada perusahaan *game* yang menciptakan *game* itu sendiri, pembajakan juga mengakibatkan pelanggaran terhadap hak kekayaan intelektual (HKI). Pembajakan juga menghambat perkembangan ekonomi negara, karena ada sumber pendapatan negara yang hilang. Selain itu, ini juga menimbulkan masalah lain, yakni investor ragu menanamkan modal di Indonesia akibat pelanggaran Hak Cipta. Berdasarkan uraian di atas, saya tertarik untuk menganalisa apakah Undang-undang Hak Cipta yang baru ini yaitu Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sudah cukup optimal dalam hal memberikan perlindungan terhadap pemegang Hak Cipta permainan video (*video game*) dikuatkan dengan adanya fenomena pembajakan *game online* di Indonesia.

Oleh karena itu, judul yang dipilih dalam jurnal ilmiah ini adalah:

“Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (Video Game) Terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perlindungan hukum bagi pemegang Hak Cipta permainan video (*video game*) berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta ?
2. Bagaimana tindakan hukum terhadap bentuk-bentuk pelanggaran Hak Cipta pada permainan video (*video game*)?

¹² Suyud Margono, 2010, *Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual*, Jakarta, CV Nuansa Aulia, halaman 87.

¹³ Suyud Margono, *Op. Cit.*, halaman 15.



C. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis perlindungan hukum bagi pemegang Hak Cipta permainan video (*video game*) berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Menganalisis tindakan hukum terhadap bentuk-bentuk pelanggaran Hak Cipta pada permainan video (*video game*).

II. METODE PENELITIAN

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis normatif. Istilah 'pendekatan' adalah sesuatu hal (perbuatan, usaha) mendekati atau mendekatkan. Pendekatan secara yuridis dalam penelitian ini adalah pendekatan dari segi peraturan perundang-undangan yang berlaku.¹⁴

Sedangkan pendekatan normatif dalam hal ini dimaksudkan sebagai usaha mendekatkan masalah yang diteliti dengan sifat hukum yang normatif. Pendekatan normatif itu meliputi asas-asas hukum, sistematika hukum, sinkronisasi (penyesuaian) hukum, perbandingan hukum atau sejarah hukum.¹⁵

Spesifikasi yang digunakan dalam penulisan hukum ini adalah deskriptif-analitis. Metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan objek penelitian

pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

Metode analisis data yang digunakan sebagai dasar penarikan kesimpulan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Bahan Hukum yang disusun secara sistematis dianalisis secara kualitatif supaya dapat ditarik kesimpulan akhir yang dapat dipertanggungjawabkan secara objektif¹⁶ yang merupakan jawaban untuk permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (*Video Game*) Berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

A1. Arti Penting Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (*Video Game*)

Dalam membuat suatu *game* tentu terdapat suatu perusahaan yang mengelola *game* tersebut, yaitu *game developer* dan *game publisher*. *Game developer* adalah individu atau perusahaan yang bergerak dalam produksi *game*, sedangkan *game publisher* adalah perusahaan pendanaan *game developer*.¹⁷

¹⁴ Ronny Hanitjo Soemitro., *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1998), halaman. 20.

¹⁵ Hilman Hadikusuma., *Metode Pembuatan Kertas Kerja atau Skripsi Ilmu Hukum*, (Bandung: Mandar Maju, 2013), halaman 60.

¹⁶ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta: UI-Press, 1986), halaman 3.

¹⁷ Wikipedia, "Game Developer", diakses dari https://en.wikipedia.org/wiki/Game_developer, diakses pada tanggal 17 Juni 2014, pukul 06:36.



Pembuatan *game* juga melibatkan para profesional, yang di antaranya adalah produser, *game designers*, *artist*, *programmer* atau *engineer*, *audio designer*, *owner of neighboring rights*, dan *other non-creative positions*.¹⁸

Masing-masing profesional tersebut memiliki keahlian yang berbeda-beda, mengingat begitu kompleksnya pembuatan sebuah *game* sehingga patutnya hukum dapat memberikan perlindungan bagi para profesional tersebut serta kepastian apakah para profesional tersebut termasuk dalam pencipta, orang yang menerima hak dari pemilik Hak Cipta, pihak ketiga yang menerima hak tersebut lebih lanjut dari penerima sebelumnya atau termasuk dalam pengertian pencipta atau pemegang Hak Cipta berdasarkan pasal 31-37 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

A2. Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Permainan Video (*Video Game*) berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Tidak semua Ciptaan di bidang ilmu pengetahuan (*scientific*), seni (*artistic*), dan sastra (*literary*) dapat dilindungi Hak Cipta. *Article 9 (2) TRIPs* menetapkan bahwa:

“Copyright protection shall extend to expression and not to idea, procedures, methods of

operation or mathematical concept as such”

Sedangkan *Article 2 Berne Convention* menetapkan:

1. ***The expression ... “literary and artistic works” ...;***
2. ***It shall, however, be a matter for legislation in the countries... to prescribe that works in general or any specified categories of works shall not be protected unless they have been fixed in some material form;***
3. ***Translation, adaptation... shall be protected as original works without prejudice to the copyright in the original work.***

Berkaitan dengan konteks ini, apakah Hak Cipta adalah bentuk perlindungan yang sesuai untuk permainan video (*video game*). Perlu kiranya diketahui mengenai komponen utama dari permainan video (*video game*) itu sendiri adalah program komputer. Program komputer terdiri atas kode sumber (bentuk yang dapat dibaca manusia) dan kode objek (mesin bentuk yang dapat dibaca komputer), tidak hanya program komputer, dalam hal seseorang membuat permainan video (*video game*) sekiranya terdapat beberapa objek dilibatkan, dan hal tersebut dapat diketahui dengan mengetahui tahap-tahap pembuatan *video game*, di antaranya yang pertama adalah membuat *sprite*, objek, dan ruangan (*rooms*), yang kedua adalah mengatur transparansi, yang ketiga adalah membuat *events* dan

¹⁸ WIPO (World Intellectual Property Organization), *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, *Op. Cit.*, halaman 9-10.



actions untuk objek, yang keempat adalah membuat animasi objek yang bergerak, dan yang kelima adalah menambahkan *background* dan suara.¹⁹ *Video game* sebagai suatu program komputer yang tersusun atas kode-kode sumber (*source code*) dan kode objek (*object code*), dan susunan kode tersebut, terutama kode sumber, dapat dibaca dan ditulis oleh programmer dan diwujudkan dalam suatu media penyimpanan yang pada umumnya adalah cakram optik (CD) atau cakram magnetik (semisal: *hard disk*), dan menurut *Article 10* Persetujuan *TRIPs*, perwujudan tersebut adalah termasuk dalam karya sastra (*literary works*).

Cara untuk mengeksploitasi hak cipta terkhusus hak ekonomi pada *video game* adalah melalui lisensi. Namun pelaksanaannya perjanjian lisensi pada *video game* adalah perjanjian lisensi yang bersifat eksklusif. Pasal 80 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2013 tentang Hak Cipta mengatur perjanjian lisensi bersifat non eksklusif, namun pelaksanaannya tetap diperbolehkan sepanjang diatur dengan tegas.

A3. Perlindungan Hukum Internasional Terhadap Pemegang Hak Cipta Permainan Video (*Video Game*)

Berdasarkan perbedaan pengkualifikasian dari beberapa Negara, *WIPO* berpendapat *video*

game adalah ciptaan kompleks, terdiri oleh beberapa karya cipta (misalnya, karya sastra, grafis, suara, karakter dan perangkat lunak atau program komputer) yang layak perlindungan hukum masing-masing. Meskipun mayoritas menganggap perangkat lunak atau program komputer yang merupakan unsur utama *video game*, *WIPO* berpendapat bahwa perangkat lunak atau program komputer tidak menjadi satu-satunya elemen yang membedakan antara satu *video game* dengan *video game* yang lain, tetapi juga berbagai unsur audiovisual dan sastra juga diciptakan untuk setiap *video game*. Hal ini juga mungkin termasuk pertunjukan oleh aktor dan musisi. Mengingat bahwa industri *game* yang selalu berubah-ubah, kita mengakui bahwa terdapat beberapa *video game* (misalnya, game-game sederhana yang dikembangkan untuk jaringan sosial atau untuk *smartphone*, seperti permainan kartu populer atau permainan gelembung shooter) tidak menonjol secara unsur audiovisual dan perlindungan hak cipta diperoleh melalui perangkat lunak mereka. Oleh karena itu, tidak ada unsur *software* maupun audiovisual yang bukan menjadi elemen utama; pendekatan distributif tampaknya tepat, sepanjang *video game* terbuat dari kedua elemen tersebut.²⁰

¹⁹ Indotipstricks, "Cara Membuat Game Sederhana di Komputer", diakses dari <http://www.indotipstricks.net/2015/10/cara-membuat-game-pemula.html>, diakses pada bulan Oktober 2015.

²⁰ *WIPO* (World Intellectual Property Organization), *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, *Op. Cit.*, halaman 93.



WIPO juga membuat program khusus dalam hal lisensi Hak Cipta dalam lingkungan digital (*Copyright Licensing in the Digital Environment*). Lingkungan digital berguna untuk memfasilitasi lisensi Hak Cipta dalam berbagai cara, termasuk membantu untuk dengan cepat menemukan dan mengidentifikasi para pemberi lisensi dan penerima lisensi, menyediakan media atau wadah untuk membuat kontrak secara virtual, pembayaran royalti dan pengiriman barang dan jasa.²¹ Dalam hal ini, teknologi digital sangat mempengaruhi kerangka teritorial untuk pendaftaran Hak Cipta. Selain itu, sejumlah praktek perizinan baru muncul dalam lingkungan teknologi yang baru ini.

Perkembangan praktek lisensi baru muncul yang mencerminkan perkembangan *user* yang lebih kreatif kolaboratif, lebih dinamis dalam lingkungan digital. Berkat teknologi digital dan media yang tersedia baik *hardware* dan *software*, membuat *user* menjadi konsumen yang potensial, produser, pencipta dan distributor dari karya kreatif.

B. Tindakan Hukum Pada Bentuk-Bentuk Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (*video game*)

1. Pelanggaran Hak Cipta

Bentuk pelanggaran pada *video game* adalah pelanggaran langsung.

Pelanggaran langsung dapat berupa tindakan mereproduksi

dengan meniru karya asli. Meski hanya sebagian kecil karya asli ditiru, jika merupakan *substantial part* adalah pelanggaran, dalam hal ini ditetapkan oleh Pengadilan.²²

2. Bentuk Pelanggaran Hak Cipta Terhadap Permainan Video (*Video Game*)

Setidaknya terdapat 3 (tiga) bentuk pelanggaran terhadap permainan video (*video game*) diantaranya adalah:

- a. Pembajakan
- b. Pembuatan *Private Server*
- c. *Hacking*

Pembajakan berdasarkan Pasal 1 butir 23 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.

Pembajakan dapat dilakukan dengan 2 (dua) cara yaitu dengan melalui media dan dengan *Peer-To-Peer (P2P) File Sharing*. Bentuk pelanggaran melalui media ini merupakan pembajakan materi yang dilindungi oleh Hak Cipta secara tanpa izin (*piracy*). Contohnya, membuat perbanyakan dalam media VCD dan perbanyakan rekaman suara dalam media CD.²³

²¹ WIPO, "Copyright Licensing in the Digital Environment", diakses dari www.WIPO.int, pada tanggal 23 Mei 2011.

²² Rahmi Jened, 2014, *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)*, Bandung, PT Citra Aditya Bakti., halaman 215.

²³ Rahmi Jened, *Op. Cit.*, halaman 217.



Private Server adalah *web* yang dimiliki dan dikelola secara pribadi dan terkoneksi dengan internet.²⁴ Pembuatan ini akan menjadi pelanggaran Hak Cipta pada *video game* ketika terdapat seseorang tanpa izin yang meniru baik sebagian maupun seluruhnya elemen substansial²⁵ dari suatu *video game* dan hasil tiruannya diekspresikan dalam suatu bentuk *web* pribadi miliknya. Oleh karena pembuatan *private server* pasti melibatkan internet maka pelanggaran ini ditujukan kepada *game* yang berjenis *game online*.

Hacking adalah kegiatan memasuki sistem melalui sistem operasional yang lain, yang dijalankan oleh *Hacker*. Ada berbagai macam sistem, misalnya *Web*, *Server*, *Networking*, *Software* dan lain-lain, atau juga kombinasi dari beberapa sistem tersebut, tujuannya dari seorang *hacking* adalah untuk mencari *hole* atau *bugs* pada sistem yang dimasuki, dalam arti untuk mencari titik keamanan sistem tersebut. Bila seorang *Hacking* berhasil masuk pada sistem itu, maka *Hacking* tidak merusak data yang ada, melainkan akan memperluas kegiatannya di sistem

itu untuk menemukan hal yang lain.²⁶

B3. Tindakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (*Video Game*)

Pemerintah memiliki peranan dalam hal mencegah terjadinya suatu pelanggaran Hak Cipta, hal ini tertera pada pasal 54 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang menyatakan:

“Untuk mencegah pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait melalui sarana berbasis teknologi informasi, Pemerintah berwenang melakukan:

- a. pengawasan terhadap pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait;
- b. kerja sama dan koordinasi dengan berbagai pihak, baik dalam maupun luar negeri dalam pencegahan pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait; dan
- c. pengawasan terhadap tindakan perekaman dengan menggunakan media apapun terhadap Ciptaan dan produk Hak Terkait di tempat pertunjukan.”

Tindakan berikutnya adalah berupa penuntutan baik secara perdata maupun pidana bagi pihak yang tidak berwenang.

Sengketa terhadap Hak Cipta adalah sengketa terhadap harta

²⁴ Wikipedia, “*Private Server*”, diakses dari https://en.wikipedia.org/wiki/Private_server, pada tanggal 24 Januari 2016.

²⁵ Elemen substansial ini bisa terdiri atas berbagai macam elemen, seperti kode pembentuk (*source code*), musik, grafis, dan jalan cerita dari suatu *game*. Dapat dirujuk pada sub pembahasan mengenai “*Copyrightable Subject Matter Found in Video Games* (Elemen yang dilindungi oleh Hak Cipta dalam Permainan Video)” sebelumnya.

²⁶ Routeterritory, “*Hacking*” diakses dari <https://routeterritory.wordpress.com/2009/08/12/perbedaan-hacking-cracking-hijacking-dan-carding/>, pada tanggal 25 Oktober 2010.



kekayaan yang dalam terminologi Hak Cipta disebut sebagai *economic rights* atau Hak Ekonomi. Sengketa-sengketa itu tidak hanya berpangkal pada adanya perbuatan melawan hukum yang menyebabkan kerugian kepada Pencipta ataupun penerima hak yang dilakukan oleh pihak lain maupun adanya perbuatan wanprestasi sebagai akibat dari pelanggaran klausul-klausul yang termuat dalam perjanjian lisensi. Kedua bentuk perbuatan hukum ini secara umum diatur dalam Buku III KUHPerdara, yang perbuatan yang dikategorikan sebagai:

- a. *Onrechtmatigdaad*
- b. Wanprestasi²⁷

Secara teoritis, kata “ganti rugi” menunjukkan pada satu peristiwa, di mana ada seorang yang menderita kerugian di satu pihak, dan di pihak lain ada orang yang dibebankan kewajiban untuk mengganti atas kerugian yang diderita orang lain tersebut karena perbuatannya.²⁸

Demikian halnya dengan ganti rugi terhadap tindak pidana Hak Cipta. Ganti rugi timbul karena adanya perbuatan melawan hukum (sekali lagi bukan karena wanprestasi). Oleh karena itu, untuk mengajukan gugatan ganti rugi haruslah dipenuhi terlebih dahulu unsur perbuatan melawan hukum yaitu:

- a. Adanya orang yang melakukan kesalahan.

- b. Kesalahan itu menyebabkan orang lain menderita kerugian.²⁹

Apabila kedua unsur itu telah dipenuhi, barulah peristiwa itu dapat diajukan ke pengadilan dalam bentuk gugatan ganti rugi, sebagaimana diatur dalam Pasal 56 UHC Indonesia. Memang dapat saja gugatan ganti rugi itu dimajukan secara serentak dengan tuntutan pidana. Hanya saja karena unsur perbuatan melawan hukum itu menentukan harus ada kesalahan (apakah sengaja atau karena kelalaian), maka sebaiknya gugatan ganti rugi itu diajukan setelah ada putusan pidana yang menyatakan yang bersangkutan telah melakukan kesalahan.³⁰

Selain melalui penyelesaian perdata dan bentuk penyelesaian sengketa Hak Cipta lainnya adalah pemidanaan.

Dalam hal ini merujuk pada ketentuan *Article 61 TRIPs* yang menentukan:

“Member shall provide for criminal procedures and penalties to be applied at least in cases of willful trademark counterfeiting or copyright piracy on commercial scale...”

Tuntutan pidana diatur dalam Pasal 112 sampai dengan Pasal 119 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

IV. SIMPULAN

1. Perlindungan hukum bagi Pemegang Hak Cipta

²⁷ OK. Saidin, 2015, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Jakarta, PT RajaGrafindo Persada halaman 265-266.

²⁸ *Ibid.*

²⁹ *Ibid.*

³⁰ *Ibid.*



Permainan Video (*Video Game*) didasari dengan bagaimana pengkualifikasian ciptaan *video game* dalam Undang-undang Hak Cipta, bagaimana Undang-undang Hak Cipta menentukan siapa pemegang Hak Cipta *video game* dan seperti apa cara transfek hak eksploitasi hak cipta *video game* itu sendiri. Ketiganya memiliki peranan penting. Pengkualifikasian *video game* akan menentukan jangka waktu perlindungan *video game* sejak pertama kali diumumkan. Penentuan siapa yang menjadi pemegang Hak Cipta *video game* akan berpengaruh pada perolehan hak ekonomi pada masing-masing profesional yang terlibat dalam pembuatan *video game* dan lisensi sebagai cara transfer hak eksploitasi hak cipta khususnya hak ekonomi *video game* akan memberikan perlindungan hukum yaitu berupa penuntutan baik pidana dan/atau perdata apabila para pihak melanggar hak ekonomi berdasarkan perjanjian lisensi.

2. Tindakan pembajakan *game* pada dasarnya semakin berkembang, dari yang mudah sampai sangat sulit untuk ditelusuri, namun baik itu mudah maupun sulit tetap akan merugikan hak Pencipta atau Pemegang Hak Cipta *video game* itu sendiri. Terhadap pelanggaran Hak Cipta pada *video game* terdapat beberapa tindakan hukum yang diberikan oleh

Undang-undang. Pertama terhadap pelanggaran berupa pembajakan melalui *Peer-To-Peer (P2P) File Sharing* dan pembuatan *private server*, tindakan yang diberikan adalah pemerintah melakukan pengawasan dan penutupan situs internet yang kontennya melanggar Hak Cipta sebagaimana terdapat pada Pasal 54 dan 55 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 dan yang kedua terhadap pelanggaran berupa pembajakan melalui media, pembuatan *private server* dan *hacking*, tindakan hukum yang dapat diberikan adalah pemberian sanksi baik pidana dan/atau perdata kepada pihak yang melanggar hak si pemegang Hak Cipta *video game* itu sendiri sebagaimana diatur pada pasal 112-119 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengenai pidanaannya dan Pasal 91 ayat (1) sampai dengan ayat (4) Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengenai penyelesaian sengketa melalui alternatif penyelesaian sengketa.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Jened, Rahmi. 2014. *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Margono, Suyud. 2010. *Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual*. Jakarta: CV Nuansa Aulia.



Saidin, OK. 2015. *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sudaryat, Sudjana dan Rika Ratna Permata. 2010. *Hak Kekayaan Intelektual: Memahami Prinsip Dasar, Cakupan, dan Undang-undang Yang Berlaku*. Bandung: Oase Media.

Soekanto, Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: UI-Press, 1986.