



**PERLINDUNGAN HUKUM ATAS KARYA CIPTA PERMAINAN VIDEO
MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG
HAK CIPTA**

Iqbal Abdul Malik*, Budi Santoso, Siti Mahmudah
Program Studi S1 Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Diponegoro
E-mail : balz.balz.malik@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dalam bidang hiburan menghasilkan jenis-jenis sarana hiburan baru, salah satunya Permainan Video. Permainan Video merupakan sarana hiburan yang merupakan suatu barang hasil Ciptaan, yang dalam proses penciptaanya memerlukan pengorbanan baik itu waktu, tenaga, pikiran, dan juga biaya, sehingga sebuah Karya Permainan Video wajib mendapat perlindungan. Permasalahan yang akan diteliti adalah menjelaskan bagaimana Permainan Video bisa dikategorikan sebagai objek perlindungan Hak Cipta dan implementasi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dalam menyelesaikan masalah pelanggaran Hak Cipta Permainan Video.

Metode yang digunakan dalam penelitian hukum ini adalah metode pendekatan yuridis normatif. Penelitian didasarkan pada pendekatan peraturan perundang-undangan terkait yang berlaku meskipun fakta yang dipermasalahkan dan dijadikan sebagai objek penelitian untuk dikaji adalah suatu keadaan empirik. Dari hasil penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa Permainan Video merupakan Karya seni dan sekaligus Karya Cipta kompleks yang terdiri atas gabungan beberapa Karya Cipta seperti musik, tarian, gambar, lukisan, pemrograman, fotografi, karya sastra dan karya Cipta lainnya, sehingga layak dijadikan objek perlindungan Hak Cipta.

Kata Kunci: Perlindungan Hukum, Karya Cipta, Permainan Video, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, Hak Cipta

ABSTRACT

The development of technology in entertainment has created new forms of entertainment, one of them is video gaming. video gaming is a form of entertainment, a creation that takes time, energy, mind, and money in its process of creation, thus a video game is a creation that is obligated to obtain protection. The case that will be researched in this paper is how video gaming can be categorized as an object of copyright protection and implementation on law no. 28 of 2014 on copyright in order to solve a problem on violation of copyright in video gaming.

The method used in research is normative judicial approach. Based on the research conducted, it is found that video gaming is a form of art and a complex work that consists of the combination of other works such as music, dance, picture, painting, programming, photography, literature, and other works, thus makes it a proper object of copyright protection.

Key Words: *Legal Protection, Copyrights Work, Video Games, Act No. 28 of 2014, Copyrights*

I. PENDAHULUAN

Didalam kehidupan, manusia selalu memerlukan hiburan untuk menyeimbangkan kebutuhan jiwa mereka, karena hiburan adalah kegiatan yang dijadikan sebagai pelepas beban dan tekanan atas segala macam rutinitas hidup sehari-hari yang manusia hadapi, serta kebutuhan akan hiburan ini semakin dibutuhkan oleh masyarakat modern yang tinggal di perkotaan dengan berbagai kompleksitas permasalahan hidup.

Hiburan sendiri berisikan berbagai macam kegiatan yang mana seseorang akan mengikuti keinginannya sendiri baik untuk beristirahat, menghibur diri sendiri, menambah pengetahuan, atau mengembangkan keterampilannya secara objektif atau untuk meningkatkan keikutsertaan dalam bermasyarakat setelah ia melepaskan diri dari pekerjaannya, keluarga, dan kegiatan sosial.¹

Didalam kehidupan, manusia selalu memerlukan hiburan untuk menyeimbangkan kebutuhan jiwa mereka, karena hiburan adalah kegiatan yang dijadikan sebagai pelepas beban dan tekanan atas segala macam rutinitas hidup sehari-hari yang manusia hadapi, serta kebutuhan akan hiburan ini semakin dibutuhkan oleh masyarakat modern yang tinggal di perkotaan dengan berbagai kompleksitas permasalahan hidup. Hiburan sendiri berisikan berbagai macam kegiatan yang mana seseorang akan mengikuti keinginannya sendiri baik untuk beristirahat, menghibur diri sendiri,

menambah pengetahuan, atau mengembangkan keterampilannya secara objektif atau untuk meningkatkan keikutsertaan dalam bermasyarakat setelah ia melepaskan diri dari pekerjaannya, keluarga, dan kegiatan sosial.²

Apabila kita kaitkan teknologi dengan hiburan, hal ini dapat kita saksikan bagaimana perubahan teknologi pada perangkat hiburan berupa film. Apabila sekitar beberapa puluh tahun yang lalu film diputar dengan menggunakan proyektor film dan memakai media berupa pita film yang terkesan sangat tidak efisien, belum lagi penonton harus mendatangi bioskop-bioskop untuk menontonnya. Seiring dengan penggunaan televisi yang semakin memasyarakat diperkenalkanlah penggunaan kaset video yang lebih praktis sehingga mereka yang ingin menonton film cukup menyalakan televisi di rumah dan menghubungkannya dengan video player. Perkembangan lebih lanjut adalah penggunaan keping laser disc yang menghasilkan kualitas gambar dan suara yang lebih bagus daripada kaset video. Kemudian pada dekade terakhir ini diperkenalkan penggunaan keping compact disc (CD) dan digital video disc (DVD) sebagai penyimpan data termasuk berupa film yang dapat diputar dengan menggunakan VCD/ DVD player yang lebih praktis dan efisien.

Selain perkembangan teknologi pada film, teknologi yang berkembang pesat dalam bidang hiburan adalah permainan. Permainan adalah setiap kontes

1 Tolkidsen George, *Leisure and Recreation Management*, Routledge, New York, 2005, P. 27.

2 Miarso Yusufhadi, *Definisi Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2007), hal. 62.

antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.³ Permainan sekarang ini bagi sebagian besar orang muda maupun tua menjadi kebutuhan yang tak terpisahkan, bahkan tak jarang diantara mereka sangat menggilai permainan. Jika dahulu kita mengenal permainan ular tangga, monopoli, catur, dan jenis permainan konvensional lainnya, pada era millennium sekarang permainan sudah dimainkan melalui alat elektronik yang canggih dengan tampilan yang sangat realistis atau yang biasa disebut Permainan Video (Video Games).

Proses penciptaan Permainan Video dilakukan dengan memprogram data-data elektronik, lalu pencipta juga memasukan unsur-unsur lainnya seperti gambar, foto, desain, suara, dan lagu. Dilihat dari unsur yang membentuknya, tidak heran jika permainan video merupakan sebuah produk yang memiliki banyak muatan Hak Kekayaan Intelektual, khususnya Hak Cipta.

Seseorang atau perusahaan yang mengembangkan Permainan Video mungkin menghabiskan waktu bertahun-tahun untuk mengembangkan suatu karya permainannya. Melalui berbagai macam pengorbanan yang dilakukan oleh sang Pencipta baik secara materiil maupun moril, pada akhirnya kita dapat menikmati karya mereka sebagai sarana hiburan.

Bagi para pelaku ekonomi kreatif, ide yang dituangkan ke dalam sebuah

karya, entah itu berbentuk tulisan, lagu, lukisan, atau bentuk karya lainnya, adalah sebuah aset. Aset adalah sumber daya yang dikuasai oleh seseorang atau badan hukum, sebagai akibat dari peristiwa masa lalu dan diharapkan dapat menimbulkan keuntungan di masa depan. Seniman atau Pencipta yang membuat musik, lukisan, atau bentuk karya lainnya, dapat menjual karya mereka tersebut dan mendapat keuntungan dari itu, sehingga karya-karya cipta tersebut adalah aset. Begitu pula Pencipta Permainan Video, semua sumberdaya berupa karya-karya yang ada yang digunakan dalam mencipta Permainan Video, beserta Permainan Videonya sendiri, adalah aset karena motif mereka mencipta adalah untuk mendapatkan keuntungan ekonomi. Kemudian Permainan Video beserta aset-aset lainnya tersebut haruslah mendapat perlindungan.

Selain itu Pencipta Permainan Video juga mengerahkan sumber daya lain, seperti rekan/mitra kerja, sejumlah uang, dan hal lainnya untuk menghasilkan sebuah karya yang dapat dibanggakan serta tentunya memiliki nilai jual ketika nanti dipasarkan, sehingga laris dan menghasilkan banyak keuntungan.

Disebarluaskannya penggunaan *floppy disk drive* pada *PC* hingga alat yang saat ini populer yaitu *CD-RW* dan *DVD-RW* membuat kasus pembajakan *software* khususnya Permainan Video semakin marak di seluruh dunia. Kemampuan alat ini untuk menciptakan *software* lebih banyak dimanfaatkan oleh pengguna komputer untuk menggandakan *software* dengan mudah tanpa mengurangi kualitas produknya.

3 Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raya Grafindo Persada, 1996), hal. 76.

Bahkan produk hasil penggandaannya akan berfungsi sama seperti *software* yang asli. Selain mengakibatkan kerugian pada pengembang dan penerbit Permainan Video, pembajakan juga mengakibatkan pelanggaran terhadap Hak Kekayaan Intelektual (HKI) khususnya Hak Cipta.

Pemerintah mengeluarkan aturan hukum berkaitan dengan Hak Cipta yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. Di dalam Undang-Undang tersebut pemerintah menambahkan Permainan Video sebagai salah satu jenis Ciptaan yang dilindungi yang sebelumnya belum menjadi objek tersendiri namun menyatu dengan program komputer (*software*). Tentunya hal tersebut dilakukan untuk melindungi kebutuhan masyarakat yang berkecimpung dalam bidang industri Permainan Video tersebut. Terlebih lagi para pengembang-pengembang Permainan Video lokal sudah mulai bermunculan untuk meramaikan industri Permainan Video global.

Berdasarkan uraian di atas, dengan adanya fenomena pelanggaran Hak Cipta Permainan Video yang marak khususnya di Indonesia, maka skripsi ini ditulis untuk menganalisa bagaimana Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 memberikan perlindungan hukum terhadap Pencipta Permainan Video atas produk ciptaannya.

II. METODE

A. Metode Pendekatan

Penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan analisis dan konstruksi yang ditentukan secara metodologis,

sistematis, dan konsisten. Metodologi berarti sesuai dengan metode atau cara tertentu, sistematis adalah berdasarkan sistem, sedangkan konsisten berarti tidak adanya hal-hal yang bertentangan dalam kerangka tertentu.⁴

Penelitian hukum merupakan upaya untuk mencari dan menemukan pengetahuan yang benar mengenai hukum, yaitu pengetahuan yang dapat dipakai untuk menjawab atau memecahkan secara benar suatu masalah tentang hukum. Mencari dan menemukan itu tentu saja ada caranya, yaitu melalui metode.⁵

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah yuridis normatif yaitu cara atau prosedur yang digunakan untuk memecahkan masalah di dalam penelitian ini dengan melakukan analisis terhadap data sekunder terlebih dahulu untuk kemudian dilanjutkan dengan menganalisis terhadap data primer.⁶ Penelitian didasarkan pada pendekatan peraturan perundang-undangan terkait yang berlaku meskipun fakta yang dipermasalahkan dan dijadikan sebagai objek penelitian untuk dikaji adalah suatu keadaan empirik.

Penelitian dilakukan dengan menguraikan permasalahan yang menjadi topik bahasan yang kemudian ditinjau secara yuridis melalui peraturan perundang-

4 Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta: UI Press, 2006), hal. 42.

5 M. Syamsudin, *Operasionalisasi Penelitian Hukum*, (Jakarta: Rajawali Press, 2007), hal. 21.

6 Soerjono Soekanto & Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, Cetakan Kedelapan, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2004), hal. 1.

undangan yang terkait dengan masalah tersebut sehingga dapatlah ditarik suatu kesimpulan secara umum.

B. Spesifikasi Penelitian

Melihat permasalahan di atas, maka spesifikasi yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analitis. Adapun yang dimaksud dengan deskriptif analitis adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Penelitian deskriptif analitis ada pula yang mengartikan bahwa hasil penelitian yang dihasilkan akan berusaha memberikan gambaran secara menyeluruh, sistematis dan mendalam tentang suatu keadaan atau gejala yang diteliti.⁷

Data yang diperoleh tersebut akan dijadikan dasar di dalam memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai bagaimana sistem perlindungan hukum terhadap Permainan Video melalui sistem Hak Cipta. Atas dasar itulah, maka akan dilakukan analisis secara sistematis, kritis dan konstruktif untuk membangun sebuah konsep baru di dalam upaya memberikan perlindungan hukum terhadap karya Permainan Video.

C. Metode Analisis Data

Untuk menarik kesimpulan dari data yang telah terkumpul, maka dilakukan analisis dengan menggunakan metode. Berdasarkan data-data yang terkumpul, maka perlu untuk diadakan suatu analisis

dalam hal ini yang dimaksud adalah analisis data. Karena sebagian besar data yang terkumpul bersifat kualitatif, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis kualitatif. Analisis kualitatif yang digunakan yaitu analisis kualitatif deskriptif, yaitu data yang dianalisa berbentuk kata-kata, bukan dalam bentuk angka-angka.

Bogdan dan Taylor mendefinisikan arti dari analisis kualitatif, sebagaimana yang dikutip oleh Lexy J. Moleong, analisis kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.⁸ Pada penelitian hukum normatif yang menelaah data sekunder, maka penyajian data dilakukan sekaligus dengan analisisnya. Data yang diperoleh akan dipilih dan disusun secara sistematis, untuk kemudian dianalisis secara kualitatif untuk menggambarkan hasil penelitian, selanjutnya disusun dalam karya ilmiah.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Permainan Video sebagai Objek Perlindungan Hak Cipta

Permainan Video adalah karya yang dalam proses pembuatannya sangatlah kompleks. Permainan Video menggabungkan hasil pekerjaan dari beberapa Pencipta seni, seperti musik, *script*, plot, video, lukisan dan karakter

8 Sudarwan Danim, "Menjadi Peneliti Kualitatif Rancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Penelitian untuk Mahasiswa dan Penelitian Pemula Bidang Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Humaniora", (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002) hal. 51.

7 Soerjono Soekanto, *Op. cit.*, hal. 10.

yang kemudian dijadikan sebuah *software* interaksi antara manusia dengan Permainan Video tersebut yang dijalankan pada perangkat keras tertentu. Oleh karena itu, Permainan Video bukanlah sebuah karya tunggal dan sederhana, tetapi merupakan penggabungan dari elemen-elemen yang diciptakan oleh beberapa individu yang masing-masing Ciptaan tersebut dilindungi Hak Cipta berdasarkan pada orisinalitas dan kreativitas penciptanya (yaitu, karakter dalam Permainan Video yang dibuat, *soundtrack*, pengaturan, bagian *audiovisual*, dll).⁹

Permainan Video merupakan suatu karya cipta yang dapat dikategorikan sebagai karya seni. Permainan Video sendiri merupakan cabang seni paling muda. Ia dilahirkan setelah sinema dan seni video. Dalam arti tertentu, Permainan Video dapat dipandang sebagai salah satu ranting dari cabang seni video. Semua elemen pembentuk seni video juga dapat kita temukan dalam Permainan Video. Namun ada satu elemen yang tak selalu ada dalam seni video tetapi niscaya ada dalam Permainan Video yaitu partisipasi aktif manusia. Interaksi antara manusia dan karya sesekali kita temukan dalam seni video. Tetapi interaktivitas itu bukan ciri esensial seni video. Kebanyakan karya seni video tidaklah membutuhkan interaktivitas antara manusia yang berpartisipasi dengan karya seni video tersebut. Lain halnya dengan permainan video, bahkan perangkat

hiburan tabung sinar katode pada 1947 sudah mengandung elemen partisipasi manusia. Dalam Permainan Video, semuanya adalah tentang interaktivitas. Alasannya jelas karena permainan baru terjadi kalau ada yang bermain. Interaktivitas atau partisipasi pemirsa sudah menjadi elemen kunci dari definisi permainan itu sendiri. Setidaknya karya-karya seni yang terdapat di Permainan Video adalah sebagai berikut:

- Seni Lukis
- Seni Patung
- Seni Grafis
- Fotografi
- Seni Video/Sinema
- Sastra
- Teater
- Seni Musik
- Seni Tari

Perkembangan Permainan Video sangatlah pesat dengan diiringi berkembangannya ilmu komputer. Pada tahun 1960, Permainan Video hanya berbentuk grafis sederhana dengan bentuk dasar dan juga memasukan suara-suara sederhana. Seiring berjalannya waktu disertai perkembangan teknologi, evolusi konstan terhadap Permainan Video ini terus berlanjut hingga saat ini. Hal ini dapat kita lihat dari Permainan Video terbitan sekarang yang mengandung beberapa karya yang masing-masing dapat menerima perlindungan Hak Cipta. Menurut Lipson dan Brain, Permainan Video mengandung hasil karya cipta kreatif sebagai berikut berikut:¹⁰

1. Elemen suara

9 Andy Ramos & Laura Lopez, " *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*", WIPO, July 29 2013, P. 7.

10 Andy Ramos & Laura Lopez, *Op. cit.*, P. 8.

- a) Komposisi music (Lagu, suara instrumen-intstrumen musik, dll)
 - b) Rekaman suara (Suara percakapan, Ucapan seseorang, dll)
 - c) Suara (Karakter suara)
 - d) Efek suara (suara jatuh, suara gemericik air, suara pukulan, dll)
2. Elemen gambar dan video
 - a) Gambar Fotografi (Fotografi, Lukisan, dll)
 - b) Gambar Bergerak (Video, rekaman suatu kejadian, dll)
 - c) Animasi
 - d) Teks
 3. Kode Program
 - a) Kode program utama atau *Game Engine*
 - b) Kode Tambahan
 - c) *Plug-Ins*
 - d) Komentar

Berdasarkan pada sumber dan karya-karya yang telah ada, kemudian Pencipta Permainan Video menggabungkan semua sumber dan karya tersebut, lalu sang Pencipta mengelompokkan sumber dan karya yang telah ada itu kedalam unsur-unsur utama pembentuk Permainan Video. Unsur-unsur utama pembentuk Permainan Video yang dimaksud adalah sebagai berikut:¹¹

1. Jalan Cerita atau *Storyline*

Jalan cerita atau *storyline* adalah salah satu elemen yang penting dalam sebuah Permainan Video. *Storyline* yang baik akan membuat pemain ingin terus memainkannya sampai tamat. *Storyline* yang baik adalah *storyline* yang akan membuat

pemain terus memainkan permainan tanpa rasa bosan sehingga *gamer* akan selalu merasa penasaran dengan *storyline* permainan itu sendiri. Salah satu Permainan yang mempunyai *storyline* yang baik adalah *Need For Speed : The Run*. *Storyline* adalah salah satu aspek penting yang ditonjolkan dalam game ini, yang mana *storyline* dalam game ini memiliki gaya yang sama dengan gaya cerita dalam film *The Cannonball Run*, sebuah film komedi yang pernah dirilis pada 1981 lalu. Dalam game ini kita akan memerankan Jack Rourke, seorang pembalap jalanan yang sudah malang melintang mulai dari San Francisco hingga New York. Jack memulai *The Run* di San Francisco, dimana dia ikut dalam taruhan sebuah balapan liar yang diikuti oleh 200 pembalap. Bagi siapa saja yang bisa mencapai New York pertama kali, maka berhak mendapatkan uang sebesar US \$25 Juta. Uang tersebut bagi Jack digunakan untuk melunasi utang-utangnya.

2. Karakter

Karakter dalam Permainan Video adalah tokoh fiksi yang dapat dimainkan oleh sang pemain. Karakter bisa bermacam-macam ditinjau dari segi permainannya ada laki-laki perempuan, manusia, robot, monster, dan lain-lain. Karakter menjadi

11 *Ibid*, P. 10.

ciri utama *user* dalam setiap game. Karakter yang unik akan menarik perhatian *gamer* untuk memainkan sebuah permainan. Salah satu karakter Permainan Video yang unik adalah *Sonic*. Pemain akan berperan sebagai *Sonic*, seekor landak biru yang dianggap dapat berlari lebih cepat daripada angin, *Sonic* harus melewati enam zona. Target dari permainan adalah dengan berjalan menuju *South Island*, menghancurkan dan melawan *Dr. Robotnik* dan mencegahnya mengambil *Chaos Emeralds*.

3. *Typewriter*

Typewriter dalam bahasa Indonesia berarti mesin ketik. Tapi yang dimaksud *typewriter* dalam unsur Permainan Video ini adalah penulisan kata-kata yang muncul pada permainan. *Typewriter* sangat berperan dalam pemilihan kata-kata, *font-font* maupun warna yang digunakan untuk Permainan Video. *Font-font* yang digunakan adalah *font* yang mudah dicerna oleh mata.

4. *Programmer*

Programmer di industri *game* bertanggung jawab melakukan pemrograman dan optimalisasi penyediaan untuk menciptakan *port* permainan dalam skala besar. Seorang *programmer* dalam sebuah industri *game* bertugas untuk menyesuaikan sebuah Permainan Video agar bisa dimainkan dari satu

device ke *device* lainnya. Selain itu, *programmer* juga bertugas membersihkan adanya kesalahan pemrograman (*bug*) yang bisa muncul dalam sebuah permainan. Pada umumnya, *programmer* di industri *game* terdiri dari dua, yakni *Java programmer* untuk *game 2D* dan *C++ programmer* untuk *game 3D*. Seorang *programmer* dituntut untuk bekerja di depan layar komputer selama berjam-jam. *Programmer* seyogyanya memiliki karakter sebagai *teamworker*, mampu bekerja di bawah tekanan dan berkomitmen terhadap *deadline* yang sudah ditetapkan.

5. Koordinator

Koordinator adalah seseorang yang diberi tanggung jawab untuk suatu *scope* permasalahan dan mengkoordinasi. Koordinator mengawasi keseluruhan dari proses pembuatan Permainan Video hingga permainan tersebut selesai. Koordinator yang baik adalah Koordinator yang mampu memberikan arahan/solusi jika orang dibawahnya mengalami salah arah atau kesulitan.

B. Implementasi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 terhadap Perlindungan Hak Cipta Permainan Video

Pada era sekarang ini terdapat berbagai macam cara untuk melakukan pemalsuan terhadap sebuah Permainan Video. Namun

secara umum terdapat 4 cara populer untuk memalsukan Permainan Video yang akan dijelaskan sebagai berikut:¹²

a. Pembajakan

Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 yang dimaksud dengan pembajakan adalah penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Dalam hal kaitannya dengan Permainan Video, pembajakan yang dilakukan biasa dilakukan dengan menggunakan media *file sharing* di internet yang dapat diunduh bebas oleh pengguna internet. Sebelum internet marak seperti sekarang ini, pembajakan biasa dilakukan dengan *mencopy* data Permainan Video untuk kemudian dimasukan kedalam cakram CD atau DVD yang kemudian disebarluaskan untuk diperdagangkan.

b. *Private Server Game*

Private Server Game merupakan Permainan Video *online* yang secara fisik penampilannya sama seperti Permainan Video resminya, namun yang membedakannya yaitu *server* yang digunakan bukanlah server resmi, melainkan *server* ilegal yang sengaja dibuat oleh pihak tertentu. Di dalam *Private Server Game* tersebut biasanya telah dilakukan modifikasi

sedemikian rupa sehingga konten berbayar yang ada di dalam permainan tersebut dapat diakses secara cuma-cuma serta masih banyak lagi kemudahan-kemudahan yang bisa didapat pemain jika bermain *Private Server Games*. Walaupun menguntungkan para pemain, tentu saja hal ini melanggar Hak Cipta serta menyebabkan kerugian terhadap Pencipta, pengembang, dan penerbit Permainan Video tersebut.

c. *Hacking/Modding/Customizing*

Hacking/Modding/Customizing adalah kegiatan meretas data Permainan Video dengan tujuan untuk merubah sebagian atau keseluruhan datanya sehingga ketika Permainan Video itu dijalankan, tampilan dan *gameplay* permainan akan mengalami beberapa perubahan dari yang asli. Biasanya orang melakukan

Hacking/Modding/Customizing hanya untuk kesenangan dan konsumsi pribadi, namun ada pula para *Modder* (sebutan bagi para pelaku *hacking*) yang mencoba untuk meraup keuntungan dari kegiatan ini dengan menjual Permainan Video hasil *Customizing* mereka.

d. *Video Game Clone*

Video Game Clone adalah kegiatan mencipta sebuah Permainan Video yang sangat mirip dengan atau sangat terinspirasi oleh Permainan Video sejenis yang sudah terlebih dahulu populer. Istilah ini ditujukan kepada para Pencipta dan Pengembang Permainan Video yang kurang

¹² “Jenis dan cara membajak video games”, <https://indoteknol.id/Jenis-dan-cara-membajak-video-games/>, diakses pada hari Rabu 25 Januari 2017, pukul 12.51.

orisinalitas dan kreatifitas bahkan cenderung menjiplak secara utuh Permainan Video yang telah ada sebelumnya.

Pada dasarnya semua bentuk Pelanggaran Hak Cipta terhadap Permainan Video tentu akan mengakibatkan kerugian bagi pihak pengembang dan penerbit. Sudah banyak perusahaan pengembang maupun pencipta perorangan di Indonesia ini yang merugi karena banyak yang melanggar Hak Cipta Permainan Video buatan mereka. Walaupun pada kenyataannya banyak terjadi pelanggaran, namun di Indonesia ini kasus yang mendapatkan penanganan serius tercatat hanya terjadi beberapa kali saja. Hal ini bisa kita lihat pada kasus-kasus yang akan diceritakan di bawah.

Di Indonesia kasus-kasus terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video pernah beberapa kali terjadi. Sebelum Undang-Undang Hak Cipta 2014 berlaku, yaitu pada tahun 2010 PT Lyto Datarindo Fortuna sebagai pemegang lisensi resmi *Ragnarok Online* di Indonesia menggugat Yonathan Chandra, dikarenakan sebagai Tergugat Yonathan Chandra membuat *Ragnarok Online* dengan *server* sendiri atau yang lebih dikenal dengan *private server*, dengan nama *Ragnarok Online Lebay* (RO Lebay). Hal ini dilakukan tanpa adanya persetujuan dari PT Lyto Datarindo Fortuna (Penggugat) selaku pemegang lisensi tunggal *Ragnarok Online*. Tujuan Yonathan Chandra membuat *private server* ini adalah untuk mencari keuntungan, karena di dalam RO Lebay, *user* dapat menaikkan level dengan cepat tanpa

harus bersusah payah dan juga dapat membeli *item* di dalam game tanpa harus membeli voucher *Game On* yang dikeluarkan oleh PT Lyto Datarindo Fortuna.

Walaupun sempat dilakukan pemeriksaan dan dinaikkan status Tergugat menjadi Tersangka oleh Polda Metro Jaya, perkembangan kasus ini berakhir pada mediasi dengan pihak Penggugat atas permintaan Yonathan Chandra sebagai Tergugat, dengan cara meminta maaf untuk menebus kesalahan dan bersedia mengganti kerugian yang ditetapkan dari pihak Penggugat dengan syarat agar pihak Penggugat bersedia mencabut laporan terhadap Tergugat. Akhirnya setelah diadakan mediasi, akhirnya pihak Penggugat bersedia mengabulkan permohonan dari pihak Tergugat dan akhirnya Tergugat menghentikan seluruh kegiatan *Ragnarok Online* Lebay.¹³

Setelah berlaku Undang-Undang Hak Cipta 2014, kasus pelanggaran Hak Cipta Permainan Video lebih banyak terjadi pada ponsel. Contohnya adalah pelanggaran Hak Cipta terhadap Permainan Video karya anak bangsa oleh *developer* luar negeri di toko aplikasi ponsel (*app store*). Contoh kasusnya adalah Permainan Video *Ramen Chain* yang dikembangkan *TouchTen*, diketahui telah dijiplak oleh seseorang bernama *GayInTaylor569*.¹⁴ Penjiplak hanya

13 Rinandi Pramudita, " Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Game Online Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Hak Cipta", (Tesis Magister Ilmu Hukum, Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2011), hal. 75.

14 "Salah Satu Game Aset Negara Ramen Chain Telah Dibajak Di Google Play", <https://id.techinasia.com/salah-satu-aset->

mengganti nama *Ramen Chain* menjadi *Daren Ramen Shop*. Logo yang dipakai tetap sama, *gameplaynya* seratus persen sama. Sebelum kasus *Ramen Chain* ini *TouchTen* juga pernah beberapa kali mengalami Pelanggaran Hak Cipta atas Permainan Video ciptaannya yang lain. Menurut Anton Soeharyo selaku *CEO TouchTen*, *developer* penjiplak ini menggunakan sistem *ads Malware* yang mengaktifkan *push notification* untuk mempromosikan aplikasi lainnya dan *in-app-purchase-nya* masuk ke *developer* yang bersangkutan. Dia menambahkan bahwa pengembang tersebut hanya mengambil keuntungan dari game palsu tersebut. Anton sendiri kemudian melaporkan kasus-kasus tersebut kepada *Google Play* untuk menghentikan peredaran Permainan Video palsu tersebut.

Sebagai pembanding mari kita lihat kasus pelanggaran Hak Cipta Permainan Video yang terjadi di Amerika Serikat di bawah ini.

Pada bulan Januari 2012, *Spry Fox* sebuah perusahaan *developer* Permainan Video mengajukan gugatan terhadap *6Waves LLC*. Isi dari gugatan tersebut mengatakan bahwa perusahaan-perusahaan ini telah menerbitkan Permainan Video yang melanggar Hak Cipta yang dimiliki oleh *Spry Fox*. Permainan yang dimaksud berjudul *Yeti Town* yang substansi isi permainannya memiliki kesamaan dengan Permainan Video

yang dikeluarkan oleh *Spry Fox* yaitu *Triple Town*.¹⁵

Spry Fox studio menuduh bahwa *Yeti Town* adalah "copy terang-terangan *Triple Town*," dengan mekanisme permainan, bahasa tutorial, elemen *User Interface* dan harga yang dijual di toko aplikasi semua sangat mirip dengan permainan *Spry Fox*.

Ide yang mendasari permainan *Triple Town* sendiri adalah pencocokan *item* yang ada di permainan secara hirarkis. Pemain diajak untuk membangun kota dengan cara yang unik, yakni dengan memasang tiga atau lebih benda yang sama untuk menjadikannya benda yang lebih besar. Bila tiga benda yang sama disejajarkan, maka otomatis ketiga benda tersebut akan bergabung menjadi satu benda yang bernilai lebih besar dari ketiga benda yang telah sejajar sebelumnya.

Beberapa bulan ketika perkara berjalan, pihak *6Waves* berinisiatif mengajak pihak *Spry Fox* untuk berdamai melalui sebuah kesepakatan. Hal tersebut kemudian ditanggapi *Spry Fox* dengan diwujudkan dan ditandatangani sebuah kesepakatan damai antara pihak *6Waves* dengan *Spry Fox* pada bulan Oktober 2012. Isi dari kesepakatan tersebut antara lain dicabutnya gugatan *Spry Fox* terhadap *6Waves* sehingga kasus tersebut tidak dilanjutkan lagi, dan transfer Hak Cipta *Yeti Town* dari

game-negara-ramen-chain-telah-dibajak-di-google-play, diakses pada hari Jumat 7 Oktober 2016, pukul 12.51.

15 "There is Substantial Similarity between *Triple Town* and *Yeti Town*", http://www.gamasutra.com/view/news/178154/There_is_substantial_similarity_between_Triple_Town_and_Yeti_Town_US_court.php, diakses pada hari Jumat 7 Oktober 2016, pukul 12.20.

6Waves kepada *Spry Fox*. Dengan ditandatanganinya kesepakatan tersebut, berakhirlah perselisihan masalah Hak Cipta Permainan Video di antara *Spry Fox* dengan 6Waves.

IV. KESIMPULAN

Mengacu pada pokok permasalahan yang telah diuraikan dalam Bab Pendahuluan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Permainan Video dikategorikan sebagai objek perlindungan Hak Cipta dikarenakan Permainan Video merupakan suatu karya cipta dan juga sebagai karya seni yang berdiri sendiri. Sebagai karya seni, Permainan Video dibentuk dari beberapa karya-karya seni yang digabungkan menjadi satu, seperti seni lukis, seni patung, seni fotografi, seni musik, seni tari, dan jenis seni lainnya sehingga tercipta suatu karya seni baru yaitu karya seni Permainan Video. Untuk menjadikannya sebuah karya seni yang berdiri sendiri, karya-karya seni yang ada diberi sistem pemrograman agar satu dengan yang lainnya dapat terhubung dan berjalan sesuai tujuan serta menjadikan karya-karya seni yang ada didalamnya terlihat hidup dalam satu kesatuan utuh. Dalam menciptakan Permainan Video, selain diciptakan dari karya seni, Permainan Video juga memiliki Karya Cipta lainnya seperti efek suara, teks, gerakan animasi, kode program serta karya cipta

lain-lain yang juga wajib dilindungi. Dengan melihat banyaknya karya cipta yang terdapat didalam sebuah Permainan Video, maka wajblah Undang-Undang Hak Cipta melindunginya baik Permainan Video itu sendiri sebagai objek perlindungan Hak Cipta maupun karya cipta yang terkandung didalamnya.

2. Implementasi perlindungan Hak Cipta Permainan Video dalam prakteknya dilakukan melalui jalur mediasi. Hal ini tidak sebagaimana yang diatur oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yaitu melalui Arbitrase (Pasal 95), Gugatan Perdata (Pasal 96-99), Laporan Pidana (Pasal 105 juncto 110), dan Penetapan Sementara (Pasal 106-109). Jalur Mediasi dipilih karena pihak yang bersengketa merasa mendapatkan *win-win solution*, tentu saja hal ini dapat dibenarkan karena pihak yang bersengketa ditengahi oleh mediator yang ditunjuk oleh kedua belah pihak kemudian diarahkan untuk mengakhiri permasalahan yang ada melalui kesepakatan yang adil dan saling menguntungkan. Mediasi juga lebih mempersingkat waktu penyelesaian sengketa dibandingkan melalui jalur litigasi yang harus melewati beberapa tahapan dan persidangan yang tentunya akan memakan lebih banyak

waktu para pihak yang bersengketa. Berdasarkan realita tersebut, maka jalur mediasi selalu dipilih dalam penyelesaian kasus pelanggaran Hak Cipta Permainan Video di Indonesia. Walaupun pada awalnya ada yang mencoba jalur litigasi, namun gugatan yang ada terhenti dan dicabut ditengah jalan dan para pihak beralih pada mediasi.

V. DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Danim, Sudarwan, *“Menjadi Peneliti Kualitatif Rancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Penelitian untuk Mahasiswa dan Penelitian Pemula Bidang Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Humaniora”*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002) hal. 51.

George, Tolkidsen, *Leisure and Recreation Management*, Routledge, New York, 2005, P. 27.

Ramos, Andy & Laura Lopez, *“The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches”*, WIPO, July 29 2013, P. 7.

Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raya Grafindo Persada, 1996), hal. 76.

Soekanto, Soerjono, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta: UI Press, 2006), hal. 42.

Soekanto, Soerjono & Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif :*

Suatu Tinjauan Singkat, Cetakan Kedelapan, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2004), hal. 1.

Syamsudin, M., *Operasionalisasi Penelitian Hukum*, (Jakarta: Rajawali Press, 2007), hal. 21.

Yusufhadi, Miarso, *Definisi Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2007), hal. 62.

WEBSITE

“Jenis dan cara membajak video games”, <https://indoteknol.id/Jenis-dan-cara-membajak-video-games//>, diakses pada hari Rabu 25 Januari 2017, pukul 12.51.

“Salah Satu Game Aset Negara Ramen Chain Telah Dibajak Di Google Play”, <https://id.techinasia.com/salah-satu-aset-game-negara-ramen-chain-telah-dibajak-di-google-play>, diakses pada hari Jumat 7 Oktober 2016, pukul 12.51.

“ *There is Substantial Similarity between Triple Town and Yeti Town*”, http://www.gamasutra.com/view/news/178154/There_is_substantial_similarity_between_Triple_Town_and_Yeti_Town_US_court.php, diakses pada hari Jumat 7 Oktober 2016, pukul 12.20.

KARYA ILMIAH

Rinandi Pramudita, " Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Game Online Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Hak Cipta", (Tesis Magister Ilmu Hukum, Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2011), hal. 75.