

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan *internet* sebagai media informasi *multimedia* mengakibatkan berbagai karya *digital* dapat diperbanyak dan disebarluaskan ke seluruh dunia dalam waktu yang sangat singkat, hanya dengan bermodalkan perangkat komputer dan jaringan *internet* maka karya digital dapat diperbanyak lalu disebar dengan mudah. Oleh karena itu pantas jika *internet* dipandang sebagai samudra informasi yang di dalamnya dipenuhi hak kekayaan intelektual.¹

Video games atau permainan *video* merupakan hal yang sudah tidak asing bagi masyarakat Indonesia dan sudah dikenal di seluruh dunia. *Video games* dapat menjadi sarana untuk hobi atau bahkan menjadi salah satu sumber penghasilan. Hal tersebut karena banyaknya *youtubers gamers*, organisasi atau grup *gamers* yang sering mengikuti lomba *game* baik dalam skala nasional maupun internasional, menjadikan *game* sebagai salah satu atau bahkan penghasilan utama mereka.²

Di dalam 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

¹ Rinandi Pramudita, “*Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Game Online Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Hak Cipta*” (Tesis, Program Studi Magister Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, 2011), hlm 1

² Vania Irawan, Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Games) Berupa Pembajakan Secara Online, *Jurnal Hukum Perdata – FHUI*, Vol.3, 2020, hlm 6.

dibutuhkan oleh masyarakat modern yang tinggal di perkotaan dengan berbagai kompleksitas permasalahan hidup.³

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 social.⁴

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

³ Iqbal Abdul Malik, Budi Santoso, Siti Mahmudah, Perlindungan Hukum Atas Karya Cipta Permainan Video Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, *Jurnal Hukum Perdata – FH UNDIP*, Vol.6, 2017 hlm 2.

⁴ Miarso Yusufhadi, Definisi Teknologi Pendidikan, Rajawali Pers, Jakarta, 2007, hlm 62.

yang membuat musik, lukisan, atau bentuk karya lainnya, dapat menjual karya mereka tersebut dan mendapat keuntungan dari itu, sehingga karyakarya cipta tersebut adalah aset. Begitu pula Pencipta Permainan *Video*, semua sumberdaya berupa karya-karya yang ada yang digunakan dalam mencipta Permainan *Video*, beserta Permainan *Video* nya 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.

Pemerintah mengeluarkan aturan hukum berkaitan dengan Hak Cipta yang tertuang dalam Pasal 40 ayat (1) huruf r Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 mengatur permainan *video (video game)* sebagai ciptaan dilindungi oleh Hak Cipta. *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*.

Masalah Hak kekayaan intelektual yaitu hak-hak untuk berbuat sesuatu atas kekayaan intelektual tersebut yang diatur oleh norma-norma atau hukum yang berlaku⁵. Hak Kekayaan Intelektual atau yang biasa disebut dengan HKI ialah hak kebendaan, hak atas sesuatu benda yang bersumber dari kerja otak (akal), hasil kerja rasio Hasil dari pekerjaan rasio manusia yang menalar. Hasil kerjanya itu berupa benda immateril⁶. Hak atas kekayaan intelektual pada hakikatnya merupakan hak dengan karakteristik khusus dan istimewa, karena hak tersebut diberikan oleh negara. Hak kekayaan intelektual merupakan hasil olah otak manusia yang diimplementasikan berupa ciptaan berbentuk karya, seni, desain, maupun penemuan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan manusia. Hasil olah otak itu kemudian dirumuskan sebagai intelektulitas. Hak kekayaan intelektual adalah suatu hak kebendaan yang sah dan diakui hukum atas benda tidak berwujud berupa kekayaan/kreasi intelektual, yang dapat berupa hak cipta, paten, merek, dan lain-lain.

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

⁵ Adrian Sutedi, *Hak Kekayaan Intelektual*, Citra Aditaya Bakti, Jakarta, 2009, hlm 38.

⁶ Saidin, *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual*, Rajawali Pers, Jakarta, 2004, hlm1.

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.⁷

Hak cipta salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling banyak, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni, sastra dan teknologi yang di dalamnya mencakup pula program komputer. Hak cipta adalah hak khusus bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaanya atau memberi izin untuk itu dalam bidang pengetahuan, kesenian, dan kesusastraan, dengan pembatasan-pembatasan tertentu⁸. hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau

⁷ Yessica Ardina, Budi Santoso, Rinitami Njatrijani, Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan (Video Game) Terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, *Jurnal Hukum Perdata – FH UNDIP*, Vol.5, 2016. Hlm 5

⁸ Munir Fuady, *Pengantar Hukum Bisnis*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2011, hlm.208.

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 individu⁹ Dalam dalam Pasal 1 butir 1 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta diatur bahwa hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan Pasal 40 ayat (1) huruf r Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 mengatur permainan video (*Video Game*) sebagai ciptaan dilindungi oleh Hak Cipta.

Untuk memperluas pemanfaatan atas ciptaan, pencipta dapat memberikan izin kepada pihak lain untuk menjalankan lebih lanjut pemanfaatan tersebut. Selanjutnya pihak penerima izin atas pemanfaatan ciptaan disebut sebagai pemegang hak cipta. Diberikannya hak khusus ini didasarkan pada adanya kemampuan pencipta untuk menghasilkan suatu karya yang bersifat khas dan menunjukkan keaslian kreativitas sebagai individu atau kelompok serta melindunginya dari perbuatan pihak lain yang dapat merugikan pencipta¹⁰.

Lisensi adalah pemberian oleh pemilik dari hak kekayaan intelektual kepada perseorangan atau badan hukum dengan izin untuk melakukan suatu bentuk

⁹ Sudaryat, Sudjana, dan Rika Ratna Permata, , *Hak Kekayaan Intelektual: Memahami Prinsip Dasar, Cakupan, dan Undang-undang Yang Berlaku*, Oase Media, Bandung, 2010, hlm 21.

¹⁰ Lovelly Dwina Dahen, Afrian Rasyid, Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Hak Cipta Game Online Terhadap Pihak Ketiga Sebagai Pembuat Program Modifikasi, : *Jurnal Hukum Perdata*, - FH UIN SUSKA, Vol 1, 2019, hlm 159.

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 ¹¹. Hak cipta mengandung hak ekonomi (*Economy Right*) yang artinya hak yang mempunyai nilai uang, biasanya dapat dialihkan dan dieksploitasikan secara ekonomis. . ¹²

Game online terdiri dari dua unsur utama, yaitu *Server* dan *Client*. Dimana *server* adalah penyedia layanan *Gaming* yang merupakan basis agar *client* dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang menggunakan kemampuan *server*. Sama halnya hak cipta terhadap obyek – obyek yang lain, hak cipta terhadap *Software* mempunyai hak yang absolut, artinya hak cipta program komputer 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 (segi pasif) artinya bahwa setiap orang mempunyai kewajiban untuk menghormati hak tersebut ¹³.

Atas alasan ekonomis ini pembajakan marak dilakukan, khususnya di Indonesia. Tuntutan dari para pembuat *software* yang bernilai jutaan dolar (*USD*) untuk pembajakan *software* oleh beberapa penjual komputer dikawasan pusat penjualan komputer di Mall Mangga Dua dan Hotel Dusit Jakarta beberapa waktu

¹¹ Suyud Margono, *Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual*, Nuansa Aulia, Jakarta, 2010, hlm. 87.

¹² *Ibid*, hlm 15.

¹³ Muhammad Djumhana, *Perkembangan Doktrin dan Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2006, hlm. 23

yang lalu cukup membuat masyarakat para pengguna komputer panik. Apalagi saat ini mulai marak lagi dilakukannya penertiban - penertiban oleh para pihak Kepolisian Republik Indonesia, Kejaksaan Agung Republik Indonesia dan *Vendor* pembuat *software* yang dirugikan melalui pada kuasa hukumnya (Pengacara HKI) untuk membersihkan pembajakan *software* di Indonesia. Tahap berikutnya akan terus berkembang lagi ke kantor-kantor swasta dan pemerintah, lembaga-lembaga kursus komputer (*Training Center*), warnet, rental komputer, dsb. Hal ini terutama dilakukan kepada institusi bisnis yang bersifat komersil yang mendapatkan keuntungan dengan memanfaatkan *software* tersebut .

Diantara negara-negara di Asia, tingkat pembajakan piranti lunak (*software*) di Indonesia masih lebih tinggi. Menurut *International Data Corporation (IDC)*, Indonesia di posisi atas bersama Cina dan Vietnam, dengan belanja teknologi informasi (TI) mencapai US\$ 3 miliar pada 2007 atau tumbuh 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 Alliance (BSA)*, Goh Seow Hiong pada media *briefing* di Jakarta.²⁰ 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 ¹⁴

Selanjutnya tidak dapat dipungkiri bahwa makin meluasnya penggunaan teknologi komputer untuk kantor maupun pribadi memungkinkan setiap individu di seluruh dunia untuk menggandakan *software* tanpa diketahui oleh pemilik hak cipta

¹⁴ <https://bisnis.tempo.co/read/120975/pembajakan-software-di-indonesia-masih-tinggi>.

sehingga pembajakan *software* sulit untuk diawasi dan ditindak, terutama pembajakan *game online*. Para pembajak ini dapat meraup keuntungan dengan membuat *game online* yang kontennya sama persis tetapi hanya dibedakan dari nama dan sistemnya. Namun sejauh ini berbagai upaya tengah dilakukan pemerintah dan produsen *software* untuk melindungi properti intelektual hasil inovasi mereka dari pembajakan. Pemerintah mengeluarkan aturan hukum berkaitan dengan undang-undang tentang hak kekayaan intelektual (HKI) yang berisi tentang tata cara perlindungan *software*, berbagai bentuk pembajakan serta sanksi bagi pelaku pembajakan *software*. Namun di satu sisi, hak kekayaan intelektual memberikan masalah baru terkait dengan aplikasinya oleh para pengguna di seluruh dunia.

Kasus yang terjadi pada pembajakan *game online Ragnarok, Ragnarok Online* adalah *game* yang masih aktif dan cukup besar komunitasnya. Hal ini dikemukakan oleh Andi Suryanto selaku CEO dari PT Lyto Datarindo Fortuna (pemilik lisensi). Dengan *user* yang masih sangat besar dan loyal, maka *Ragnarok Online* pada saat ini masih sangat menjanjikan dalam hal keuntungan secara finansial. Untuk menaikkan *level* karakter secara cepat, ataupun untuk membeli *item* tertentu, *user* diwajibkan membeli *voucher Game On* yang disediakan oleh PT Lyto Datarindo Fortuna. Kasus ini terjadi pada tahun 2010, Yonathan Chandra (Tergugat) yang berumur 26 tahun dan berdomisili di Surabaya telah melanggar hak cipta pemilik lisensi dengan 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*.¹⁵

Selain mengakibatkan kerugian pada perusahaan komputer yang menciptakan *software*, pembajakan juga mengakibatkan pelanggaran terhadap hak cipta kekayaan intelektual (HKI). Berdasarkan uraian diatas, dengan adanya fenomena pembajakan *software* yang marak di Indonesia inilah maka skripsi ini ditulis untuk menganalisa bagaimana perlindungan hukum terhadap pemegang lisensi *game online* di Indonesia. Maka dari itu judul penelitian saya ini adalah **“Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi *Game Online* Atas Pembajakan *Game Online* Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang sebagaimana dikemukakan di atas, maka pokok masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perlindungan hukum bagi pemilik lisensi *game online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta ?
2. Bagaimana Penyelesaian Sengketa Atas Pembajakan *Game Online* Dari Pemilik Lisensinya ?

¹⁵ <https://media.neliti.com/media/publications/69340-ID-none.pdf>.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari suatu penelitian sangat penting, mengingat antara tujuan penelitian dengan manfaat yang akan diperoleh amat erat hubungannya. Sehubungan dengan apa yang akan dilakukan dalam melakukan penelitian ini secara keseluruhan mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Menganalisis perlindungan hukum terkait lisensi *game online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta
2. Menganalisis proses penyelesaian sengketa Hak Cipta khususnya dalam masalah pembajakan lisensi *game online* di Indonesia

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan serta informasi di bidang hukum hak kekayaan intelektual khususnya yaitu pengetahuan mengenai Hak Cipta atau Pemegang Lisensi khusus nya di *Game Online*

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat memperluas pengetahuan peneliti mengenai perlindungan hukum terhadap Hak Cipta, dan melatih peneliti untuk berpikir secara praktis dan logis dalam memecahkan masalah hukum, yaitu masalah mengenai perlindungan hukum bagi pemegang lisensi

game online berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi masyarakat terutama pelaku pencipta *Game Online* harus mendaftarkan Hak Ciptaannya agar mendapatkan perlindungan hukum.

c. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana melakukan pengkajian masalah-masalah aktual secara ilmiah mengenai pendaftaran dan perlindungan hukum Hak Cipta yang dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan informasi bagi Fakultas Hukum Universitas Komputer Indonesia.

d. Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi penegak hukum dalam mengeluarkan kebijakannya terhadap peraturan yang berhubungan dengan pelaksanaan pendaftaran atau pemeriksaan Hak Cipta dan Memberikan hak dan kepastian berdasarkan Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku kepada masyarakat.

E. Kerangka Pemikiran

Pancasila merupakan sumber dari segala sumber hukum yang berbentuk konstitusi tak tertulis Indonesia, artinya segala ketentuan atau peraturan yang berlaku di Indonesia harus didasarkan pada Pancasila sebagai norma dasarnya.

Karena sebagai norma dasar dan konstitusi tak tertulis Indonesia, maka segala bentuk Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku di Indonesia tidak boleh bertentangan dengan Pancasila yang memberikan batasan-batasan terhadap segala aturan yang akan berlaku.

Indonesia merupakan negara hukum berdasarkan Pancasila yang bertujuan untuk menciptakan ketertiban umum dan masyarakat adil dan makmur secara spiritual dan materil. Salah satu ciri negara hukum adalah adanya konstitusi atau Undang-Undang Dasar. Menurut Arief Budiman mengatakan bahwa negara hukum menghendaki segala tindakan atau perbuatan penguasa memiliki hukum yang jelas atau ada legalitasnya, baik berdasarkan hukum tertulis maupun hukum tidak tertulis. Undang-Undang Dasar 1945 merupakan Konstitusi Negara Kesatuan Republik Indonesia¹⁶

Nilai-nilai yang terkandung didalam Pancasila meliputi nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, serta keadilan. Warga Negara Indonesia akan terlindungi dan terjamin haknya serta diatur kehidupannya dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sehingga kesejahteraan dalam masyarakat akan terwujud.

Hak Kekayaan Intelektual yang mengkaji tentang Hak Cipta didasarkan pada Alinea ke Empat Pembukaan Undang-Undang Dasar Tahun 1945, yang berbunyi:

“Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu pemerintah negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang

¹⁶ Sahat Maruli Tua Situmeang, *Penahanan Tersangka, Logoz Publishing*, Bandung, 2019.

berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial, maka disusunlah kemerdekaan kebangsaan Indonesia itu dalam suatu Undang-Undang Dasar negara Indonesia, yang terbentuk dalam suatu susunan negara Republik Indonesia yang berkedaulatan rakyat dengan berdasar kepada : Ketuhanan Yang Maha Esa, kemanusiaan yang adil dan beradab, persatuan Indonesia, dan kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, serta dengan mewujudkan suatu keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.”

Alinea ke empat Pembukaan Undang - Undang Dasar Tahun 1945, salah satunya menjelaskan tentang perlindungan hukum terhadap warga negara yang ada di Negara Kesatuan Republik Indonesia. Hal tersebut menunjukkan bahwa perlindungan hukum terhadap Hak Cipta didasarkan pada Alinea ke empat Pembukaan Undang - Undang Dasar Tahun 1945.

Hak cipta kekayaan intelektual sangat penting karena memberikan hak kepada perusahaan *software* tertentu untuk melindungi hasil karyanya dari pembajakan oleh perusahaan *software* lain sekaligus memberikan peluang bagi mereka untuk menjadikan *software* buaatannya sebagai komoditas finansial yang dapat mendorong pertumbuhan industri. Dengan adanya hak cipta terhadap *software*, apabila terjadi pembajakan terhadap *software* tersebut maka pelakunya dapat dituntut secara hukum dan dikenakan sanksi yang berat. Maka, para perusahaan *software* pun berlomba-lomba mematenkan produknya tidak peduli betapa mahal dan sulitnya proses pengeluaran hak paten tersebut. Suatu *software* harus diatur sedemikian rupa sehingga aliran proses dalam program tadi bisa bekerja secara efektif dan efisien, dengan memanfaatkan secara penuh semua kemampuan bahasa dan perangkat keras komputer yang digunakannya. Sering kali *programmer*. melakukan pembuatan *program* berdasarkan sebuah permintaan yang diajukan kepadanya, melalui sebuah catatan permintaan yang berisikan uraian

kebutuhan sebuah program yang disebut *program spesifcation*. *Programmer* pada umumnya bekerja dengan menggunakan *source code* yang ditulis dalam bahasa pemograman. Umumnya *source code* sangat berguna untuk pengguna program. Namun pada praktiknya, para pengguna tidak diizinkan untuk memiliki salinan *source code* tersebut. Biasanya *source code* program dijaga kerahasiaannya oleh pemiliknya untuk menghindarkan seseorang mempelajari hal tersebut. Ini berarti, hanya pemilik program yang dapat melakukan perubahan terhadap program tersebut¹⁷. Adapun bentuk-bentuk pelanggaran atas suatu *software* dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu

1. Pemuatan ke dalam *hard disk*. Perbuatan ini biasanya dilakukan jika kita membeli komputer dari toko-toko komputer, di mana penjual biasanya meng-install sistem operasi beserta *software-software* lainnya sebagai bonus kepada pembeli komputer
2. *Softlifting*, yaitu dimana sebuah lisensi penggunaan sebuah *software* dipakai melebihi kapasitas penggunaannya. Misalnya membeli satu *software* secara resmi tapi kemudian meng-*install*-nya di sejumlah komputer melebihi jumlah lisensi untuk meng-*install* yang diberikan.
3. Pemalsuan, yaitu memproduksi serta menjual *software-software* bajakan biasanya dalam bentuk *CD ROM*, yang banyak dijumpai di toko buku atau pusat-pusat perbelanjaan, Penyewaan *software*, *Ilegal downloading*, yakni dengan men-*download software* dari *internet* secara *illegal*

¹⁷ Rinandi Pramudita, “*Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Game Online Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Hak Cipta*” (Tesis, Program Studi Magister Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, 2011), hlm 10

4. Pemilahan, yaitu menjual *software* secara terpisah yang seharusnya bersama dengan *hardware* yang terkait
5. Penyewaan, yaitu menyewakan *software* tidak sah (hasil bajakan) untuk sementara waktu.

Suatu kekayaan intelektual dapat dikatakan bahwa karena bermanfaat ekonomi, maka terkandung didalamnya nilai – nilai ekonomi. Adapun yang dimaksud dengan hak ekonomi adalah hak untuk memperoleh keuntungan atas HKI. Dikatakan hak ekonomi karena HKI termasuk benda yang dapat dinilai dengan uang¹⁸. Seorang pencipta atau pemegang hak cipta melakukan perbanyakan ciptaan kemudian dijual di pasar, maka ia dapat memperoleh keuntungan materi dari perbanyakan ciptaan tersebut. Untuk pemanfaatan nilai – nilai ekonomi ini secara optimal, oleh undang – undang yang berlaku, kepada seseorang atau perusahaan yang mempunyai aset HKI diperbolehkan untuk memberikan hak atas aset HKI yang dimilikinya kepada pihak lain untuk pemanfaatan sebesar – besarnya berdasarkan lisensi. Lisensi dapat dilakukan secara eksklusif dimana *licensor* tidak memberikan kepada siapa pun sebuah lisensinya yang meliputi seluruh ruang lingkup kegiatan, hanya kepada *licensee*. Dalam perjanjian lisensi hak cipta selain memperjanjikan izin menggunakan hak cipta, juga memperjanjikan pembagian keuntungan yang diperoleh penerima lisensi dengan pemberi lisensi¹⁹. Ada beberapa akibat dari lisensi yang dapat terdiri dari :

¹⁸ Gatot Supramono, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, Rineka Cipta, Jakarta, 2010, hlm 45

¹⁹ Gatot Supramono, *Id*

1. Pemilik Hak Cipta dapat memakai hak yang dimilikinya untuk menciptakan suatu bentuk tambahan penghasilan. Berarti Hak Cipta menjadi aset yang lebih berharga karena menghasilkan pendapatan dalam bentuk royalti yang diterima dari pengguna Hak Cipta.
2. Pengguna selain pemilik – pemilik Hak Cipta dapat melisensikan hak atas produ – produk dan proses – proses mereka, karena ini seringkali lebih efisien daripada penggunaan sendiri oleh pemilik Hak Cipta. Pada gilirannya, ini mengarah pada meningkatnya inovasi dan pertumbuhan ekonomi.
3. Lisensi kini merupakan aktivitas yang signifikan dalam banyak kegiatan ekonomi domestik. Hak Cipta dapat menjadi lebih bernilai sebagai aset bisnis dan menjadi komponen penting dalam produksi dan industri jasa, akses menuju Hak Cipta seringkali menjadi bagian terpenting dari transaksi bisnis.

Pengaturan Hak Kekayaan Intelektual terdapat di berbagai konvensi internasional, diantaranya yaitu: *Berne Convention*, *UCC*, *Rome Convention*, serta konvensi-konvensi lainnya. Terdapat pula *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIP's)* sebagai salah satu bagian dari perjanjian multilateral *Agreement Establishing The World Trade Organization* atau perjanjian *WTO*.

TRIP's sebagai peraturan standar internasional perlindungan HKI mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam mengatur hak-hak dan kewajiban yang berkaitan dengan perdagangan internasional pada bidang kekayaan intelektual. *TRIP's* merupakan salah satu bagian terpenting dalam kerangka HKI

telah menetapkan mekanisme berupa perlindungan minimum yang sama terhadap HKI di seluruh wilayah negara-negara anggota *WTO*. Pemerintah Indonesia yang juga ikut serta menandatangani *Agreement Establishing The World Organization* beserta seluruh persetujuan yang dijadikan lampiran dan sebagai bagian persetujuan tersebut, lalu mengesahkan Persetujuan Pembentukan *WTO* tersebut dengan Undang-Undang No. 7 Tahun 1994 Tentang Pengesahan Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia. Termasuk diantaranya adalah Indonesia. Indonesia turut menandatangani kesepakatan tersebut, dan telah diratifikasi melalui Undang-Undang No. 7 Tahun 1994 tentang Ratifikasi Perjanjian Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia.²⁰

Dalam perundingan persetujuan umum tentang tarif dan perdagangan (*General Agreement on Tariff and Trade / GATT*) sebagai bagian dari pembentukan organisasi perdagangan dunia / *WTO* telah disepakati norma-norma dan standar perlindungan HKI yang meliputi:²⁴

1. Hak Cipta dan hak lain-lain;
2. Merek;
3. Indikasi Geografis;
4. Desain Produk Industri;
5. Paten, termasuk perlindungan varietas tanaman;
6. Desain tata letak sirkuit terpadu;
7. Perlindungan terhadap informasi yang dirahasiakan;
8. Pengendalian praktik-praktik persaingan curang dalam perjanjian lisensi.

²⁰ Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, PT Alumni, Bandung, 2009, hlm 14

Pengelompokan HKI yang didasarkan pada *Convention Establishing The World Intellectual Property Organization (WIPO)*.

1. Hak Cipta (Copy Rights)
2. Hak Milik (kekayaan) perindustrian (industrial property rights)

Pasal 5 ayat 1 Undang – Undang Nomor 14 Tahun 2014 tentang Hak Cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi yang menyatakan bahwa: Hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:

1. Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
2. Menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
3. Mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
4. Mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
5. Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.”

Perbuatan yang dilakukan situs penyedia konten *game* gratis atas penyediaan konten yang dapat diunggah oleh pengunjung situs tidak sesuai dengan aturan UUHC 2014. *Game* (program komputer) merupakan salah satu objek hak cipta yang dilindungi, hal ini berdasarkan ketentuan dalam Pasal 40 Ayat (1) yaitu:

“Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas. Program komputer”

Pasal 1 angka 20 UUHC 2014 menyebutkan bahwa:

“Lisensi adalah izin yang tertulis diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas ciptaannya atau produk hak terkait dengan syarat tertentu.”

Pasal 8 Undang-Undang No.28 Tahun 2014 tentang hak cipta menyebutkan bahwa:

“Hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan.”

Pasal 9 Undang-undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta menyebutkan bahwa:

1. Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan:
 - a. Penerbitan Ciptaan;
 - b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;
 - c. Penerjemahan Ciptaan;
 - d. Pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan;
 - e. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya;
 - f. Pertunjukan Ciptaan;
 - g. Pengumuman Ciptaan;
 - h. Komunikasi Ciptaan; dan
 - i. Penyewaan Ciptaan.

2. Setiap Orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.
3. Setiap orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan.

Dalam Pasal 55 UUHC 2014 menyebutkan bahwa:

1. Setiap orang mengetahui pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait melalui sistem elektronik untuk Penggunaan secara komersial dapat melaporkan kepada Menteri.
2. Menteri menverifikasi laporan sebagaimana dimaksud pada ayat
3. Dalam hal ditemukan bukti yang cukup berdasarkan hasil verifikasi laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (2), atas permintaan pelapor Menteri yang menyalanggarakan urusan pemerintahan di bidang telekomunikasi dan informasi untuk menutup sebagian atau seluruh konten yang melanggar Hak Cipta dalam sistem elektronik atau menjadikan layanan sistem elektronik tidak dapat diakses.
4. Dalam hal penutupan situs internet sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dilakukan secara keseluruhan, dalam waktu lama 14 (empat belas) Hari setelah penutupan Menteri meminta penetapan pengadilan.

Dalam hal ini maka perbuatan menyediakan konten *game* gratis dalam situs *internet* menimbulkan kerugian Pencipta dan Pemegang Hak Cipta karena terdapat unsur Perbuatan Melawan Hukum (PMH). Namun pada umumnya dalam menyelesaikan suatu sengketa maka langkah awalnya perlu adanya penyelesaian alternatif diluar pengadilan sebelum melangkah lebih lanjut ke ranah pidana serta

kerugiannya, hal ini bertujuan untuk mencapai suatu kesepakatan dengan *win-win solution*. Langkah-langkah yang dilakukan diluar pengadilan yaitu Negoisasi, Konsiliasi, dan Arbitrase dan lewat pengadilan. Jika tidak mencapai kesepakatan melalui penyelesaian alternatif maka akan diselesaikan memlalui jalur pengadilan dan diputus melalui ganti kerugian maupun pidana. Dalam Pasal 95 UUHC 2014 menyebutkan bahwa:

1. Penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan.
2. Pengadilan yang berwenang sebagaimana dimaksud ayat 1 adalah Pengadilan Niaga.
3. Pengadilan lainnya selain Pengadilan Niaga. sebagaimana dimaksud ayat (2) tidak berwenang menangani penyelesaian sengketa Hak Cipta.
4. Selain pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam bentuk Pembajakan, sepanjang para pihak yang bersengketa diketahui keberadaannya dan/atau berada di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia harus menempuh terlebih dahulu penyelesaian sengketa memlalui mediasi sebelum melakukan tuntutan pidana.

Dalam Pasal 113 ayat (3) UUHC 2014 menyebutkan bahwa:

“Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”

F. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Spesifikasi Penelitian

Spesifikasi penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif analitis yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara menggambarkan fakta-fakta yang ada dengan data sekunder bahan hukum primer yaitu sumber hukum formal yang memiliki kekuatan hukum yang mengikat (Perundang-Undangan), bahan hukum sekunder (doktrin atau pendapat para ahli), dan bahan hukum tersier (data yang didapat melalui makalah atau artikel).

2. Metode Pendekatan

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.²¹ Penelitian yang dilakukan bersifat yuridis normatif, yaitu dengan melakukan analisis terhadap permasalahan hukum melalui norma-norma hukum yang termuat dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia²². Sedangkan pendekatan normatif dalam hal ini dimaksudkan sebagai usaha mendekati masalah yang diteliti

²¹ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif : Suatu Tinjauan Singkat*, RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2004, hlm 1

²² Sahat Maruli Tua Situmeang, "Hukum Lingkungan Efektivitas Sanksi Pidana Dalam Penegakan Hukum Lingkungan," *Res Nullius Law Journal* 1, no. 2 (2020): hlm 139

dengan sifat hukum yang normatif. Pendekatan normatif itu meliputi asas-asas hukum, sistematika hukum, sinkronisasi (penyesuaian) hukum, perbandingan hukum atau sejarah hukum²³. Usulan ini menggunakan data sekunder sebagai data utama. Perolehan data dilakukan melalui studi kepustakaan, yaitu suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui kepustakaan sebagai literatur yang dapat memberikan landasan teori yang relevan dengan masalah yang akan dibahas antara lain dapat bersumber dari perundang-undangan yang berlaku di Indonesia. Penelitian ini menggunakan penafsiran hukum gramatikal, yaitu penafsiran hukum yang dilihat dari teks tulisan atau bahasanya, dimana penafsiran dilakukan terhadap pasal dari Peraturan Perundang-Undang yang akan mencari artinya berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) atau Kamus Hukum atau Ensiklopedia.

3. Tahap Penelitian

Tahap Penelitian ini dilakukan dengan cara studi kepustakaan dan studi lapangan. Studi kepustakaan dilakukan atas data sekunder meliputi :

a. Bahan Hukum Primer

- 1) Undang - Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- 2) *Burgerlijke Wetboek*.
- 3) Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

²³ Hilman Hadikusuma, *Metode Pembuatan Kertas Kerja atau Skripsi Ilmu Hukum*, Mandar Maju, Bandung, 2013, hlm 60

- 4) *Berne Convention for The Protection of Literary and Artistic Works 1886* atau Konvensi Berne.
- 5) *Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights (TRIPs) – World Trade Organization (WTO)*. UU No. 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan *Agreement Establishing The World Trade Organization* (Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia)
- 6) *World Intellectual Property Organization (WIPO) CopyRight Treaty* atau *WIPO Copyright Treaty*

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan Hukum Sekunder yaitu berupa tulisan-tulisan para ahli di bidang hukum yang berkaitan dengan hukum primer berupa doktrin (pendapat para ahli terkemuka) internet, surat kabar, majalah, dan dokumen-dokumen terkait.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan Hukum Tersier yakni bahan hukum yang bersifat menunjang bahan hukum primer dan sekunder, seperti Kamus Hukum, Kamus bahasa Inggris-Indonesia, Indonesia-Inggris, Kamus bahasa Belanda dan Ensiklopedia

Sementara itu studi lapangan dilakukan dengan cara wawancara terstruktur dengan pihak terkait serta mengunjungi situs resmi dan yang berhubungan dengan penelitian ini untuk mendapatkan data dan informasi terhadap kajian yang di teliti

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang diperoleh dari peraturan perundang-undangan, buku-buku teks, hasil penelitian, hasil observasi, wawancara, makalah, artikel, dan lain-lain. Dalam penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu:

- a. Peraturan Perundang-undangan, antara lain Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan *Burgerlijke Wetboek*
- b. Pengamatan(Observasi), Observasi yaitu kegiatan mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diselidiki.
- c. Wawancara, untuk mendapatkan informasi atau data dari narasumber atau informan dalam bentuk komunikasi secara langsung maupun tidak langsung, antara pewawancara dengan narasumber. Selain itu,peneliti menyusun beberapa pertanyaan atau mengemukakan isu hukum secara tertulis, sehingga narasumber dapat memberikan pendapatnya secara tertulis

5. Metode Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis secara yuridis kualitatif, yaitu dengan cara memperhatikan hierarki Peraturan Perundang-Undangan. Hal tersebut memiliki makna bahwa Peraturan Perundang-Undangan yang derajatnya lebih rendah tidak boleh bertentangan dengan Peraturan PerundangUndangan yang derajatnya lebih tinggi.

6. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian diambil untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penulisan skripsi. Lokasi tersebut yaitu :

a. Perpustakaan :

- 1) Perpustakaan Universitas Komputer Indonesia yang bertempat di Jalan Dipatiukur No.112 Bandung.
- 2) Perpustakaan Jawa Barat yang bertempat di jalan Soekarno-Hatta No.629, Sukapura, Kiaracandong, Kota Bandung, Jawa Barat.
- 3) IPINDO Konsultan HKI yang bertempat Di Jalan. Pd. Mas V No.69-71, Leuwigajah, Kec. Cimahi Sel., Kota Cimahi, Jawa Barat 40532
- 4) PT. Lyto Datarindo Fortuna, Jl. Raya Panjang No 7-9 kedoya Selatan, Kebon Jeruk, Jakarta Barat

b. Situs Internet

- 1) www.dgip.go.id
- 2) www.hukumonline.com
- 3) <https://ojs.unikom.ac.id>
- 4) www.neliti.com