

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

Chalmitia Nurma Gupyta¹, Putera Ahmad Pauzan², Aldi Septian Jamal³
Fakultas Hukum, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia^{1,2,3}
chalmitianurmagupita@gmail.com¹

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 : Pembajakan; Pemegang Hak Cipta; *Video Game*

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.

Keyword : Piracy; Copyright Holder; Video Games

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), ada 210,03 juta pengguna internet di dalam negeri pada periode tahun 2021-2022. Jumlah itu meningkat 6,78% dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebesar 196,7 juta orang. Hal itu pun membuat tingkat penetrasi internet di Indonesia menjadi sebesar 77,02%.

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 pada tahun 2014 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.

Salah satu kasus pembajakan yang terjadi adalah pembajakan *game* buatan *game developer* Indonesia. *Game developer* adalah orang atau perusahaan yang mengembangkan sebuah atau beberapa *game*.

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* yang merupakan miliknya telah dibajak. CEO Touchten mengatakan, pembajakan *game* sering terjadi di *Amazon App Store*. Dilansir dari *Gamestasion*, 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*.

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.¹ Karya yang bermuatan Hak Cipta di internet seperti *news stories, software, novel, screenplays*, grafik, gambar, *unseen 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.

Selain sebagai sumber informasi, internet adalah salah satu media dimana seseorang dapat 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 ini melanggar hukum tetapi juga merupakan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi.

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*.

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.

¹ Sudaryat, Sudjana, dan Rika Ratna Permata. (2010). *Hak Kekayaan Intelektual: Memahami Prinsip Dasar, Cakupan, dan Undang-undang Yang Berlaku*. Bandung: Oase Media, hal. 21

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

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.² 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.³ Atas alasan ekonomis ini pembajakan marak dilakukan, khususnya 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, kami tertarik untuk menganalisa apakah 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 penelitian ini adalah **“PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PEMEGANG HAK CIPTA PERMAINAN VIDEO (VIDEO GAME) TERHADAP TINDAKAN PELANGGARAN PADA PERMAINAN VIDEO (VIDEO GAME) BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA”**

1.2 Rumusan Masalah

² Suyud Margono. (2010). *Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual*. Jakarta: CV Nuansa Aulia, hal. 87

³ Suyud Margono. *Op. Cit.*, hal. 15

1. Bagaimana pengaturan permainan video berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta ?
2. Bagaimana bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta pada permainan video ?
3. Bagaimana perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta permainan video (*video game*) terhadap pembajakan berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta ?

METODE

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.⁴

Sedangkan pendekatan normatif dalam hal ini dimaksudkan sebagai usaha mendekati 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.⁵

Spesifikasi yang digunakan dalam penulisan hukum ini adalah deskriptifanalitis. 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 objektif⁶ yang merupakan jawaban untuk permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengaturan Permainan Video Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Undang-Undang Hak Cipta melindungi permainan video sebagai salah satu objek karya cipta seseorang yang dilindungi. Namun dalam kenyataannya

⁴ Ronny Hanitjo Soemitro. (1998). *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*. Jakarta: Ghalia Indonesia, hal. 20

⁵ Hilman Hadikusuma. (2013). *Metode Pembuatan Kertas Kerja atau Skripsi Ilmu Hukum*. Bandung: MandarMaju, hal. 60

⁶ Soerjono Soekanto. (1986). *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI-Press, hal. 3

ketentuan penjelasan pasal 40 ayat (1) huruf r tidak memberikan penjelasan lebih lanjut terkait dengan pengertian permainan video, melainkan hanya terdapat frasa “Cukup jelas” saja tanpa adanya keterangan-keterangan lebih lanjut. Hal ini tentu saja membuat praktisi-praktisi hukum maupun praktisi-praktisi di bidang ilmu teknologi dan informasi merasa kurang jelas. Selain itu, Undang-Undang Hak Cipta maupun ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya masih tidak mengatur lebih lanjut dan secara mendetail tentang definisi, klasifikasi, jenis dan hal-hal lain yang masih berkaitan dengan permainan video.⁷

Jika dilihat dari bentuknya, permainan video ini biasa disajikan dalam bentuk software. Software atau yang dapat disebut sebagai perangkat lunak merupakan suatu program yang berfungsi untuk memberikan perintah kepada komputer untuk mengontrol, mendukung dan mengolah data.⁸ Apabila dilihat dari definisinya, software ini dekat dengan definisi dari program komputer. Program komputer sendiri telah didefinisikan oleh Undang-Undang Hak Cipta melalui ketentuan Pasal 1 ayat (9) yang menyatakan bahwa “Program Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu”. Namun apabila ditelaah lagi lebih lanjut, kita dapat berpendapat bahwa permainan video yang berbentuk software yang disediakan pada perangkat komputer ini dapat dimasukkan ke dalam katagori program kumputer. Namun tidaklah relevan jika permainan video yang terdapat dalam perangkat lain juga dimasukkan ke dalam kategori program komputer. Selain itu, jika kita lihat dari proses pembuatannya, permainan video dapat dikategorikan sebagai suatu karya cipta yang sangat kompleks. Hal ini dikarenakan pembuatan permainan video tidak hanya berdasarkan atas membuat software yang berupa kodekode tertentu saja, melainkan permainan video juga terdiri atas ciptaan lain yang berupa desain, gambar-gambar animasi, musik, tokoh, dan lain sebagainya.

Apabila dilihat dari sejarah pembuatan suatu permainan, sebenarnya permainan video yang awalnya hanya disediakan dalam bentuk program komputer saja, dengan disertai adanya perkembangan jaman, perkembangan ilmu pengetahuan serta perkembangan teknologi, permainan video tidak lagi hanya diperuntukkan untuk komputer saja, melainkan dapat pula diperuntukkan untuk perangkat lain seperti *smartphone* (telepon pintar), atau bahkan tersedia dalam bentuk konsol permainan video seperti *Nintendo Entertain System*, *Xbox*, *Wii*,

⁷ Dilaga, Robby Akhmad Surya. (2016). Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta *Software Game* Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Jurnal Ius Kajian Hukum Dan Keadilan*, 4 (2), hal. 24. <http://dx.doi.org/10.12345/ius.v4i2.285>

⁸ Wijaya, Ketut Rama., Windari, Ratna Artha., Yuliantini, Ni Putu Rai. (2018). Akibat Hukum Pelanggaran Hak Cipta Software Video Games Bajakan Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Jurnal Komunitas Iustitia*, 1 (3), hal. 91-100

Playstation dan lain sebagainya.⁹ Sehingga dapat dikatakan permainan video ini juga dapat diklasifikasikan ke dalam pasal 40 ayat (1) huruf p Undang-Undang Hak Cipta yang menyatakan “kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya”. Maka hal ini akan menimbulkan suatu ketidakjelasan terhadap penormaan terkait dengan ketentuan pasal 40 ayat (1) huruf p, huruf r dan huruf s pada Undang-Undang Hak Cipta yang akan menyebabkan para praktisi-praktisi hukum maupun praktisi-praktisi pada bidang teknologi informasi merasa kurang jelas terkait dengan permainan video ini.

2. Bentuk-Bentuk Pelanggaran Hak Cipta Pada Permainan Video

Bentuk pelanggaran pada video game adalah pelanggaran langsung. Pelanggaran langsung dapat berupa tindakan mereproduksi dengan meniru karya asli. Meski hanya sebagian kecil karya asli diitru, jika merupakan substantial part adalah pelanggaran, dalam hal ini ditetapkan oleh Pengadilan.¹⁰

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

a. Pembajakan

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 *PeerTo-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.¹¹

Perkembangan era digital dan akses internet yang semakin cepat, membuat pembajakan secara online semakin mudah dilakukan. Orang-orang dapat dengan mudah mengakses situs-situs ilegal untuk mengunduh permainan video secara ilegal. Meskipun terdapat bahaya dalam mengunduh permainan video secara ilegal, seperti adanya virus, ransomware atau yang lebih parah adalah adanya peretasan terhadap sistem komputer, namun hal tersebut tidak mengurangi jumlah orang-orang yang mengunduh secara ilegal.

⁹ Caesar, Rio. (2015). Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa. *Journal of Animation And Games Studies*, 1 (2), hal. 113-134. <https://doi.org/10.24821/jags.v1i2>

¹⁰ Rahmi Jened. (2014). *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti, hal. 215

¹¹ Rahmi Jened. *Op. Cit.*, hal. 217

b. Pembuatan *Private Server*

Private Server adalah web yang dimiliki dan dikelola secara pribadi dan terkoneksi dengan internet. Pembuatan ini akan menjadi pelanggaran Hak Cipta pada *video game* ketika terdapat seseorang tanpa izin yang meniru baik sebagian maupun seluruhnya elemen substansial 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*.

c. *Hacking*

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.

3. Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (*Video Game*) Terhadap Pembajakan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta menyatakan 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 peraturan perundang-undangan”. Berdasarkan ketentuan pasal 1 ayat (1) diatas dapat diketahui bahwa suatu ciptaan dapat dilindungi hak ciptanya secara otomatis.¹² Hak eksklusif ini berlaku apabila seorang pencipta telah mampu untuk mewujudkan hasil olah pikirnya dan telah menunjukkan keaslian ciptaannya tersebut.¹³ Hak cipta ini diberikan atas dasar bahwa semua orang mempunyai kemampuan untuk mengolah pikirannya, namun tidak semua orang dapat mengolah otaknya semaksimal mungkin untuk

¹² Dharmawan, Ni Ketut Supasti., Landra, Putu Tuni Cakabawa., Wiryawan, I Wayan., Bagiastra, I Nyoman., & Samsithawrati, Putu Aras. (2017). Ketentuan Hak Cipta Berkaitan Dengan Pembayaran Royalti Atas Pemanfaatan Ciptaan Lagu Secara Komersial Pada Restoran/Cafe Di Daerah Pariwisata Jimbaran Bali. *Buletin Udayana Mengabdi*, 16 (1), hal. 10

¹³ Sudaryat, Sudjana, & Permata, Rika Ratna. (2010). *Hak Kekayaan Intelektual: Memahami Pinsip Dasar, Cakupan Dan Undang-Undang Yang Berlaku*. Bandung: Oase Media, hal. 21

menghasilkan suatu karya intelektual yang bernilai sangat tinggi.¹⁴ Maka daripada hal tersebut diatas, perlindungan terhadap suatu hasil ciptaan dari seseorang sebagai pencipta ini menjadi sangat penting. Selain dengan diberikannya perlindungan hukum, pencipta ini diberikan suatu penghargaan dan juga pengakuan oleh pemerintah.¹⁵

Perlindungan terhadap hak cipta merupakan hal penting bagi pencipta karena di dalamnya terdapat hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta. Menurut Pasal 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, hak eksklusif tersebut terdiri dari hak moral dan hak ekonomi. Hak moral diatur dalam Pasal 5 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, bahwa hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:

- a. tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
- b. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
- c. mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d. mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
- e. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Lalu, hak eksklusif lain yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta adalah hak ekonomi. Menurut Pasal 8 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, hak ekonomi merupakan hak pencipta atau pemegang hak cipta untuk memperoleh manfaat ekonomi atas ciptaannya. Berbeda dengan hak moral yang melekat secara abadi pada diri pencipta dan tidak dapat dialihkan selama pencipta masih hidup, hak ekonomi dapat dialihkan dengan alasan sebagaimana diatur dalam Pasal 16 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Pengaturan mengenai hak ekonomi, lebih lanjut diatur dalam Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, bahwa Pencipta atau Pemegang Hak Cipta memiliki hak ekonomi untuk melakukan:

- a. penerbitan Ciptaan;
- b. penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;

¹⁴ Paramita, Ni Made Gearani Larisa., & Mudana, Nyoman. (2019). Perlindungan Hukum Hak Cipta Film Anime Yang Diunggah Oleh Komunitas Fanhub Tanpa Izin Pencipta. *Kertha Negara: Journal Ilmu Hukum*, 7 (11), hal. 3

¹⁵ Hutagalung, Sophar Maru. (2012). *Hak Cipta: Kedudukan Dan Perannya Dalam Pembangunan*. Jakarta: Sinar Grafika, hal. 4

- c. penerjemahan Ciptaan;
- d. pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan;
- e. pendistribusian Ciptaan atau salinannya;
- f. pertunjukan Ciptaan;
- g. pengumuman Ciptaan;
- h. komunikasi Ciptaan; dan
- i. penyewaan Ciptaan.

Dalam Pasal 40 ayat (1) huruf r Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 mengatur permainan video sebagai salah satu objek ciptaan yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta. Permainan video berdasarkan ketentuan Pasal 59 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta dapat dilindungi selama 50 tahun sejak permainan video tersebut dipublikasikan. Suatu permainan video secara otomatis mendapatkan perlindungan hak cipta setelah permainan video tersebut diumumkan bahwa telah diwujudkan dalam bentuk nyata.

Pemegang hak cipta dan/atau pemegang hak terkait juga dapat melakukan tindakan berupa pemblokiran terhadap permainan video yang dilanggar hak ciptanya.

Selain itu, pemegang hak cipta *video game* juga diberikan hak untuk dapat menyelesaikan sengketa hak cipta *video game* dengan jalur non litigasi, seperti mediasi dan arbitrase, serta jalur litigasi seperti tuntutan ke pengadilan apabila terdapat pembajakan *video game*, baik gugatan perdata maupun tuntutan pidana. Hal ini tercantum dalam Pasal 95 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, yang berbunyi “Penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan.”

Namun sepanjang para pihak yang bersengketa diketahui keberadaannya dan/atau berada di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, para pihak yang bersengketa harus menempuh terlebih dahulu penyelesaian sengketa melalui mediasi sebelum melakukan tuntutan pidana.

a. Gugatan Perdata

Menurut Pasal 96 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, yang berbunyi “Pencipta, pemegang Hak Cipta dan/atau pemegang Hak Terkait atau ahli warisnya yang mengalami kerugian hak ekonomi berhak memperoleh ganti rugi.

Pencipta, pemegang Hak Cipta dan/atau pemegang Hak Terkait atau ahli warisnya berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas

pelanggaran Hak Cipta atau produk Hak terkait. Pengadilan lainnya selain Pengadilan Niaga tidak berwenang menangani penyelesaian sengketa Hak Cipta.

Ganti rugi terhadap hak cipta timbul karena adanya perbuatan melawan hukum (bukan karena wanprestasi). Oleh karena itu, untuk mengajukan gugatan ganti rugi haruslah dipenuhi terlebih dahulu unsur perbuatan melawan hukum yaitu:

- 1) Adanya orang yang melakukan kesalahan.
- 2) Kesalahan itu menyebabkan orang lain menderita kerugian.

Apabila kedua unsur itu telah dipenuhi, barulah peristiwa itu dapat diajukan ke pengadilan dalam bentuk gugatan ganti rugi. 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.¹⁶

Gugatan ganti rugi dapat berupa permintaan untuk menyerahkan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta atau produk Hak Terkait. Pembayaran Ganti Rugi kepada Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan/atau pemilik Hak Terkait dibayarkan paling lama 6 (enam) bulan setelah putusan pengadilan yang berkekuatan hukum tetap.

Selain gugatan ganti rugi, Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait dapat memohon putusan provisi atau putusan sela kepada Pengadilan Niaga untuk:

- 1) meminta penyitaan Ciptaan yang dilakukan Pengumuman atau Penggandaan, dan/atau alat Penggandaan yang digunakan untuk menghasilkan Ciptaan hasil pelanggaran Hak Cipta dan produk Hak Terkait; dan/atau
- 2) menghentikan kegiatan Pengumuman, Pendistribusian, Komunikasi, dan/atau Penggandaan Ciptaan yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta dan produk Hak Terkait.

Selain itu, dalam hal Ciptaan telah dicatat, pihak lain yang berkepentingan dapat mengajukan gugatan pembatalan pencatatan Ciptaan dalam daftar umum Ciptaan melalui Pengadilan Niaga. Gugatan pembatalan pencatatan ciptaan tersebut ditujukan kepada Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta terdaftar.

b. Tuntutan Pidana

¹⁶ OK. Saidin. (2015). *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, hal. 265-266

Tuntutan pidana mengenai hak cipta diatur dalam Pasal 112 sampai dengan Pasal 119 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Untuk ketentuan mengenai pembajakan, diatur dalam Pasal 113 ayat (3) dan ayat (4) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta sebagai berikut:

“(3) 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 Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

(4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).”

Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g yang dimaksud pada Pasal 113 ayat (3), meliputi penerbitan ciptaan, penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya, pendistribusian ciptaan atau salinannya, dan/atau pengumuman ciptaan. Dalam kaitannya dengan pembajakan permainan video secara online, maka memenuhi unsur penggandaan ciptaan dan pendistribusian ciptaan.

PENUTUP

Kesimpulan

Terdapat 3 (tiga) kesimpulan yang dapat penulis berikan dalam penulisan jurnal ilmiah ini yaitu adanya kekaburan norma pada ketentuan pasal 40 ayat (1) huruf r Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dimana tidak adanya penjelasan yang lebih spesifik terkait dengan pengertian terkait dengan permainan video sehingga menimbulkan kerancuan antara pengertian permainan video dengan permainan video pada komputer dan dengan kompilasi data pada permainan video sehingga dapat menimbulkan para praktisi di bidang hukum maupun praktisi di bidang teknologi informasi merasa kurang jelas terhadap hal tersebut. Kemudian kesimpulan kedua yaitu terdapat 3 (tiga) bentuk pelanggaran terhadap permainan video (*video game*), yaitu pembajakan, pembuatan private server dan hacking. Kesimpulan terakhir adalah permainan video dilindungi oleh Pemerintah Indonesia dengan cara membuat regulasi terkait yaitu Undang-Undang Hak Cipta. Permainan video merupakan salah satu objek perlindungan hak cipta yang disebutkan pada ketentuan pasal 40 ayat (1). Perlindungan

permainan video tersebut berlaku 50 tahun sejak diumumkannya permainan video oleh penciptanya. Perlindungan tersebut dapat berupa perlindungan terhadap hak moral dan hak ekonomi pencipta terhadap ciptaannya yang berupa permainan video tersebut. Selain itu, pemegang hak cipta video game juga diberikan hak untuk melakukan tuntutan, baik tuntutan perdata maupun tuntutan pidana apabila terdapat pelanggaran terhadap produk miliknya.

Saran

Saran yang dapat penulis berikan pada penulisan jurnal ilmiah ini adalah pertama kepada Pemerintah Indonesia, diharapkan agar dapat lebih berhati-hati dalam membuat suatu peraturan perundang-undangan dan diharapkan pemerintah dapat merevisi ketentuan pada Undang-Undang Hak Cipta yang berkaitan dengan penjelasan terkait dengan pengertian permainan video, lebih memperjelas terkait dengan pengklasifikasian ciptaan yang dilindungi serta sanksi pelanggaran hak moral yang tidak digunakan untuk kegiatan komersil. Kepada pengembang permainan video, diharapkan agar meningkatkan sistem keamanan pada permainan video tersebut untuk menghindari adanya pembajakan permainan video. Kepada para pengguna permainan video di Indonesia diharapkan agar lebih bijak lagi dan diharapkan untuk mematuhi aturan serta tidak melanggar hak cipta permainan video dengan mengunduh permainan video versi bajakan melainkan pengguna diharapkan mengunduh permainan video versi asli yang tersedia pada situs-situs web resmi.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Hilman Hadikusuma. (2013). *Metode Pembuatan Kertas Kerja atau Skripsi Ilmu Hukum*. Bandung: Mandar Maju.
- Hutagalung, Sophar Maru. (2012). *Hak Cipta: Kedudukan Dan Perannya Dalam Pembangunan*. Jakarta: Sinar Grafika.
- OK. Saidin. (2015). *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rahmi Jened. (2014). *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Ronny Hanitjo Soemitro. (1998). *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Soerjono Soekanto. (1986). *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI-Press.

Sudaryat, Sudjana, & Permata, Rika Ratna. (2010). *Hak Kekayaan Intelektual: Memahami Pinsip Dasar, Cakupan Dan Undang-Undang Yang Berlaku*. Bandung: Oase Media.

Suyud Margono. (2010). *Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual*. Jakarta: CV Nuansa Aulia.

JURNAL

Caesar, Rio. (2015). Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa. *Journal of Animation And Games Studies*, 1 (2), hal. 113-134. <https://doi.org/10.24821/jags.v1i2>.

Dharmawan, Ni Ketut Supasti., Landra, Putu Tuni Cakabawa., Wiryawan, I Wayan., Bagiastra, I Nyoman., & Samsithawrati, Putu Aras. (2017). Ketentuan Hak Cipta Berkaitan Dengan Pembayaran Royalti Atas Pemanfaatan Ciptaan Lagu Secara Komersial Pada Restoran/Cafe Di Daerah Pariwisata Jimbaran Bali. *Buletin Udayana Mengabdikan*, 16 (1), hal. 10.

Dilaga, Robby Akhmad Surya. (2016). Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta *Software Game* Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Jurnal Ius Kajian Hukum Dan Keadilan*, 4 (2), hal. 24. <http://dx.doi.org/10.12345/ius.v4i2.285>.

Irawan, Vania. (2020). Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Games) Berupa Pembajakan Secara Online. *Journal Of Intellectual Property*, 3 (2), hal. 35-52.

Paramita, Ni Made Gearani Larisa., & Mudana, Nyoman. (2019). Perlindungan Hukum Hak Cipta Film Anime Yang Diunggah Oleh Komunitas Fanhub Tanpa Izin Pencipta. *Kertha Negara: Journal Ilmu Hukum*, 7 (11), hal. 3.

Wijaya, Ketut Rama., Windari, Ratna Artha., Yuliartini, Ni Putu Rai. (2018). Akibat Hukum Pelanggaran Hak Cipta Software Video Games Bajakan Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Jurnal Komunitas Iustitia*, 1 (3), hal. 91-100.

PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. 16 Oktober 2014. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266. Jakarta.

ONLINE/WORLD WIDE WEB

Game Indonesia Kembali di Bajak. Retrieved from <http://www.indogamers.com/read/07/04/2014/9160/>, diakses pada tanggal 9 September 2022 pukul 10.50 WIB.

Karnadi, Alif. (2022). Pengguna Internet di Indonesia Capai 205 Juta pada 2022. Retrieved from <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>, diakses pada tanggal 9 September 2022 pukul 00.30 WIB.

Routeterritory. Hacking. Retrieved from <https://routeterritory.wordpress.com/2009/08/12/perbedaan-hacking-cracking-hijackingdan-carding/>, diakses pada tanggal 9 September 2022 pukul 10.20 WIB

Wikipedia. Game Developer. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Game_developer, diakses pada tanggal 9 September 2022 pukul 11.06 WIB.

Wikipedia. Private Server. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Private_server, diakses pada tanggal 9 September 2022 pukul 09.40 WIB.