

December 2022

PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP PENGGANDAAN PERMAINAN VIDEO (Copyright Protection Against Video Game Copying)

Follow this and additional works at: <https://scholarhub.ui.ac.id/dharmasiswa>



Ahmad Fajri Wibowo

ahmad.fajri@ui.ac.id Part of the Administrative Law Commons, Banking and Finance Law Commons, Bankruptcy Law Commons, Business Organizations Law Commons, Civil Law Commons, Civil Procedure Commons, Computer Law Commons, Conflict of Laws Commons, Constitutional Law Commons, Construction Law Commons, Contracts Commons, Courts Commons, Criminal Law Commons, Criminal Procedure Commons, Family Law Commons, Government Contracts Commons, Health Law and Policy Commons, Human Rights Law Commons, Insurance Law Commons, International Law Commons, International Trade Law Commons, Internet Law Commons, Jurisprudence Commons, Law and Economics Commons, Law and Philosophy Commons, Law and Politics Commons, Law of the Sea Commons, Legal History Commons, Legislation Commons, Marketing Law Commons, Military, War, and Peace Commons, Oil, Gas, and Mineral Law Commons, Organizations Law Commons, Other Law Commons, Privacy Law Commons, Public Law and Legal Theory Commons, Religion Law Commons, Rule of Law Commons, Social Welfare Law Commons, State and Local Government Law Commons, Supreme Court of the United States Commons, Taxation-Federal Commons, Taxation-Federal Estate and Gift Commons, Taxation-Transnational Commons, Tax Law Commons, Torts Commons, Transnational Law Commons, Transportation Law Commons, Water Law Commons, and the Workers' Compensation Law Commons

Recommended Citation

Wibowo, Ahmad Fajri (2022) "PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP PENGGANDAAN PERMAINAN VIDEO (Copyright Protection Against Video Game Copying)," *"Dharmasiswa" Jurnal Program Magister Hukum FHUI*: Vol. 2, Article 17.

Available at: <https://scholarhub.ui.ac.id/dharmasiswa/vol2/iss2/17>

This Article is brought to you for free and open access by the Faculty of Law at UI Scholars Hub. It has been accepted for inclusion in "Dharmasiswa" Jurnal Program Magister Hukum FHUI by an authorized editor of UI Scholars Hub.

PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP PENGGANDAAN PERMAINAN VIDEO (Copyright Protection Against Video Game Copying)

Cover Page Footnote

Sudaryat, Sudjana dan Rika Ratna Permata, Hak Kekayaan Intelektual, (Bandung: Oase Media, 2010), hlm. 15. Eddy Damian, Hukum Hak Cipta, (Bandung: Alumni, 2009), hlm. 29. Ibid. Indonesia, Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2014 Nomor 5599, dan Tambahan Lembaran Negara (TLN) Nomor 266, Pasal 1 angka 1 Muhammad Djumhana, Hak Milik Intelektual, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1997), hlm. 72. Indonesia, Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2014 Nomor 5599, dan Tambahan Lembaran Negara (TLN) Nomor 266, Pasal 5 dan Pasal 9 Ibid, pasal 4 ayat (2) Ibid., Pasal 1 angka 12 Ibid., Pasal 9 Tim Lindsey et.al, Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar, (Bandung : P.T Alumni, 2002), hlm. 122 Ibid. Indonesia, Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2014 Nomor 5599, dan Tambahan Lembaran Negara (TLN) Nomor 266, Pasal 40 Risa Amrikasari, Perbedaan Program Komputer dan Permainan Video dalam UU Hak Cipta, dikutip dari, tanggal 1Maret 2020. Pladidus Santoso, Indonesia Jadi 20 Besar Negara Konsumen Industri Game Terbesar, dikutip dari , diakses tanggal 28 Februari 2020. Deandra Syarizka, "Kinerja Industri Game Tanah Air Tahun Ini Diyakini Tetap Positif", dikutip dari , tanggal 29 Februari 2020. Amru Hydari Nazif, Catatan singkat yang disampaikan ke Direktur Hak Cipta, Desain Industri, DTLST & RD tanggal 15 April 2002, hlm. 3 Eddy Damian, Hukum Hak Cipta, (Bandung: Alumni, 2009), hlm. 102. Video Games, dikutip dari , tanggal 18 April 2020, pukul 12.10 Andy Ramos, et.al., "The Legal Status Of Video Game: Comparative Analysis In National Approaches", World Intellectual Property Organization, 2013. hlm. 8 Ibid., hlm. 11 Indonesia, Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2014 Nomor 5599, dan Tambahan Lembaran Negara (TLN) Nomor 266, Pasal 5 dan Pasal 9 Muhammad Djumhana, Hak Milik Intelektual, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1997), hlm. 66-71 Indonesia, Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2014 Nomor 5599, dan Tambahan Lembaran Negara (TLN) Nomor 266, Pasal 1 angka 12 Eddy Damian, Hukum Hak Cipta, (Bandung: Alumni, 2009), hlm. 264 Ibid. Ibid., hlm. 266 Indonesia, Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2014 Nomor 5599, dan Tambahan Lembaran Negara (TLN) Nomor 266, Pasal 45 dan Pasal 46 Indonesia, Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2016 Nomor 251, dan Tambahan Lembaran Negara (TLN) Nomor 5952, Pasal 40 Indonesia, Permenkominfo Nomor 19 Tahun 2014 tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif, Pasal 4

PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP PENGGANDAAN PERMAINAN VIDEO (*Copyright Protection Against Video Game Copying*)

Ahmad Fajri Wibowo

Fakultas Hukum Universitas Indonesia

Korespondensi: ahmad.fajri@ui.ac.id

Abstrak

Perlindungan hak cipta memberikan perlindungan hukum terhadap industri kreatif. Salah satu industri kreatif yang perlu dilindungi adalah industri permainan video. Perkembangan permainan video sendiri di Indonesia sangatlah pesat, oleh karena itu dibutuhkan perlindungan hukum untuk menjaga perkembangan industri permainan video. Pada dasarnya permainan video merupakan suatu objek ciptaan yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dalam perkembangan industri video game, terdapat permasalahan yang terjadi seperti banyaknya penggandaan terhadap permainan video secara ilegal. Maka, perlindungan hak cipta berperan sangat penting dalam menjaga industri permainan video. Penelitian ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif dengan menggunakan data sekunder. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perlindungan hak cipta terhadap penggandaan permainan video.

Kata Kunci: hak cipta, permainan video, penggandaan.

Abstract

Copyright protection provides legal protection to creative industries. One of the creative industries that need to be protected is the video game industry. The development of video games in Indonesia is very fast, therefore legal protection is needed to maintain the development of the video game industry. Basically a video game is an object of creation contained in Law Number 28 of 2014 concerning copyright. In the development of the video game industry, there are problems that occur such as the number of illegal copies of video games. Thus, copyright protection plays a very important role in maintaining the video game industry. This legal research applied normative approach with secondary data. This study aims to determine copyright protection against the reproduction of video games.

Keywords: *copyright, video game, copying*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan industri dan ilmu pengetahuan sangat berperan penting dalam kehidupan masyarakat. Dengan kemampuan intelektual yang digunakan dalam rangka kegiatan industri maupun penelitian dan pengembangan suatu teknologi, masyarakat menghasilkan karya-karya intelektual yang mempunyai nilai serta manfaat ekonomi. Melihat hal tersebut di atas dan seiring dengan perkembangannya maka timbul konsep karya-karya intelektual yang dikenal sebagai Hak Kekayaan Intelektual (“HKI”).

Hak Kekayaan Intelektual pada dasarnya merupakan hak untuk menikmati hasil kreativitas intelektual manusia secara ekonomis.¹ Yang dinamakan perlindungan HKI, meliputi suatu bidang hukum yang membidangi hak-hak yuridis atas karya-karya atau ciptaan-ciptaan hasil olah pikir manusia yang berhubungan dengan kepentingan bersifat ekonomi dan moral.² Hak Kekayaan Intelektual terdiri atas berbagai macam yaitu hak cipta, paten, merek, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu, perlindungan varietas tanaman, indikasi geografis serta kekayaan intelektual komunal lainnya.

Salah satu rezim kekayaan intelektual yang menjadi primadona dalam penerapannya adalah hak cipta. Hak cipta merupakan bagian dari sekumpulan Hak Kekayaan Intelektual yang pengaturannya terdapat dalam ilmu hukum dan dinamakan Hukum HKI. Hukum HKI, meliputi suatu bidang hukum yang membidangi hak-hak yuridis atas karya-karya atau ciptaan-ciptaan hasil olah pikir manusia yang bertautan dengan kepentingan-kepentingan bersifat ekonomi dan moral.³ Di Indonesia sendiri hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28

¹ Sudaryat, Sudjana dan Rika Ratna Permata, *Hak Kekayaan Intelektual*, (Bandung: Oase Media, 2010), hlm. 15.

² Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, (Bandung: Alumni, 2009), hlm. 29.

³ *Ibid.*

tahun 2014 tentang Hak Cipta yang mana dalam Pasal 1 angka 1 hak cipta merupakan: “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.”⁴

Apabila ditelusuri lagi secara mendalam hak cipta terdiri atas dua jenis hak, yakni hak moral (*moral rights*) dan hak ekonomi (*economic rights*). Hak moral adalah hak-hak yang melindungi kepentingan pribadi si pencipta. Konsep hak moral ini berasal dari sistem hukum kontinental, yaitu dari Prancis. Menurut konsep hukum kontinental hak pengarang (*droit d'auteur, author rights*) terbagi menjadi hak ekonomi untuk mendapatkan keuntungan yang bernilai ekonomi seperti uang, dan hak moral yang menyangkut perlindungan atas reputasi si pencipta.⁵ Untuk hak ekonomi diartikan sebagai hak yang dipunyai oleh si pencipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi.

Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (“UU Hak Cipta”) dijelaskan mengenai hak moral dan hak ekonomi yaitu:⁶ Hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 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.

Hak moral sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak dapat dialihkan selama Penciptanya masih hidup, tetapi pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan dengan wasiat atau sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan setelah Pencipta meninggal dunia.⁷

Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 UU Hak Cipta memiliki hak ekonomi untuk melakukan:

- a. penerbitan Ciptaan;
- b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;
- 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 penjelasan di atas terlihat bahwa hak untuk penggandaan merupakan hal yang sangat fundamental bagi Pencipta dalam perlindungan hak cipta. Dalam Undang-Undang Hak Cipta, nomenklatur “Hak Cipta” itu sendiri diartikan sebagai:⁸ “Penggandaan adalah proses,

⁴ Indonesia, Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2014 Nomor 5599, dan Tambahan Lembaran Negara (TLN) Nomor 266, Pasal 1 angka 1

⁵ Muhamad Djumhana, *Hak Milik Intelektual*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1997), hlm. 72.

⁶ Indonesia, Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2014 Nomor 5599, dan Tambahan Lembaran Negara (TLN) Nomor 266, Pasal 5 dan Pasal 9

⁷ *Ibid*, pasal 4 ayat (2)

⁸ *Ibid*., Pasal 1 angka 12

perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan Ciptaan dan/atau fonogram atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara.”

Penggandaan sendiri hanya dapat dilakukan oleh Pemegang hak cipta ataupun atas izin Pemegang hak cipta yang dapat dilihat dalam Undang-Undang Hak Cipta yaitu:⁹

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

Lebih lanjut, Hak Cipta dilanggar jika materi Hak Cipta tersebut digunakan tanpa izin dari Pencipta yang mempunyai hak eksklusif atas ciptaannya. Untuk terjadinya pelanggaran, harus ada kesamaan antara dua ciptaan yang ada namun, pencipta atau pemegang hak cipta harus membuktikan bahwa karyanya telah dijiplak, atau karya lain tersebut berasal dari karyanya. Hak Cipta tidak dilanggar jika karya-karya sejenis diproduksi secara independen, dalam hal ini masing-masing Pencipta akan memperoleh Hak Cipta atas karya mereka.¹⁰ Hak Cipta juga dilanggar jika seluruh atau bagian substansi dari suatu ciptaan yang dilindungi hak cipta diperbanyak. Pengadilan akan menentukan apakah suatu bagian yang ditiru merupakan bagian substansial dengan meneliti apakah bagian yang digunakan itu penting, memiliki unsur pembeda atau bagian yang mudah dikenali.¹¹

Jika kita fokuskan permasalahan di atas dengan permainan video, maka pada dasarnya ia merupakan suatu bentuk ciptaan yang dilindungi dalam Undang-Undang Hak Cipta, Pasal 40 ayat (1) yang mana mengatur jenis-jenis ciptaan yang dilindungi diantaranya yaitu:¹²

- a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. karya seni terapan;
- h. karya arsitektur;
- i. peta;
- j. karya seni batik atau seni motif lain;
- k. karya fotografi;
- l. Potret;
- m. karya sinematografi;
- n. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- q. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r. permainan video; dan
- s. Program Komputer.

⁹ *Ibid.*, Pasal 9

¹⁰ Tim Lindsey et.al, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, (Bandung : P.T Alumni, 2002), hlm. 122

¹¹ *Ibid.*

¹² Indonesia, Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2014 Nomor 5599, dan Tambahan Lembaran Negara (TLN) Nomor 266, Pasal 40

Dari jenis-jenis ciptaan yang dilindungi di atas yang terdapat dalam Undang-Undang Hak Cipta pada huruf r terdapat “permainan video” yang dilindungi sebagai suatu ciptaan dalam ketentuan tersebut.

Permainan video sendiri adalah permainan elektronik yang melibatkan interaksi manusia dengan *user interface* untuk menghasilkan umpan balik visual pada perangkat video. Kata video dalam permainan video dahulunya merujuk pada perangkat yang menampilkan gambar raster (representasi dari citra grafis, terdiri dari susunan titik-titik elemen gambar (piksel), setiap pikselnya memiliki nilai-nilai warna yang dipresentasikan secara numerik), tetapi sekarang dapat diartikan semua jenis perangkat yang dapat menghasilkan gambar dua atau tiga dimensi¹³.

Permainan video itu sendiri pada umumnya berbasis pada program komputer yang dan juga dapat dimainkan menggunakan konsol, komputer bahkan ponsel. Namun dalam penjelasan Undang-Undang Hak Cipta tidak dijelaskan lebih lanjut mengenai permainan video maupun program komputer itu sendiri sehingga terkadang dapat menimbulkan pertanyaan terkait perbedaan antara permainan video dengan program komputer yang dimaksud dalam Undang-Undang Hak Cipta.

Perkembangan Industri permainan video di Indonesia sendiri sangatlah pesat. sekelompok peneliti konsumen (Newzoo) telah merilis 100 negara yang dianggap berkontribusi besar dalam pendapatan industri permainan video baik mobile, konsol, ataupun komputer. Angka tersebut didasarkan pada estimasi yang didapatkan dari persilangan data antara data dari penelitian konsumen primer, data transaksi, laporan keuangan perusahaan, hingga sensus data. Hasilnya Indonesia menduduki peringkat ke-16 dalam keterlibatan di industri permainan video¹⁴. Hasil tersebut dapat dilihat juga dari populernya permainan video di Indonesia baik yang menggunakan konsol, komputer dan ponsel. Keterlibatan Indonesia dalam industri permainan video tersebut berbanding lurus dengan pendapatan yang terdapat dalam industri permainan video di Indonesia itu sendiri. Ketua Harian Asosiasi Game Indonesia Jan Faris Majd menyatakan rata-rata pertumbuhan industri *permainan video* nasional berkisar 20% hingga 30% per tahun. Jan menyebutkan pada 2017 omzet industri *permainan video* nasional berada di kisaran US\$800 juta, dan tumbuh menjadi US\$1,13 miliar pada 2018¹⁵.

Melihat keuntungan yang didapatkan dari industri permainan video tersebut, dalam masyarakat terjadi beberapa permasalahan, salah satunya yaitu menjamurnya website permainan video yang menyebarkan permainan video yang sudah digandakan secara ilegal. Salah websitenya adalah <https://www.skidrowreloaded.com/>. Dalam website tersebut semua orang dapat melakukan pengunduhan permainan video yang sebelumnya sudah di digandakan oleh pihak Skidrow sehingga masyarakat dalam mengunduh secara gratis dan menggandakannya kembali untuk dijual ke masyarakat. Website ini pun sampai saat ini masih dapat diakses di Indonesia.

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka dirumuskan masalahnya yaitu, bagaimana perlindungan hak cipta terhadap penggandaan permainan video?

II. PEMBAHASAN

¹³ Risa Amrikasari, Perbedaan Program Komputer dan Permainan Video dalam UU Hak Cipta, dikutip dari <<http://www.hukumonline.com/klinik/detail/lt54f29930a83a8/perbedaan-program-komputer-dan-permainan-video-dalam-uu-hak-cipta>>, tanggal 1Maret 2020.

¹⁴ Pladidus Santoso, Indonesia Jadi 20 Besar Negara Konsumen Industri Game Terbesar, dikutip dari <<http://jagatplay.com/2017/05/news/indonesia-jadi-20-besar-negara-konsumen-industri-game-terbesar/>> , diakses tanggal 28 Februari 2020.

¹⁵ Deandra Syarizka, “Kinerja Industri Game Tanah Air Tahun Ini Diyakini Tetap Positif”, dikutip dari <<https://teknologi.bisnis.com/read/20190329/84/906019/kinerja-industri-game-tanah-air-tahun-ini-diyakini-tetap-positif>> , tanggal 29 Februari 2020.

Dalam buku “*Copyright’s highway, from Gutenberg to the Celestial Jukebox*”, Paul goldstein menyatakan bahwa sejak Undang-undang hak cipta lahir kira-kira tiga abad yang lalu, arti istilah hak cipta tidak berubah, hak cipta berarti, hak untuk memperbanyak suatu karya cipta tertentu karya cipta mula-mula diartikan karya tulis dan untuk mencegah orang lain membuat salinan karya cipta tanpa izin dari pemilik hak. Menurut Amru Hydari Nazif, dalam terjemahan di atas “*copyright*” (bahasa inggris) telah diterjemahkan ke “hak cipta” dalam bahasa Indonesia, sehingga menghasilkan terjemahan yang tidak memuaskan. Alangkah nyamannya bila digunakan terjemahan yang lebih tepat dan langsung, yaitu “hak penggandaan (peng-copy-an) sehingga definisi di atas menjadi jelas, gamblang dan mudah dipahami.¹⁶

Sesuai dengan prinsip dasar Hak Cipta, hal yang dilindungi oleh hak cipta itu sendiri adalah ide dari sang pencipta yang telah berwujud dan asli, dan hak eksklusif yang dimiliki sang pencipta timbul secara otomatis pada saat seorang pencipta mewujudkan ide tersebut dalam suatu bentuk yang berwujud, tidak ada orang lain yang boleh melakukan hak itu kecuali dengan izin pencipta. Dengan perkataan lain hak eksklusif mengandung arti suatu “*monopoli terbatas*” terhadap bentuk perwujudan dari ide pencipta, bukan terhadap ide itu sendiri.¹⁷

Salah satu wujud ciptaan yang dilindungi hak cipta khususnya dalam bidang hak cipta di Indonesia adalah permainan video. Permainan video sendiri menjadi salah satu ciptaan yang dilindungi dalam Undang-Undang Hak Cipta yang mana dalam Undang-Undang hak cipta sebelumnya yaitu Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002, permainan video tidak termasuk ke dalam ciptaan yang dilindungi. Pencantuman permainan video sebagai ciptaan yang dilindungi merupakan suatu langkah yang baik melihat pertumbuhan industri permainan video khususnya permainan video di Indonesia.

Dicantumkannya permainan video sebagai salah satu ciptaan yang dilindungi tidak serta merta menyelesaikan permasalahan terhadap perlindungan hak cipta permainan video. Hal tersebut dikarenakan dalam Undang-Undang Hak Cipta tidak terdapat penjelasan lebih lanjut mengenai permainan video seperti apa yang dilindungi dalam Undang-Undang Hak Cipta, hal ini justru menimbulkan kebingungan terhadap permainan video yang dimainkan dengan menggunakan komputer. Permainan video yang dimainkan dengan komputer pada dasarnya sama-sama berbasis aplikasi program komputer yang mana hal ini menjadikan permainan video sering disamakan dengan bentuk ciptaan program komputer.

Pada penjabaran sebelumnya terlihat bahwa dalam Pasal 40 ayat (1) huruf r dan s permainan video dan program komputer merupakan ciptaan-ciptaan yang dilindungi. Melihat hal di atas, maka untuk menentukan perlindungan terhadap perusahaan permainan video baik di Indonesia maupun asing perlu untuk mengetahui terlebih dahulu perbedaan antara permainan video dengan program komputer. Hal ini memastikan permainan video termasuk dalam ciptaan yang termasuk dalam bentuk permainan video atau program komputer. Sebelum menentukan hal tersebut kita perlu mengetahui pengertian dari program komputer dan permainan video itu sendiri.

Undang-Undang Hak Cipta Pasal 1 angka 9 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.”

Dari pengertian di atas terlihat bahwa program komputer menitik beratkan kepada seperangkat instruksi dalam bentuk bahasa kode skema yang bertujuan agar komputer bekerja

¹⁶ Amru Hydari Nazif, Catatan singkat yang disampaikan ke Direktur Hak Cipta, Desain Industri, DTLST & RD tanggal 15 April 2002, hlm. 3

¹⁷ Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, (Bandung: Alumni, 2009), hlm. 102.

untuk mencapai hasil tertentu. Program komputer dapat dikategorikan menurut fungsinya yaitu perangkat lunak sistem atau perangkat lunak aplikasi.

Berbeda halnya dengan permainan video yaitu:¹⁸

“Modern video games contain at least two main parts:

- a. *audiovisual elements (including pictures, video recordings and sounds); and*
- b. *software, which technically manages the audiovisual elements and permits users to interact with the different elements of the game.”*

Diatas terlihat bahwa permainan video setidaknya memiliki dua bagian yaitu elemen audiovisual (gambar, rekaman video dan suara) dan perangkat lunak yang mana dapat membuat elemen audiovisual dan pengguna dapat berinteraksi dengan elemen yang berbeda dari suatu permainan video. Dalam jurnal WIPO (*World Intellectual Property Rights*) menyatakan bahwa¹⁹:

“video games include the following creative elements:

I. *Audio Elements:*

1. *Musical Compositions*
2. *Sound Recordings*
3. *Voice*
4. *Imported Sound Effects*
5. *Internal Sound Effects*

II. *Video Elements*

1. *Photographic Images (p.e., Giff, Tiff, Jpeg)*
2. *Digitally Captures Moving Images (p.e., Mpeg)*
3. *Animation*
4. *Text*

III. *Computer Code (Source Code and Object Code)*

1. *Primary Game Engine or Engines*
2. *Ancillary Code*
3. *Plug-Ins (Third-Party Subroutines)*
4. *Comments*

Additionally, other subject matter eligible for copyright protection can include the video game script, its plot and other literary works; well-developed characters; choreographies and pantomimes; and maps and architectural works.”

Dalam kutipan di atas terlihat bahwa dalam permainan video tidak hanya berisi instruksi atau kode seperti halnya program komputer. Permainan video sendiri di dalamnya terdapat beberapa elemen kreatif yang mana perlu dilindungi dalam hak cipta yaitu elemen audio (komposisi musik, rekaman suara, dan bentuk suara lainnya), elemen video (gambar fotografi, gambar digital bergerak, animasi dan teks), kode komputer atau kode sumber dan kode objek (penggerak utama permainan, kode tambahan, plugins dan komentar). Adapun objek lainnya yang perlu dilindungi hak ciptanya seperti naskah permainan, plot dan yang berkenaan dengan tulisan lainnya serta bentuk karakter, koreografi, peta dan karya arsitektur yang terdapat dalam permainan. Dalam permainan video ada yang disebut dengan *game engine* yaitu:

“Video games include traditional works of authorship (such as pictorial and literary works, sounds and images) and software, which in this sector is known as a “game engine.” A game engine is a technical instrument used both for the development of the video game and to drive the game in the console, smartphone or computer.”²⁰

¹⁸ Video Games, dikutip dari <http://www.wipo.int/copyright/en/activities/video_games.html>, tanggal 18 April 2020, pukul 12.10

¹⁹ Andy Ramos, et.al., “The Legal Status Of Video Game: Comparative Analysis In National Approaches”, World Intellectual Property Organization, 2013. hlm. 8

²⁰ *Ibid*, hlm. 11

Game engine atau mesin permainan merupakan instrumen teknis baik untuk pengembangan permainan video dan memainkan permainan video dengan menggunakan konsol (*Playstation, X-Box* dan *Nintendo*), komputer atau ponsel. Dengan ini maka permainan video tidak hanya permainan yang dimainkan dengan konsol saja namun juga termasuk permainan dalam mobile dan komputer.

Dalam pembahasan di atas terlihat bahwa permainan video pada dasarnya menitikberatkan pada elemen audio-visual dan perangkat lunak yang mana dapat membuat elemen audio-visual dan pengguna dapat berinteraksi dengan elemen yang berbeda dari suatu permainan. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam permainan video tidak hanya ditujukan untuk memproses suatu perintah dalam permainan video tersebut namun tujuan yang paling penting ialah dimana pengguna dapat berinteraksi dengan berbagai elemen di dalam permainan video seperti pergerakan karakter permainan video, suara dan lain sebagainya. Berbeda halnya dengan program komputer yang hanya menitik beratkan pada perintah tertentu dalam bentuk bahasa kode skema yang bertujuan agar komputer bekerja untuk mencapai hasil tertentu tanpa melibatkan interaksi pengguna.

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa permainan video yang dimainkan dengan menggunakan *game engine* merupakan salah satu dari bentuk permainan video dan bukan merupakan bentuk dari program komputer yang terdapat dalam Undang-Undang Hak Cipta. Hal tersebut menunjukkan bahwa walaupun dimainkan menggunakan komputer dan bahkan didasarkan pada program komputer sekalipun permainan video tidak dapat disamakan dengan program komputer.

Permainan video yang mana merupakan suatu objek yang dilindungi hak cipta pada dasarnya memiliki dua hak yang melekat yaitu hak moral dan hak ekonomi terhadap permainan video tersebut sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta, yaitu:²¹

“(1) Hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 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.

(2) Hak moral sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak dapat dialihkan selama Pencipta masih hidup, tetapi pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan dengan wasiat atau sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan setelah Pencipta meninggal dunia.

(3) Dalam hal terjadi pengalihan pelaksanaan hak moral sebagaimana dimaksud pada ayat (2), penerima dapat melepaskan atau menolak pelaksanaan haknya dengan syarat pelepasan atau penolakan pelaksanaan hak tersebut dinyatakan secara tertulis.”

“(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. pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan;

²¹ Indonesia, Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2014 Nomor 5599, dan Tambahan Lembaran Negara (ILN) Nomor 266, Pasal 5 dan Pasal 9

- e. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya;
- f. pertunjukan Ciptaan;
- g. Pengumuman Ciptaan;
- h. Komunikasi Ciptaan; dan
- i. penyewaan Ciptaan.”

Lebih lanjut, Hak ekonomi umumnya di setiap negara meliputi beberapa jenis hak yaitu:²²

- a. Hak Reproduksi atau Penggandaan
Hak pencipta untuk menggandakan ciptaannya merupakan penjabaran dari hak ekonomi si pencipta. Bentuk penggandaan atau perbanyakannya ini dapat dilakukan secara tradisional maupun melalui peralatan modern. Hak reproduksi ini juga mencakup perubahan bentuk ciptaan satu ke ciptaan lainnya, misalnya rekaman musik, pertunjukan drama, juga pembuatan duplikasi dalam rekaman suara dan film.
- b. Hak Adaptasi
Hak untuk mengadakan adaptasi, dapat berupa penerjemahan dari bahasa satu ke bahasa lain, aransemen musik, dramatisasi dari nondramatik, mengubah menjadi cerita fiksi dari karangan nonfiksi, atau sebaliknya. Hak ini diatur baik dalam Konvensi Berne maupun Konvensi Universal (*Universal Copyright Convention*).
- c. Hak Distribusi
Hak distribusi adalah hak yang dimiliki pencipta untuk menyebarkan kepada masyarakat setiap hasil ciptaannya. Penyebaran tersebut dapat berupa bentuk penjualan, penyewaan, atau bentuk lain yang maksudnya agar ciptaan tersebut dikenal oleh masyarakat.
- d. Hak Penampilan atau *Performance Right*
Hak untuk penyajian kuliah, pidato, khotbah, baik melalui visual atau presentasi suara, juga menyangkut penyiaran film, dan rekaman suara pada media televisi, radio, dan tempat lain yang menyajikan tampilan tersebut. Setiap orang atau badan yang menampilkan, atau mempertunjukkan sesuatu karya cipta, harus meminta izin dari si pemilik hak *performing* tersebut. Keadaan ini terasa menyulitkan bagi orang yang akan meminta izin pertunjukan tersebut, untuk memudahkan hal tersebut maka diadakan suatu lembaga yang mengurus hak pertunjukan itu yang dikenal sebagai *Performing Right Society*.
- e. Hak Penyiaran atau *Broadcasting Right*
Hak untuk menyiarkan bentuknya berupa mentransmisikan suatu ciptaan oleh peralatan kabel. Hak penyiaran ini meliputi penyiaran ulang dan mentransmisikan ulang. Ketentuan hak ini telah diatur dalam Konvensi Brussel 1974 yang dikenal dengan *Relating on the Distribution of Programme Carrying Signals transmitted by Satellite*. Hanya saja di beberapa negara, hak penyiaran ini masih merupakan cakupan dari hak pertunjukan.
- f. Hak Program Kabel
Hak ini hampir sama dengan hak penyiaran hanya saja mentransmisikan melalui kabel. Badan penyiaran televisi mempunyai suatu studio tertentu, dari sana disiarkan program-program melalui kabel kepada pesawat para pelanggan. Jadi siaran sudah pasti bersifat komersial.
- g. *Droit de Suite*
Droit de Suite adalah hak pencipta. Hak ini mulai diatur dalam Pasal 14 bis Konvensi Berne revisi Brussel 1948, yang kemudian ditambah lagi dengan Pasal 14 ter hasil revisi Stockholm 1967. Ketentuan *droit de suite* ini menurut petunjuk dari WIPO yang tercantum dalam buku *Guide to the Berne Convention*, merupakan hak tambahan. Hak ini bersifat kebendaan.
 - h. Hak Pinjam Masyarakat atau *Public Lending Right*

²² Muhamad Djumhana, *Hak Milik Intelektual*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1997), hlm. 66-71

Hak ini dimiliki oleh pencipta yang karyanya tersimpan di perpustakaan, yaitu dia berhak atas suatu pembayaran dari pihak tertentu karena karya yang diciptakannya sering dipinjam oleh masyarakat dari perpustakaan milik pemerintah tersebut.

Salah satu hak ekonomi yang fundamental dalam ciptaan adalah hak untuk menggandakan. Penggandaan sendiri lekat hubungannya dengan pembajakan pada suatu ciptaan. Dalam Undang-Undang Hak Cipta, Penggandaan merupakan proses, perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan Ciptaan dan/atau fonogram atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara.²³

Pelanggaran hak cipta sendiri pada dasarnya dikenal dengan sebagai plagiat (*plagiarism*) atau pembajakan (*piracy*) sebagai pelanggaran terhadap ciptaan seseorang.²⁴ Kata atau istilah plagiat berasal dari bahasa latin: *plagiarius* yang menurut terjemahan secara harfiah berarti penculik (*kidnapper*). Fred Muller et.al. dalam kamus nya *Beknopt Latyns – nederlands woordenboek*, mengartikan orang yang melakukan plagiat sebagai *plagiarius* yang berarti *mensenrover* atau perampok manusia. Selanjutnya, Fockema Andreae dalam bukunya *Rechtsgeleerd Handwoordenboek* mengartikan kata plagiat sebagai *letterdievery* yang pada waktu sekarang diartikan sebagai pencurian tulisan/ciptaan atau pencurian suatu ciptaan dilindungi hak cipta. Kata plagiat oleh *World Intellectual Property* (WIPO) secara umum diartikan sebagai perbuatan mengumumkan atau memperbanyak ciptaan orang lain yang diakui sebagai ciptaannya sendiri, baik sebagian atau keseluruhan suatu ciptaan, atau sedikit diubah bentuk perwujudan atau substansinya. Barangsiapa yang melakukan perbuatan semacam ini dinamakan sebagai pembajak/plagiaris (*plagiarist*), yang bersangkutan bersalah melakukan penipuan dan berkenaan dengan ciptaan-ciptaan yang dilindungi hak cipta, sehingga yang bersangkutan juga melanggar hukum hak cipta.²⁵

Suatu perbuatan melanggar hukum hak cipta yang dinamakan plagiat sebenarnya tiada lain adalah pelanggaran hak eksklusif atas hak cipta penulis atau pemegang hak cipta suatu karya tulis. Yang dimaksud dengan hak eksklusif pencipta karya tulis adalah hak yang semata-mata diperuntukan bagi pemegangnya sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pemegangnya.²⁶

Menurut Pasal 1 angka 23 Undang-Undang Hak Cipta, Pembajakan adalah: “...Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.”

Melihat pengertian dari pembajakan tersebut maka dapat dikatakan bahwa pembajakan dasarnya yaitu merupakan proses, perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan Ciptaan dan/atau fonogram atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara. Pada dasarnya Undang-Undang Hak Cipta memberikan pembatasan terhadap hak cipta yaitu:²⁷

“(1) Penggandaan sebanyak 1 (satu) salinan atau adaptasi Program Komputer yang dilakukan oleh pengguna yang sah dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta jika salinan tersebut digunakan untuk:

²³ Indonesia, Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2014 Nomor 5599, dan Tambahan Lembaran Negara (TLN) Nomor 266, Pasal 1 angka 12

²⁴ Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, (Bandung: Alumni, 2009), hlm. 264

²⁵ *Ibid.*

²⁶ *Ibid.*, hlm. 266

²⁷ Indonesia, Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2014 Nomor 5599, dan Tambahan Lembaran Negara (TLN) Nomor 266, Pasal 45 dan Pasal 46

- a. penelitian dan pengembangan Program Komputer tersebut; dan
- b. arsip atau cadangan atas Program Komputer yang diperoleh secara sah untuk mencegah kehilangan, kerusakan, atau tidak dapat dioperasikan.

(2) Apabila penggunaan Program Komputer telah berakhir, salinan atau adaptasi Program Komputer tersebut harus dimusnahkan.”

“(1) Penggandaan untuk kepentingan pribadi atas Ciptaan yang telah dilakukan Pengumuman hanya dapat dibuat sebanyak 1 (satu) salinan dan dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.

(2) Penggandaan untuk kepentingan pribadi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak mencakup:

- a. karya arsitektur dalam bentuk bangunan atau konstruksi lain;
- b. seluruh atau bagian yang substansial dari suatu buku atau notasi musik;
- c. seluruh atau bagian substansial dari database dalam bentuk digital;
- d. Program Komputer, kecuali sebagaimana dimaksud dalam Pasal 45 ayat (1); dan
- e. Penggandaan untuk kepentingan pribadi yang pelaksanaannya bertentangan dengan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.”

Apabila dilihat dari pembatasan tersebut permainan video yang tidak termasuk dalam program komputer sebagaimana dijelaskan sebelumnya tidak memiliki pembatasan dalam hal melakukan penggandaan terhadapnya. Sehingga perbuatan apapun dalam hal penggandaan permainan video itu sendiri baik yang dimainkan dengan computer, dan ponsel sekalipun tidak diperkenankan untuk digandakan dengan cara apapun kecuali telah memiliki izin dari penciptanya.

Dalam Pasal 9 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta, dinyatakan bahwa setiap orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan. Seperti disebutkan sebelumnya penggunaan secara komersial suatu ciptaan berkaitan dengan faktor ekonomi suatu ciptaan. Apabila dikaitkan dengan praktiknya maka dengan melakukan pengunduhan dan penggandaan terhadap suatu permainan video, masyarakat dapat memiliki keuntungan secara ekonomi, dimana masyarakat tidak perlu untuk membayar sejumlah uang untuk dapat memainkan permainan video tersebut.

Di Indonesia sendiri perlindungan hak cipta terhadap permainan video ini dirasa masih cukup sulit, hal tersebut dikarenakan apabila dilihat dari kasus sebelumnya dan juga perkembangan teknologi yang saat ini sudah tidak dapat dikontrol lagi karena pada umumnya pelaku utama penggandaan berkedudukan di luar Indonesia. Hal tersebut menimbulkan kesulitan dalam hal penegakan hukum terhadap permainan video yang digandakan. Masyarakat Indonesia dapat dengan mudah mengunduh permainan video yang terdapat dalam website <https://www.skidrowreloaded.com/> untuk selanjutnya digandakan di Indonesia demi mendapatkan keuntungan pribadi.

Perlindungan hak cipta permainan video pada dasarnya perlu melihat pengaturan tentang perlindungan hak cipta atas ciptaan permainan video itu sendiri, yang mengacu pada Undang-Undang Hak Cipta. Perlindungan yang terdapat dalam UU ini memiliki dua sifat yaitu Preventif dan Represif. Perlindungan yang bersifat preventif dilakukan untuk mencegah terjadinya pelanggaran hak cipta yang dapat dilakukan dengan cara pencatatan ciptaan, sedangkan perlindungan yang bersifat represif dilakukan dengan cara mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga, melakukan tuntutan pidana, atau dengan cara Arbitrase untuk mendapatkan perlindungan hak cipta.

Pencatatan terdapat dalam Pasal 64 sampai 79 Undang-Undang Hak Cipta, pada dasarnya pencatatan bukan menjadi syarat mutlak dalam mendapatkan hak cipta, namun pencatatan perlu dilakukan untuk menimbulkan kenyamanan dan keamanan bagi pencipta ataupun pemegang hak cipta. Apabila suatu hari terjadi persengketaan mengenai peredaran

permainan video yang di *cracking* di Indonesia maka akan lebih mudah dalam hal pembuktian. Selain itu dengan adanya pencatatan diharapkan akan memberikan kepastian hukum Pencatatan sendiri juga dapat menjadi bukti kepemilikan yang kuat atas suatu ciptaan apabila terjadi sengketa di kemudian hari khususnya sengketa mengenai penggandaan permainan video.

Perlindungan secara represif, dalam Undang-Undang Hak Cipta terdapat beberapa cara dalam proses penyelesaian sengketa yang terjadi baik itu melalui cara litigasi maupun non-litigasi, penyelesaian secara litigasi dapat ditempuh dengan dua cara, yaitu dengan cara mengajukan gugatan secara perdata maupun tuntutan pidana. Dalam Bab X Undang-Undang Hak Cipta, terdapat ketentuan-ketentuan yang lengkap mengenai penyelesaian sengketa secara perdata dengan mengajukan gugatan ganti rugi yang dilakukan oleh pemegang hak cipta atas pelanggaran hak ciptanya kepada Pengadilan Niaga. Gugatan ganti rugi sejumlah uang tertentu yang perhitungannya dengan sendirinya harus masuk akal dan harus dapat dipertanggungjawabkan akuntabilitasnya.

Dalam Pasal 95, Pasal 96, dan Pasal 99 Undang-Undang Hak Cipta diatur mengenai siapa saja yang berhak mengajukan tuntutan perdata terhadap pelanggaran hak cipta, hak dari pemegang hak cipta untuk mengajukan tuntutan perdata tidak berlaku lagi terhadap ciptaan yang didapat atas pelanggaran hak cipta dan memperolehnya semata-mata untuk keperluan sendiri dan tidak digunakan untuk kegiatan komersial dan/atau kepentingan yang berkaitan dengan komersial. Pencipta, pemegang hak cipta, atau pemilik hak terkait berhak mengajukan tuntutan perdata.

Pada dasarnya pemerintah indonesia sendiri juga telah mengatur mengenai konten bermuatan melanggar hukum dalam Undang-Undang nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu:²⁸

Pemerintah wajib melakukan pencegahan penyebarluasan dan penggunaan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang dilarang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Dalam melakukan pencegahan sebagaimana dimaksud pada ayat (2a), Pemerintah berwenang melakukan keputusan akses dan/atau memerintahkan kepada Penyelenggara Sistem Elektronik untuk melakukan keputusan akses terhadap Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar hukum.

Untuk memfasilitasi ketentuan tersebut kementerian kominfo juga telah mengeluarkan Permenkominfo Nomor 19 Tahun 2014 tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif yaitu:²⁹

Jenis situs internet bermuatan negatif yang ditangani sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a, yaitu:

- a. pornografi; dan
- b. kegiatan ilegal lainnya berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Kegiatan ilegal lainnya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b merupakan kegiatan ilegal yang pelaporannya berasal dari Kementerian atau Lembaga Pemerintah yang berwenang sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Dengan adanya peraturan tersebut setidaknya pemerintah Indonesia telah mencoba melindungi para pelaku industri permainan video untuk mencegah diaksesnya website yang

²⁸ Indonesia, Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2016 Nomor 251, dan Tambahan Lembaran Negara (TLN) Nomor 5952, Pasal 40

²⁹ Indonesia, Permenkominfo Nomor 19 Tahun 2014 tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif, Pasal 4

melakukan penggandaan secara ilegal terhadap permainan video. Namun untuk melakukan hal sebagaimana dalam Permenkominfo tersebut harus terdapat peran aktif dari masyarakat dengan cara melakukan pelaporan kepada instansi terkait. Dengan adanya laporan tersebut pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informasi dapat melakukan pemblokiran terhadap website permainan video yang telah menggandakan permainan video secara ilegal seperti halnya pada kasus website Skidrow dengan domain <https://www.skidrowreloaded.com/>.

III. KESIMPULAN

Perlindungan terhadap permainan video di Indonesia pada dasarnya diatur dalam Pasal 40 Huruf (r) Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang disebut sebagai ciptaan dalam bentuk permainan video, permainan video yang dimainkan dengan menggunakan konsol komputer merupakan salah satu bentuk dari permainan video itu sendiri yang mana berbeda dengan program komputer. Permainan video pada dasarnya menitikberatkan pada elemen *audio-visual* dan perangkat lunak yang mana dapat membuat elemen audiovisual dan pengguna dapat berinteraksi dengan elemen yang berbeda dari suatu permainan. Berbeda halnya dengan program komputer yang hanya menitik beratkan pada perintah tertentu dalam bentuk bahasa kode skema yang bertujuan agar komputer bekerja untuk mencapai hasil tertentu tanpa melibatkan interaksi pengguna.

Penggandaan permainan video merupakan suatu pelanggaran dalam Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Penggandaan yang mana merupakan proses, perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan Ciptaan dan/atau fonogram atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara pada dasarnya adalah hak ekonomi yang hanya dimiliki oleh Pemegang hak cipta saja sehingga untuk melakukan penggandaan harus memiliki izin dari Pemegang hak cipta itu sendiri.

Pemerintah dalam hal ini Kementerian Hukum dan HAM khususnya Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual serta Kementerian Komunikasi dan Informatika telah melakukan upaya preventif dengan mengeluarkan peraturan perundang undangan yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta serta Permen Kominfo Nomor 19 Tahun 2014 tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif untuk memberantas tindakan penggandaan video game yang tersebar melalui *website*.

Pada dasarnya perlu dilakukan sosialisasi atau diseminasi terkait perbedaan antara permainan video dan program komputer kepada masyarakat khususnya pelaku industri permainan video di Indonesia agar tidak terjadi tumpang tindih antara kedua objek ciptaan tersebut.

Pemerintah perlu berperan aktif dalam melakukan perlindungan terhadap penggandaan video game ini. Mengingat maraknya situs ilegal yang memfasilitasi penggandaan permainan video tersebut dengan cara memaksimalkan pelaksanaan Permen Kominfo Nomor 19 Tahun 2014 tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif di atas agar *website-website* tersebut tidak dapat diakses oleh masyarakat.

Daftar Pustaka

Buku

- Damian, Eddy. *Hukum Hak Cipta*. Bandung: Alumni, 2009.
Djumhana, Muhamad. *Hak Milik Intelektual*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1997.
Lindsey, Tim, Eddy Damian, Simon Butt, dan Tomi Suryo Utomo. *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*. Bandung : P.T Alumni, 2002.

- Nazif, Amru Hydari. “Catatan singkat yang disampaikan ke Direktur Hak Cipta, Desain Damian, Industri, DTLST & RD”. 15 April 2002.
- Ramos, Andy, Anxo Rodriguez, Laura Lopez, Stan Abrams, and Tim Meng. “The Legal Status Of Video Game: Comparative Analysis In National Approaches”, World Intellectual Property Organization, 2013.
- Soekanto, Soerjono dan Sri Mamudji. *Penelitian Hukum Normatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003.
- Sudaryat, Sudjana dan Rika Ratna Permata. *Hak Kekayaan Intelektual*. Bandung: Oase Media, 2010.

Internet

- Amrikasari, Risa. Perbedaan Program Komputer dan Permainan Video dalam UU Hak Cipta, dikutip dari <http://www.hukumonline.com/klinik/detail/lt54f29930a83a8/perbedaan-program-komputer-dan-permainan-video-dalam-uu-hak-cipta>>, tanggal 1Maret 2020.
- Santoso, Pladidus. Indonesia Jadi 20 Besar Negara Konsumen Industri Game Terbesar, dikutip dari <http://jagatplay.com/2017/05/news/indonesia-jadi-20-besar-negara-konsumen-industri-game-terbesar/> , diakses tanggal 28 Februari 2020.
- Syarizka, Deandra. “Kinerja Industri Game Tanah Air Tahun Ini Diyakini Tetap Positif”, dikutip dari <https://teknologi.bisnis.com/read/20190329/84/906019/kinerja-industri-game-tanah-air-tahun-ini-diyakini-tetap-positif> >, tanggal 29 Februari 2020.

Peraturan Perundang-undangan

- Indonesia. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2014 Nomor 5599, dan Tambahan Lembaran Negara (TLN) Nomor 266.
- Indonesia. Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2016 Nomor 251.
- Indonesia. Permenkominfo Nomor 19 Tahun 2014 tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif.



UNIVERSITAS
INDONESIA

Veritas, Probatum, Justitia

DHARMASISYA
JURNAL HUKUM MAGISTER HUKUM
FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS INDONESIA

DHARMASISYA

Jurnal Program Magister Hukum Fakultas Hukum Universitas Indonesia

Volume 2 Nomor 2 (Juni 2022) 761-774

e-ISSN: 2808-9456