

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. *Video game* sebagai karya seni digital yang termasuk ke dalam salah satu produk dari industri hiburan tidak dapat dipandang sebelah mata dan sangat layak untuk diberikan perlindungan hukum. *Video game* telah memenuhi tiga unsur dari ciptaan yang dapat dilindungi oleh Hak Cipta, yaitu mengandung unsur ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, oleh karena itu *video game* menjadi salah satu dari jenis ciptaan yang diberikan perlindungan hukum oleh UU Hak Cipta. Subjek yang diberikan perlindungan hukum adalah pencipta dari *video game* yang bersangkutan atau disebut juga sebagai *developer video game*, sedangkan objek yang diberikan perlindungan hukum adalah ciptaan yaitu *video game* yang dihasilkan oleh *developer video game*.

Perkembangan *video game* yang pesat menjadi faktor pendorong yang menyebabkan *video game* dapat bersaing, bahkan mengalahkan beberapa produk lain dari industri hiburan. Perkembangan *video game* ini berjalan selaras dengan terus berkembangnya teknologi informasi yang memungkinkan diciptakannya *video game* yang lebih bervariasi dan memiliki fitur yang semakin lengkap. Tidak hanya menjadi sarana pembuatan *video game*, perkembangan teknologi informasi juga menjadi faktor yang menyebabkan dimungkinkannya terjadi perdagangan *video game* secara daring atau *online* yaitu melalui transaksi elektronik di mana penjual dan pembeli dapat melakukan kegiatan jual beli tanpa harus bertemu secara langsung.

Daya saing tinggi yang dimiliki *video game* menyebabkan *video game* menjadi salah satu faktor pendorong perekonomian bangsa Indonesia dalam kategori industri hiburan. Hal ini menyebabkan perlindungan hukum terhadap *video game* menjadi penting karena tanpa adanya perlindungan hukum maka *developer video*

game akan terus dirugikan dengan dilakukannya pembajakan terhadap *video game* ciptaan nya dan hal ini berpotensi menyebabkan menurun nya kualitas dari *video game* di masa depan karena *developer video game* merasa hak ekonomi nya tidak dilindungi secara hukum di mana hal ini juga dapat menyebabkan hilang nya salah satu dari pendorong perekonomian bangsa Indonesia.

2. Perlindungan hukum yang diberikan oleh UU Hak Cipta berfokus kepada memberikan hak eksklusif yang berperan sebagai penghargaan kepada pencipta karena telah menghasilkan suatu ciptaan. Hak eksklusif tersebut terdiri dari hak ekonomi dan hak moral yang secara otomatis diperoleh *developer video game* setelah selesai menciptakan *video game* tanpa harus terlebih dahulu mendaftarkan ciptaannya, melainkan berlaku secara otomatis setelah dilakukan pengumuman atas *video game* tersebut.

Hak Cipta atas sebuah *video game* dapat dialihkan sehingga orang lain selain *developer video game* tersebut dapat memperoleh hak eksklusif atas *video game* tersebut. Namun yang beralih hanya hak ekonomi untuk memanfaatkan *video game* tersebut untuk kepentingan ekonomi saja diikuti dengan pembayaran royalti kepada *developer* asli dari *video game* tersebut, sedangkan hak moral tidak ikut beralih. Proses peralihan Hak Cipta hanya perlu dilakukan apabila perlindungan Hak Cipta atas *video game* tersebut masih berlaku, karena perlindungan yang diberikan kepada ciptaan berupa *video game* hanya berlaku selama 50 tahun.

Semakin canggihnya perkembangan teknologi informasi menyebabkan pemerintah memiliki kewenangan untuk melakukan pengawasan terhadap penyebaran konten *video game* yang dapat dilakukan melalui internet. Selain pengawasan dari pemerintah, masyarakat juga dapat melakukan pelaporan terhadap tindakan pembajakan *video game* kepada Menkominfo untuk selanjutnya diproses sampai dengan penutupan situs internet yang diketahui bahwa telah memfasilitasi tindakan pembajakan *video game* tersebut.

Penyelesaian perkara pembajakan *video game* melalui *Platform The Pirate Bay* dapat dilakukan secara perdata, pidana, maupun penyelesaian sengketa di luar pengadilan melalui mediasi ataupun arbitrase. Penyelesaian secara perdata dilakukan di Pengadilan Niaga, di mana *developer video game* berhak meminta ganti rugi yang harus dibayarkan dalam jangka waktu 6 bulan dan juga penghentian aktivitas pembajakan atas *video game* yang merupakan hasil ciptaannya. Sedangkan penyelesaian secara pidana dilakukan di Pengadilan Negeri dengan menggunakan prinsip delik aduan yang menyebabkan *developer video game* harus aktif memantau aktifitas pembajakan *video game pada Platform The Pirate Bay* untuk kemudian melakukan pelaporan apabila terjadi pembajakan atas *video game* ciptaan nya sehingga pelaku pembajakan dapat diberikan sanksi pidana atas perbuatannya. Segala peraturan yang telah dibentuk dalam UU Hak Cipta ini tidak hanya berlaku bagi Warga Negara Indonesia, sedangkan berlaku juga terhadap Warga Negara Asing sebagaimana telah diatur dalam pasal 2 UU Hak Cipta ini.

3. Dalam UU ITE *video game* termasuk ke dalam salah satu dari banyak jenis informasi elektronik yang terkandung di dalam dokumen elektronik yang membutuhkan sistem elektronik untuk dapat mengaksesnya. *Video game* mendapatkan perlindungan hukum dari UU ITE karena termasuk ke dalam informasi elektronik yang disusun menjadi sebuah karya intelektual. Perlindungan hukum yang diberikan oleh UU ITE menjadi penting karena perkembangan teknologi informasi menyebabkan pelanggaran dapat dilakukan melalui internet sehingga UU ITE mencoba memberikan pengaturan mengenai berbagai aktivitas yang berkaitan dengan teknologi informasi yang dirasa dapat merugikan orang lain.

Pada UU ITE tidak disebutkan secara jelas mengenai tindakan pembajakan, namun beberapa peraturan di dalamnya menyebutkan beberapa tindakan yang mengarah kepada tindakan pembajakan, misalnya mengubah, menambah, mengurangi, dan memindahkan dokumen elektronik milik orang lain. Mengingat kemajuan teknologi informasi menyebabkan pembajakan dapat dilakukan melalui internet oleh siapapun dan dari manapun maka UU ITE ini berlaku untuk semua orang baik

Warga Negara Indonesia maupun Warga Negara Asing yang perbuatannya menimbulkan kerugian di Indonesia.

Penyelesaian perkara berupa pembajakan *video game* yang diatur dalam UU ITE dapat dilakukan melalui pengadilan, yaitu secara perdata dan pidana, dan juga di luar pengadilan, yaitu melalui arbitrase. Penyelesaian secara perdata dilakukan sesuai dengan Peraturan Perundang-Undangan di mana *developer video game* mengajukan gugatan dan berperan sebagai penggugat sedangkan pihak yang melakukan pembajakan berperan sebagai tergugat dari sengketa pembajakan *video game* yang bersangkutan. Penyelesaian secara pidana diawali dengan adanya pelaporan kepada Penyidik Pegawai Negeri Sipil untuk selanjutnya dilakukan penyidikan dengan tujuan memperoleh bukti. Setelah dilakukan penangkapan terhadap tersangka maka dapat diadili di pengadilan negeri untuk selanjutnya diberikan sanksi sebagaimana telah diatur dalam UU ITE ini.

5.2 Saran

Saran dari penulis berdasarkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.** Pemerintah harus lebih memperhatikan mengenai aktivitas pembajakan *video game* melalui Platform *The Pirate Bay* dan juga lebih tegas dalam menegakkan hukum karena *video game* memang sangat layak untuk diberikan perlindungan hukum. Selain itu *developer video game* dan juga masyarakat harus turut serta dalam melakukan pengawasan dan melakukan pelaporan apabila memang terjadi pembajakan *video game* melalui Platform *The Pirate Bay* karena tentunya aktivitas pembajakan ini bisa terjadi kapan saja.

- 2.** Selain itu juga dari penelitian ini dapat dilihat bahwa UU Hak Cipta dan UU ITE memberikan pengaturan terhadap pelanggaran pembajakan *video game*. Selain memberikan pengaturan, UU Hak Cipta dan UU ITE juga memberikan sanksi bagi siapapun yang melakukan pelanggaran pembajakan *video game* seperti yang sudah diatur. Sanksi pidana yang diatur dalam kedua Undang-Undang tersebut memiliki kemiripan karena memang mengatur hal yang serupa sama dalam kasus ini, yaitu pembajakan *video game*, di mana dalam UU Hak Cipta sanksi yang diberikan

adalah hukuman penjara paling lama 10 tahun atau denda paling banyak empat miliar rupiah dan dalam UU ITE hukuman terberat dari pelanggaran pembajakan *video game* yaitu penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak lima miliar rupiah.

Apabila memang terdapat ketidakjelasan dalam menjatuhkan sanksi pidana atas suatu kasus pembajakan *video game* maka dapat menerapkan asas *Lex specialis derogat legi generali* di mana peraturan yang lebih khusus dapat mengesampingkan peraturan yang lebih umum. Asas ini digunakan karena UU Hak Cipta dan UU ITE memiliki kedudukan yang setara, sehingga dilihat menurut asas ini maka UU Hak Cipta menjadi peraturan yang lebih khusus karena UU Hak Cipta memang secara khusus dibentuk untuk memberikan perlindungan hukum terhadap pencipta yang telah menghasilkan suatu ciptaan dan *video game* merupakan salah satu ciptaan yang sangat layak untuk diberikan perlindungan hukum, sedangkan UU ITE dibentuk untuk mengatur segala perbuatan yang berkaitan dengan teknologi informasi secara umum atau *general*. UU ITE juga memberikan perlindungan terhadap *video game* karena seperti sudah dibahas bahwa *video game* termasuk ke dalam informasi elektronik dan juga dalam pasal 25 UU ITE menyebutkan mengenai informasi elektronik yang disusun menjadi karya intelektual dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-undangan. Dapat dikatakan UU ITE menjadi peraturan yang mendukung dan melengkapi UU Hak Cipta sehingga dapat memberikan perlindungan hukum yang lebih maksimal kepada *developer video game* dari aktivitas pembajakan *video game* yang dilakukan kepadanya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Andy Bossom and Ben Dunning, *Video Games: An Introduction to the Industry - An imprint of Bloomsbury Publishing Plc*, London, 2016

H. Ishaq, *Dasar Dasar Ilmu Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, 2018

Khoirul Hidayah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Setara Press, Malang, 2017

M. Djunaidi Ghony, *Penelitian Kualitatif Ar-Ruzz media*, Yogyakarta, 2012

Mujiyono dan Ferianto, *Buku praktis Memahami dan Cara Memperoleh Hak Kekayaan Intelektual*, Sentra KI Universitas Negeri Yogyakarta, 2017

Mujiyono, W.Eng., IPM Faqih Ma'arif, Galeh NIPP, *Buku Panduan Permohonan Hak Kekayaan Intelektual*, Sentra HKI LPPM Universitas Negeri Yogyakarta, 2017

Tamotsu Hozumi, *Buku Panduan Hak Cipta Asia*, ACCU dan IKAPI, Jakarta, 2006

Tim Visi Yustisia, *Panduan Resmi Hak Cipta*, Transmedia Pustaka, Jakarta Selatan, 2015

Jurnal

Adi Purnama, *Jurnal Kajian mengenai Undang Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, ITB, 2018

Andy Ramos, Anxo Rodríguez, Laura López, Stan Abrams, Tim Meng, WIPO (*World Intellectual Property Organization*), *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, 2013

Bernard A. Mantel, *The Google Police: How the Indictment of The Pirate Bay Presents a New Solution to Internet Piracy*, University of Miami Law School, 2012

Lita Sari Marita, *Jurnal Cyber Crime dan Penerapan Cyber Law Dalam Pemberantasan Cyber Law di Indonesia*, AMIK BSI, Jakarta, 2015

Nick Caldwell, *Theoretical frameworks for analyzing turn-based computer strategy Games*, Australia, 2004

Prawitri Thalib, *Jurnal Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta dan Pemilik Lisensi Rekaman Berdasarkan Undang Undang Tentang Hak Cipta*, Volume 28 No 3, September – Desember 2013

Program Studi Animasi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia (ISI), *Journal of Animation and Games Studies*, Yogyakarta, 2015

Yessica Ardina, *Jurnal Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video Terhadap Tindakan Pembajakan*, 2016

Bahan Perkuliahan

Catharina Ria Budiningsih, Bahan Kuliah Konsep Dasar Pada Hak Cipta

Catharina Ria Budiningsih, Bahan Kuliah Pengertian Pokok dan Sejarah HKI

Peraturan Perundang-Undangan

Undang- undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang
Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

Internet

<http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/143/4/BAB%20II.pdf>

<http://e-journal.uajy.ac.id/16725/3/HK111272.pdf>