

UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS HUKUM

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan
Tinggi

Nomor : 2803/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/V/2020

**PERLINDUNGAN HUKUM *DEVELOPER VIDEO GAME* DIKAITKAN
DENGAN PEMBAJAKAN MELALUI *PLATFORM THE PIRATE BAY* DI
INDONESIA**

OLEH

**NAMA PENYUSUN : GREGORIUS ANANDA RAKA PAMUNGKAS DA
GOMEZ**

NPM : 2017200077

Dosen Pembimbing :

1. Dr. Catharina Ria Budiningsih, S.H., MCL., Sp1.
2. Dr. Rachmani Puspitadewi, S.H., M.Hum.



Proposal Penulisan Hukum

Disusun Sebagai Salah Satu Kelengkapan
Untuk Mengikuti Seminar Proposal Penulisan Hukum Dalam Rangka
Menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana
Program Studi Ilmu Hukum

Telah Disidangkan Pada Ujian
Penulisan Hukum Fakultas Hukum
Universitas Katolik Parahyangan

Pembimbing I

(Dr. Catharina Ria Budiningsih, S.H., MCL., SP1)

Pembimbing II

(Dr. Rachmani Puspitadewi, S.H., M.Hum.)

Dekan,

(Dr. iur. Liona Nanang Supriatna, S.H., M.Hum.)



PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Dalam rangka mewujudkan nilai-nilai ideal dan standar mutu akademik yang setinggi-tingginya, maka Saya, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang beranda tangan di bawah ini :

Nama : Gregorius Ananda Raka Pamungkas da Gomez

NPM : 2017200077

Dengan ini menyatakan dengan penuh kejujuran dan dengan kesungguhan hati dan pikiran, bahwa karya ilmiah / karya penulisan hukum yang berjudul:

“PERLINDUNGAN HUKUM DEVELOPER VIDEO GAME DIKAITKAN DENGAN PEMBAJAKAN MELALUI PLATFORM THE PIRATE BAY DI INDONESIA”

Adalah sungguh-sungguh merupakan karya ilmiah /Karya Penulisan Hukum yang telah saya susun dan selesaikan atas dasar upaya, kemampuan dan pengetahuan akademik Saya pribadi, dan sekurang-kurangnya tidak dibuat melalui dan atau mengandung hasil dari tindakan-tindakan yang:

- Secara tidak jujur dan secara langsung atau tidak langsung melanggar hak-hak atas kekayaan intelektual orang lain, dan atau
- Dari segi akademik dapat dianggap tidak jujur dan melanggar nilai-nilai integritas akademik dan itikad baik;

Seandainya di kemudian hari ternyata bahwa Saya telah menyalahi dan atau melanggar pernyataan Saya di atas, maka Saya sanggup untuk menerima akibat-akibat dan atau sanksi-sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan dan atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pernyataan ini Saya buat dengan penuh kesadaran dan kesukarelaan, tanpa paksaan dalam bentuk apapun juga.

Bandung, 12 Agustus 2021

Mahasiswa penyusun Karya Ilmiah / Karya Penulisan Hukum

Gregorius Ananda Raka Pamungkas da Gomez

2017200077

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang selaras dengan perkembangan zaman merupakan suatu hal yang dapat mendukung perkembangan industri *video game*. Namun ternyata perkembangan teknologi ini juga menimbulkan celah untuk dapat terjadinya pembajakan *video game*. Hal ini tentunya sangat merugikan bagi *developer video game* yang bersangkutan. Peraturan Undang-Undang Hak Cipta maupun Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik memang sudah mengatur mengenai hal ini, termasuk pembajakan *video game*, namun kegiatan pembajakan masih sering terjadi hingga saat ini. Melihat dari pernyataan tersebut maka menjadi menarik untuk membahas mengenai faktor yang menyebabkan *video game* menjadi penting untuk diberikan perlindungan hukum serta bentuk perlindungan hukum yang diberikan kepada *developer video game* terhadap aktivitas pembajakan *video game* yang dilakukan kepadanya menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan juga Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Berdasarkan penelitian ini penulis menarik kesimpulan bahwa faktor yang menyebabkan *video game* menjadi penting untuk diberikan perlindungan hukum adalah *video game* telah memenuhi unsur ciptaan yang dilindungi sebagaimana diatur dalam UU Hak Cipta dan juga *video game* menjadi salah satu dari pendorong perekonomian bangsa Indonesia yang sangat layak untuk dilindungi secara hukum. UU Hak Cipta memberikan perlindungan hukum dengan memberikan hak ekonomi dan hak moral kepada *developer video game*. Dalam UU ITE *video game* dapat dikategorikan sebagai informasi elektronik di mana dalam UU ITE ini diatur bahwa informasi elektronik yang dibentuk menjadi karya intelektual dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual yang memperjelas bahwa UU ITE dapat menjadi pendukung bagi UU Hak Cipta untuk memberikan perlindungan terhadap *developer video game* dari aktivitas pembajakan yang dilakukan kepadanya.

Kata Kunci: Perlindungan hukum, Pembajakan, *Video game*, Hak Cipta, Teknologi Informasi

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat melimpah serta karunia yang senantiasa diberikan oleh-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan hukum dengan judul “Perindungan Hukum *Developer Video Game* Dikaitkan Dengan Pembajakan Melalui Platform *The Pirate Bay* di Indonesia.”

Penulisan hukum ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan yang diberikan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat tetap semangat dan termotivasi untuk menyelesaikan penulisan hukum ini. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Yosep Prihartono Sanjaya dan Endah Pamungkas Sari selaku orang tua penulis dan juga Ragil da Gomez selaku adik penulis, yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis selama masa perkuliahan *offline* dan juga memberikan perhatian lebih saat perkuliahan *online* sampai dengan penulisan hukum ini.
2. Dr.iur. Liona Nanang Supriatna, S.H., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan.
3. Aluisius Dwi Rachmanto, S.H., M.Hum., selaku Dosen Wali penulis yang selalu membantu penulis setiap awal semester dalam memberikan pengarahan serta dukungan sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan semua mata kuliah sampai dengan penulisan hukum ini.
4. Dr. Catharina Ria Budiningsih, S.H., MCL., SP1, selaku Dosen Pembimbing 1 penulis yang selalu memberikan perhatian dan juga dukungan mulai dari saat seminar proposal sampai dengan penulisan hukum ini diselesaikan dengan memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
5. Dr. Rachmani Puspitadewi, S.H., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing 2 penulis yang juga memberikan bimbingan dan dukungan serta menyempatkan untuk memberikan bimbingan tambahan khusus kepada

penulis karena sempat terjadi kesalahan dalam penulisan hukum ini, di mana hal itu sangat membantu penulis dalam proses penulisan hukum ini.

6. Seluruh Dosen dan juga Staff Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang selalu memberikan pelayanan secara maksimal kepada seluruh mahasiswanya, termasuk penulis, sehingga penulis dapat melaksanakan perkuliahan sampai dengan penulisan hukum ini.
7. Teman-teman penulis dari Kost Beneval Home yang menjadi sahabat penulis selama menjalani masa perkuliahan di Universitas Katolik Parahyangan yang selalu menemani penulis dalam segala hal dan juga memberikan dukungan hingga penulisan hukum ini selesai dibuat.
8. Jason, Kiel, Salfat, Petel, Moti, Ghazy, Dodo, Daniel, Dani yang menjadi teman penulis selama perkuliahan di Fakultas Hukum Universitas Parahyangan dan berjuang bersama-sama serta saling memberikan dukungan satu sama lain sampai dengan selesainya penulisan hukum ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang memberikan bantuan kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan penulisan hukum ini.

Penulis sadar bahwa penulisan hukum ini masih jauh dari sempurna sehingga seluruh kritik dan saran serta masukan yang membangun akan sangat membantu untuk dapat menyempurnakan penulisan hukum ini. Semoga penulisan hukum ini dapat bermanfaat bagi semua orang yang membacanya. Sekian dan terimakasih.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN INTEGRITAS	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI.....	3
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian	5
1.4 Kegunaan Penelitian.....	6
1.5 Studi Pustaka	6
1.6 Metode Penelitian.....	10
1.7 Sistematika Penulisan.....	11
BAB II.....	12
2.1 Hak Cipta.....	12
2.1.1 Hak Dalam Hak Cipta	12
2.1.2 Subjek dan Objek Hukum Dalam Hak Cipta	15
2.1.3 Pengalihan Hak Cipta.....	19
2.1.4 Perlindungan Hak Cipta	21
2.2 Hak Cipta Dalam Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).....	26
2.2.1 Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	26
2.2.2 Peraturan Perundang-Undangan Terkait Teknologi Informasi dan Komunikasi	29
2.2.3 Aspek Hak Cipta Dalam UU ITE.....	32
BAB III	39
3.1 <i>Video Game</i>	39
3.1.1 Sejarah Singkat <i>Video Game</i>	39
3.1.2 Perkembangan Industri <i>Video Game</i>	40
3.1.3 Karakteristik <i>Video Game</i>	43
3.2 Pembajakan <i>Video Game</i>	45
3.2.1 Perkembangan Aktivitas Perdagangan <i>Online Video Game</i>	45
3.2.2 <i>Platform The Pirate Bay</i>	49

3.2.3 Kasus Pembajakan Melalui <i>Platform The Pirate Bay</i>	51
BAB IV	55
4.1 <i>Video game</i> sebagai karya cipta yang layak dilindungi.....	55
4.2 Perlindungan Hukum Yang Diberikan Kepada <i>Developer Video Game</i> Terhadap Aktivitas Pembajakan <i>Video Game</i> Yang Dilakukan kepadanya Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.....	61
4.3 Perlindungan Hukum Yang Diberikan Kepada <i>Developer Video Game</i> Terhadap Aktivitas Pembajakan <i>Video Game</i> Yang Dilakukan kepadanya Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.....	73
BAB V.....	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86
RIWAYAT HIDUP.....	89

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia dalam hidupnya tidak pernah terlepas dari lingkaran kehidupan dimana setiap harinya manusia bekerja dan beraktivitas. Di sela-sela segala kesibukan yang dijalannya tentunya dibutuhkan kehadiran suatu hal yang dapat berperan sebagai hiburan. Terdapat berbagai macam hal yang dapat menjadi hiburan bagi setiap manusia. Salah satu bentuk hiburan tersebut adalah *video game*.

Video game adalah karya karangan yang kompleks, berisi berbagai bentuk seni, seperti musik, skrip, plot, video, lukisan dan karakter yang melibatkan interaksi manusia saat menjalankan game dengan program komputer pada perangkat keras tertentu. Maka dapat dilihat yaitu dalam sebuah *video game* terdapat sekumpulan aspek seperti *video*, musik, alur cerita, penamaan, dan lain-lain, di mana masing-masing dari aspek tersebut merupakan aspek yang dilindungi oleh Hak Cipta yang menyebabkan *video game* dapat dikatakan sebagai suatu kumpulan berisi elemen ber-Hak Cipta.¹

Video game sudah sejak lama hadir dan menjalankan perannya sebagai media hiburan yang dapat dinikmati oleh semua orang, dari seluruh kalangan dan usia. Untuk lebih tepatnya yaitu pada tahun 1958, Fisikawan Willy Higinbotham menciptakan *video game* pertama di *Brookhaven National Laboratory* di Upton, New York. Permainan yang pertama kali diciptakan yaitu dalam bentuk seperti tenis meja yang cara memainkannya yaitu dengan menggunakan suatu alat yang bernama osiloskop.²

Jika dilihat secara luas sebuah *game* dapat dibagi menjadi beberapa genre besar, misalnya *game* olahraga, *game* horror, atau *game* petualangan. Namun setiap *game*

¹ 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, hlm. 7

² Program Studi Animasi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia (ISI), *Journal of Animation and Games Studies*, Yogyakarta, 2015, hlm. 4

dari masing-masing *developer* nya tentu memiliki keunikan atau unsur yang membedakan dari game lainnya, bahkan dari *game* dengan genre yang sama. Meskipun terkadang antara *game* yang satu dengan yang lainnya memiliki fokus yang sama, misalnya menceritakan kisah dengan inti yang sama, namun terdapat suatu keunikan di mana hal itu menjadi ciri khas dari *game* yang bersangkutan sehingga tetap menjunjung aspek originalitas.³

Melihat dari pernyataan tersebut maka timbul suatu kebutuhan hukum dimana *developer* dari suatu *video game* tentunya ingin memiliki perlindungan hukum atas karya ciptaannya yang berupa *video game*. Di sinilah peran hukum menjadi penting untuk memberikan perlindungan kepada para *developer* game. Hukum yang berperan besar disini adalah hukum kekayaan intelektual.

Aspek hukum Kekayaan Intelektual bermula dari hasil kemampuan berpikir (daya cipta). Hasil kemampuan berpikir tersebut berupa ide hanya dimiliki oleh pencipta atau Inventor secara khusus (*exslusive*) yang kemudian diwujudkan dalam bentuk ciptaan atau invensi. Setelah ciptaan tersebut selesai diciptakan maka pencipta dari ciptaan yang bersangkutan memperoleh suatu hak, yang tidak lain adalah Hak Kekayaan Intelektual yang dapat dikatakan sebagai “penghargaan” atas hasil pemikiran seorang pencipta di mana kemudian di mana dalam hal ini memiliki nilai ekonomi.⁴

Dari ketujuh cabang hukum yang telah dikategorikan dalam hukum kekayaan intelektual tersebut, pada penelitian ini penulis akan berfokus kepada hak cipta. Hak cipta menjadi suatu hal yang berperan penting dalam hal menjadi suatu tanda bahwa suatu hal dalam bentuk produk, ide, atau gagasan merupakan hasil karya seseorang dan tidak boleh diakui oleh orang lain. Namun, tidak semua Ciptaan di bidang ilmu pengetahuan (scientific), seni (artistic), dan sastra (literary) dapat dilindungi Hak Cipta. Article 9 (2) TRIPs menetapkan bahwa: “*Copyright protection shall extend*

³ Nick Caldwell, *Theoretical frameworks for analyzing turn-based computer strategy Games*, Australia, 2004, hlm. 42

⁴ Catharina Ria Budiningsih, *Bahan Kuliah Pengertian Pokok dan Sejarah HKI*, hlm. 1

to expression and not to idea, procedures, methods of operation or mathematical concept as such”⁵

Di Indonesia sendiri hak cipta pertama kali dimulai dengan lahirnya Undang-undang Nomor 7 tahun 1987 tentang perubahan Atas Undang-Undang Nomor 6 tahun 1982 tentang hak cipta, kemudian berubah menjadi Undang Undang No. 12 tahun 1997 kemudian berubah kembali menjadi undang-undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak cipta dan saat ini aturan mengenai perlindungan hak cipta sudah diperbaharui di dalam Undang- undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Undang- undang inilah yang melindungi segala bentuk aktifitas intelektual saat ini.

Tindakan pelanggaran menyangkut hak cipta dari *developer video game* dapat memiliki berbagai macam bentuk. Contohnya adalah penggunaan judul game yang sama, penggunaan musik dalam game yang sama, atau menggunakan cerita dan karakter yang sama. Dari segala macam bentuk pelanggaran tersebut, yang hingga saat ini marak terjadi dan masih belum ditemukan solusi yang dapat mengatasi hal ini secara maksimal, adalah pembajakan *video game*.

Pembajakan *video game* biasanya dilakukan oleh seseorang atau beberapa orang, namun tidak sampai berbentuk sebuah perusahaan atau organisasi. Biasanya orang ini merupakan orang yang ahli dalam bidang teknologi informasi, dimana mereka mampu meretas keamanan sebuah game dan membuat modifikasi di dalamnya. Selanjutnya mereka akan mengunggah game yang telah dimodifikasi tersebut ke internet melalui sebuah platform.

Dari kegiatan mereka ini, dimana mereka meretas dan memodifikasi sebuah *video game* dan mengunggahnya ke internet, hal ini sudah melanggar hak cipta dari *developer video game* tersebut dan sudah termasuk ke dalam kategori pembajakan. Hal ini dikarenakan setelah mereka mengunggah *video game* tersebut ke internet, semua orang dapat mengunduh dan mendapatkan *video game* tersebut secara gratis

⁵ Andy Ramos, Anxo Rodríguez, Laura López, Stan Abrams, Tim Meng, WIPO (World Intellectual Property Organization), *Op. Cit.*, halaman 9-10.

dan *developer video game* yang bersangkutan tidak mendapatkan keuntungan dari hasil karyanya tersebut.

Namun selain peraturan mengenai Hak Cipta, terdapat peraturan lainnya yang membahas mengenai pembajakan *video game* yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik atau biasa di sebut dengan UU ITE. Dalam Undang-Undang ini tidak secara jelas mengatur tentang *Software game*, namun beberapa Pasal di dalam Undang-Undang ini menyinggung tentang pembajakan terkait dengan hak kekayaan Intelektual di mana dalam Pasal 25 dimuat sebagai berikut:⁶

“Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya, dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang undangan.”

Software game dapat dikategorikan juga sebagai dokumen elektronik yang dilindungi oleh Undang-Undang ini. Dimana yang dimaksud dengan dokumen elektronik dalam Undang-Undang ini adalah:⁷

“Dokumen Elektronik adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/ atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”

Aktifitas pengunggahan *video game* ke internet tentunya menggunakan sebuah platform. Banyak platform yang tersedia di internet untuk mengunduh berbagai macam hal secara ilegal, termasuk *video game*. Namun ada satu platform yang sangat populer untuk aktivitas pengunduhan ilegal. Platform tersebut adalah *The pirate bay*.

⁶ Pasal 25 Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

⁷ Pasal 1 Angka 4 Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

The pirate bay merupakan sebuah platform untuk mengunggah dan mengunduh berbagai macam hal, mulai dari film, lagu, video, dan *video game*. Platform ini berasal dari Swedia dan sudah sangat populer di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Hal ini telah banyak menimbulkan kerugian dari *developer video game* dari seluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia. Telah terjadi kasus di mana beberapa *video game* yang diciptakan oleh *developer video game* dari Indonesia terkena kasus pembajakan melalui Platform *The Pirate Bay*, misalnya *video game* dengan judul *Coffee Talk* yang diciptakan oleh *Toge Productions* dan juga *A Day Without Me* yang diciptakan oleh *Gamecom Team*.

Dari pernyataan yang telah disebutkan di atas, menjadi menarik bagi penulis untuk melakukan sebuah penelitian guna membahas hal tersebut dengan judul **“PERLINDUNGAN HUKUM *DEVELOPER VIDEO GAME* DIKAITKAN DENGAN PEMBAJAKAN MELALUI PLATFORM *THE PIRATE BAY* DI INDONESIA”**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa faktor yang menyebabkan *video game* menjadi penting untuk diberikan perlindungan hukum?
2. Bagaimana bentuk perlindungan hukum yang diberikan kepada *developer video game* terhadap aktivitas pembajakan *video game* yang dilakukan kepadanya menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?
3. Bagaimana bentuk perlindungan hukum yang diberikan kepada *developer video game* terhadap aktivitas pembajakan *video game* yang dilakukan kepadanya menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- Menganalisis faktor yang menyebabkan *video game* menjadi penting untuk diberikan perlindungan hukum.
- Menganalisis bentuk perlindungan hukum yang diberikan kepada *developer video game* terhadap aktivitas pembajakan *video game* yang dilakukan kepadanya menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- Menganalisis bentuk perlindungan hukum yang diberikan kepada *developer video game* terhadap aktivitas pembajakan *video game* yang dilakukan kepadanya menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan ilmu dan pengetahuan baik bagi penulis maupun masyarakat dalam perlindungan hukum terhadap hak cipta *developer video game* dikaitkan dengan pembajakan melalui platform *The pirate bay* di Indonesia mengenai tingkat keefektifan perlindungan hukum yang diberikan oleh pemerintah terhadap para *Developer* yang bersangkutan.

1.5 Studi Pustaka

5.1. Hak Cipta

Pengertian mengenai Hak Cipta sudah diatur dalam Pasal 1 Undang-Undang Hak Cipta yang menyebutkan bahwa:⁸

“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 perundangundangan.”

Hak eksklusif tersebut terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Hak moral merupakan hak yang tidak dapat terlepas dari diri pencipta. Dengan kata lain hak moral senantiasa melekat pada diri pencipta meskipun telah dilakukan pengalihan Hak Cipta namun hak moral tidak ikut beralih melainkan tetap dimiliki oleh pencipta aslinya. Sedangkan hak ekonomi adalah hak dimana

⁸ Undang- undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Pasal 1

pencipta dari suatu ciptaan atau pemegang hak cipta berhak untuk memanfaatkan ciptaan tersebut sedemikian rupa untuk dapat memperoleh keuntungan ekonomi.⁹

Subjek hukum hak cipta adalah pencipta yaitu seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.¹⁰ Pemegang hak cipta adalah pencipta sebagai pemilik hak cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah.

Hak cipta menjadi aspek yang penting dalam penelitian ini karena dalam membahas mengenai perlindungan hukum terhadap *developer video game* dari pembajakan maka yang dilindungi secara spesifik dalam hal ini adalah hak cipta dari *developer* yang bersangkutan.

5.2. Pembajakan

Selain itu disebutkan juga dalam Undang Undang Hak Cipta mengenai definisi pembajakan, yaitu:¹¹

“Pembajakan adalah Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.”

Kegiatan Pembajakan dapat dilakukan dalam berbagai macam bentuk, namun dapat dibagi ke dalam 2 cara sebagai gambaran besar. Cara yang pertama yaitu dengan memanfaatkan media dan cara yang kedua adalah dengan memanfaatkan metode *Peer to Peer File Sharing*.¹² Kedua cara tersebut memang berbeda namun tetap merupakan bentuk pelanggaran

⁹ Mujiyono dan Ferianto, Buku praktis Memahami dan Cara Memperoleh Hak Kekayaan Intelektual, Sentra KI Universitas Negeri Yogyakarta, 2017, hlm. 13

¹⁰ Tim Visi Yustisia, Panduan Resmi Hak Cipta, Transmedia Pustaka, Jakarta Selatan, 2015, hlm. 7

¹¹ Undang- undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Pasal 1 angka 23

¹² Yessica Ardina, Jurnal Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video Terhadap Tindakan Pembajakan, 2016, hlm. 9

karena kedua aktivitas tersebut melanggar Hak Cipta seseorang tanpa izin orang tersebut.

Jadi suatu tindakan dalam bentuk penggandaan atau penyebaran suatu produk yang merupakan hasil karya cipta seseorang termasuk ke dalam kategori pembajakan apabila dilakukan secara tidak sah dan untuk memperoleh keuntungan pribadi. Namun bila sudah mendapatkan izin yang sah dari pemilik hak cipta atas produk yang bersangkutan dan dilakukan bukan untuk memperoleh keuntungan pribadi maka hal tersebut bukan merupakan pembajakan. Penelitian ini akan berfokus kepada tindakan pembajakan sebagai tindakan yang melanggar Hak Cipta *developer video game*.

5.3. Perlindungan Hukum

Perlindungan Hukum merupakan suatu perbuatan yang bertujuan untuk memberikan pengayoman kepada hak asasi manusia yang dirugikan orang lain. Tujuan dari pemberian perlindungan hukum tersebut adalah agar masyarakat dapat menikmati semua hak yang diberikan oleh hukum. Perlindungan hukum yang diberikan hendak menyediakan serta memastikan rasa aman dalam bentuk pikiran maupun fisik kepada seluruh masyarakat.¹³

Menurut Philipus M. Hadjon perlindungan hukum merupakan tindakan yang berfokus kepada perbuatan untuk memberikan pertolongan kepada subjek hukum. Pertolongan yang hendak diberikan kepada subjek hukum atau masyarakat tentunya tidak terlepas dari perangkat-perangkat hukum.¹⁴

Bentuk perlindungan hukum yang diberikan oleh suatu negara memiliki dua sifat, yaitu bersifat pencegahan (*preventif*) dan bersifat hukuman (*represif*). Perlindungan hukum *preventif* merupakan bentuk tindakan hukum yang berperan sebelum suatu tindakan pelanggaran terjadi, di mana dilaksanakan untuk memberikan pedoman bahwa suatu tindakan merupakan hal yang merugikan orang lain dan terdapat sanksi atas tindakan tersebut. Sedangkan

¹³ <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/143/4/BAB%20II.pdf>, hlm. 7

¹⁴ <http://e-journal.uajy.ac.id/16725/3/HK111272.pdf>, hlm. 17

perlindungan hukum *represif* merupakan bentuk tindakan hukum yang berperan setelah suatu tindakan pelanggaran terjadi, di mana dilaksanakan untuk memberikan sanksi kepada suatu pihak apabila memang terbukti telah dilakukan pelanggaran oleh pihak tersebut yang menimbulkan kerugian bagi pihak lain.¹⁵

Dalam penelitian ini perlindungan hukum menjadi sebuah sarana untuk memenuhi kebutuhan hukum para *developer video game* yang hak cipta nya dilanggar melalui kegiatan pembajakan. Pembahasan mengenai penegakan hukum yang ada dalam penelitian ini tidak akan terlepas dari perlindungan hukum yang diberikan untuk melindungi hak cipta dari para *developer video game*.

5.4. Kebutuhan Hukum

Menurut JCT. Simorangkir dan Woerjono Sastropranoto hukum adalah sekumpulan peraturan yang memiliki sifat memaksa di mana sekumpulan peraturan tersebut berperan sebagai pedoman untuk seluruh masyarakat dalam bertingkah laku yang bersifat wajib dengan disertai sanksi apabila terjadi pelanggaran terhadap peraturan tersebut.¹⁶ Selanjutnya menurut Immanuel Kant, hukum dikaitkan erat dengan syarat di mana kehendak bebas orang yang satu tidak boleh melanggar kehendak bebas orang lainnya, di mana hal ini berkaitan erat dengan kemerdekaan.¹⁷

Dari pernyataan mengenai hukum tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kebutuhan hukum adalah kebutuhan masyarakat akan peraturan, kaidah, ataupun ketentuan yang mengikat dan mengatur secara hukum untuk menunjang keperluan dan kepentingan dari orang yang bersangkutan. Kebutuhan hukum menjadi sesuatu yang bisa dijadikan sebagai acuan atau pedoman dalam proses pembentukan suatu peraturan perundang-undangan. Jika suatu peraturan perundang-undangan masih dirasa kurang mampu dalam memenuhi kebutuhan hukum masyarakat maka perlu diperhatikan

¹⁵ *Ibid*

¹⁶ H. Ishaq, Dasar Dasar Ilmu Hukum, Sinar Grafika, Jakarta, 2018, hlm. 4

¹⁷ H. Ishaq, *Op.Cit.*, hlm. 3

dan ditelaah kembali sehingga peraturan perundang-undangan yang bersangkutan dapat menjadi payung hukum bagi masyarakat.

Dalam penelitian ini kebutuhan hukum menjadi aspek yang berusaha diwujudkan. Dari permasalahan yang dibahas yaitu pembajakan *video game*, maka kebutuhan hukum disini adalah keadaan dimana *developer video game* memiliki kebutuhan agar hak atas hasil ciptaannya dapat dilindungi secara hukum.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan oleh penulis adalah metode penelitian yuridis normatif yang merupakan penelitian dengan melakukan analisis terhadap permasalahan dalam penelitian melalui pendekatan terhadap asas-asas hukum serta mengacu pada norma-norma hukum yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan yang ada di Indonesia dan menggunakan jenis data dari bahan pustaka yang lazimnya dinamakan data sekunder yang akan memusatkan kajian berdasarkan norma-norma yang berada dalam hukum positif Indonesia, doktrin-doktrin, serta norma-norma lain dalam bentuk:

- i. Sumber hukum primer yang merupakan sumber hukum yang berupa peraturan perundang-undangan Indonesia. Dalam penelitian ini penulis menggunakan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik serta Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik sebagai sumber hukum primer.
- ii. Sumber hukum sekunder yang merupakan sumber yang diperoleh dari bahan-bahan yang berkaitan dengan sumber hukum primer yang meliputi literatur berupa buku-buku terkait, jurnal-jurnal hukum, serta doktrin-doktrin. Dalam penelitian ini penulis menggunakan berbagai buku dan juga jurnal yang berkaitan dengan pembahasan mengenai Hak Cipta *Developer Video Game* dimana buku dan jurnal tersebut telah dituliskan dalam bagian daftar pustaka.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistik atau dengan cara-cara kuantifikasi. Penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk memberikan sumbangan terhadap teori, praktis, kebijakan, masalah-masalah sosial, dan tindakan.¹⁸

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan penulis rancang adalah sebagai berikut:

BAB I : Bab ini merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, studi pustaka, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : Bab ini berisi kajian pustaka yang membahas mengenai Hak Cipta dan juga Informasi dan Transaksi Elektronik secara umum yang berlaku di Indonesia, berbagai prinsip dalam Hukum Kekayaan Intelektual yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini, berbagai kajian mengenai *video game*, dan juga internet sebagai sarana untuk melakukan aktivitas pembajakan *video game*.

BAB III : Bab ini berisi tinjauan mengenai *video game* dimulai dari sejarah singkat, perkembangan industri *video game*, karakteristik *video game*, pembajakan *video game* dan juga contoh kasus pembajakan *video game*.

BAB IV : Bab ini berisi analisis yang akan menjawab berbagai permasalahan mengenai pembajakan *video game* di Indonesia yang sudah dibatasi pada bagian rumusan masalah.

BAB V : Bab ini berisi kesimpulan penulis serta saran-saran yang berkaitan dengan penelitian ini.

¹⁸ M. Djunaidi Ghony, Penelitian Kualitatif (Yogyakarta: Ar-Ruzz media. 2012) Hlm. 25