

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

*Game* saat ini semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan. Selain menjadi sarana komunikasi sesama pengguna, *game* juga berguna menghilangkan rasa lelah dan jenuh setelah beraktivitas. Fitur serta grafis permainan yang semakin bagus dan nyata menjadi alasan banyak orang untuk memainkannya. Apalagi *game* sekarang tidak lagi hanya dimainkan dengan pilihan *single player*, tetapi sekarang *game* bisa dimainkan secara *online (multiplayer)*. Dengan adanya kemajuan teknologi terutama jaringan internet, menjadi sesuatu yang menarik bagi para *gamers* atau sebutan bagi para maniak *game* untuk berkreasi di dunia *online* dengan *game* yang disukainya.<sup>1</sup>

Keberadaan video *game* dan *online games* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu saja

---

<sup>1</sup> Yessica Ardina, Budi Santoso, Rinitami Njatrijani, Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Ciptapermainan Video (Video Game) Terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, *Jurnal Fakultas Hukum*, Program Studi S1, Fakultas Hukum, Universitas Diponegoro, Vol 5, Nomor 02, Tahun 2016. Tersedia di <http://www.ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/dlr/> pada 25 Juli 2018 pukul 22.15.

tidak asing lagi. Banyak cara yang bisa digunakan manusia untuk mendapatkan kesenangan. Keragaman dari kesenangan yang dipilih akan berbeda antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Hal itu akan sangat tergantung pada keunikan minat dan ketertarikan seseorang (*individual differences*). Ada orang yang mencari kesenangan dengan membaca, menonton tv, atau aktivitas lain seperti bermain kartu, catur, monopoli dan permainan-permainan lainnya. Sejak awal kemunculannya, terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi nitendo, sega, dan *online game*, dan yang sedang trend beberapa tahun belakangan ini terutama dikalangan ini terutama dikalangan remaja yaitu *game online*, *game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet. *Game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan game biasa (seperti *video game*) kerana pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui *chating*.<sup>2</sup>

Perwujudan karya dalam konteks sekarang tidak saja dituangkan dalam media konvensional, yang dapat diraba dan dilihat secara kasat mata, tetapi perwujudan ini dapat juga diekspresikan melalui media digital seperti internet, namun faktanya hukum hak cipta yang terformulasikan saat ini masih mengalami permasalahan guna memberikan perlindungan

---

<sup>2</sup> Ridwan Syahrani, Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya, *Jurnal Psikologi & Konseling*, , Program studi Bimbingan dan Konseling, FKIP Universitas Tadulak, Volume 1 Nomor 1 Juni 2015. Hal 84-92 Tersedia di

atas karya-karya cipta dalam bidang seni, sastra, dan ilmu pengetahuan yang diekspresikan melalui media internet tersebut.<sup>3</sup>

Fakta bahwa Indonesia menempati pada posisi ke-12 secara global sebagai salah satu Negara yang tingkat pembajakan terbesar di dunia adalah meningkatnya kasus pembajakan *game* buatan *game developer*<sup>4</sup> Indonesia. 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*<sup>5</sup> yang merupakan miliknya telah dibajak. CEO Touchten mengatakan, pembajakan *game* sering terjadi di Amazone App Store<sup>5</sup>. Dilansir dari Gamestasion<sup>6</sup>, 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.<sup>6</sup> 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.

---

<sup>3</sup> Bambang Sugono, 2005, *Pengaturan Hak Cipta di Indonesia*, Jakarta, Pustaka Bangsa, hlm. 22

<sup>4</sup> *Game developer* adalah orang atau perusahaan yang mengembangkan sebuah atau beberapa *game*. WIPO (World Intellectual Property Organization), Juli 2013, *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, WIPO, halaman 44- 45.

<sup>5</sup> *Infinite Sky* merupakan *game* 3D tembak-tembakan pesawat.

<sup>6</sup> "Game Indonesia Kembali di Bajak", <http://www.indogamers.com/read/07/04/2014/9160/>, diunduh pada hari Rabu 25 Juli 2018 pukul 09:34 WIB

Diberikannya hak khusus ini didasarkan pada adanya kemampuan pencipta untuk menghasilkan suatu karya bersifat khas dan menunjukkan keaslian kreativitas sebagai individu.<sup>7</sup>

Karya yang bermuatan Hak Cipta di internet seperti *software*, novel, grafik, gambar, unsend messages dan bahkan email dapat secara mudah diduplikasi dan disebar keseluruh penjuru dunia oleh siapapun. Hal inilah yang kemudian menjadi ancaman bagi keberadaan perlindungan Hak Cipta di internet.

Maraknya dugaan tindak pelanggaran hak cipta atas program komputer diduga bukan karena ketentuan faktor normative yang mengatur program komputer tidak memadai, akan tetapi disinyalir bahwa pelanggaran hukum hak cipta tersebut tidak lebih dikarenakan tidak adanya suatu bentuk penegakan hukum yang konsisten. Praktek-praktek penegakan hukum yang tidak konsisten dan ditambah lagi kondisi sosial ekonomi masyarakat yang lemah dari segi daya beli menjadi pelengkap atas kesempurnaan pelanggaran hukum hak cipta atas program komputer.

Kecerdasan intelektual masyarakat dalam suatu bangsa memang sangat ditentukan oleh seberapa jauh penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi oleh individu-individu dalam suatu Negara. Kreativitas manusia untuk melahirkan karya-karya intelektualitas yang bermutu seperti hasil

---

<sup>7</sup> Sudaryat, Sudjana, dan Rika Ratna Permata, 2010, Hak Kekayaan Intelektual: Memahami Prinsip Dasar, Cakupan, dan Undang-undang Yang Berlaku: Bandung, Oase Media, hlm 21.

penelitian, karya sastra yang bernilai tinggi serta apresiasi budaya yang memiliki kualitas seni yang tinggi, dimana hal itu tidak lahir begitu saja.<sup>8</sup>

Disamping itu, pengawasan terhadap penggunaan komputer oleh *users* tidak menjadi prioritas utama, sehingga hal ini memberikan kesempatan terhadap pelanggaran program-program komputer. Populasi yang begitu besar disinyalir juga menjadi kendala data penegakan hukum hak cipta atas program komputer yang ada. Dari satu individu ke individu lainnya, begitu mudah melakukan *copy paste* program komputer.<sup>9</sup>

Istilah hak cipta pertama kali diusulkan oleh Prof.St.Moh.Syah pada Kongres Kebudayaan di Bandung pada tahun 1951. Menurut Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Hak Cipta yaitu :<sup>10</sup>

“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.”

Salah satu ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta berdasarkan Pasal 40 Undang-undang Hak Cipta adalah program komputer huruf (r) dan (s). Pada ketentuan umum pasal 1 angka 9 Undang-Undang Hak Cipta disebutkan bahwa program komputer adalah seperangkat instruksi

---

<sup>8</sup> OK. Saidin, 2013, *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Right)*, Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset

<sup>9</sup> Budi Agus Riswandi, 2009, *Hak Cipta D9 Internet (Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia)*, Yogyakarta, FH UII Press, hlm 183

<sup>10</sup> Undang-Undang tentang Hak Cipta, UU No. 28 Tahun 2014, Bab I, Pasal 1 ayat (1)

yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar computer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.<sup>11</sup> Oleh karena itu, suatu *software* perlu dilindungi.

Bentuk dari *software* sendiri semakin berkembang mengikuti perkembangan jaman, dengan kata lain mengikuti berkembangnya teknologi. Salah satunya berbentuk *game online*. *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasa digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya *game online* disediakan tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.<sup>12</sup>

Selain itu pengertian game online menurut para ahli sebagai berikut:

1. Menurut Bobby Bodenheimer (1999), *Game Online* adalah program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia dan

---

<sup>11</sup> Undang-Undang tentang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014, Bab I, Pasal 1 ayat (9)

permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.

2. Menurut Andrew Rollings & Ernest Adams (2006), arti *Game Online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.
3. Menurut Agus Hermawan (2009), definisi *Game Online* adalah jenis permainan yang dimainkan secara daring yang dapat dibedakan menjadi 10 kategori yaitu : *Real Time Strategi* (RTS); *First Person Shooter* (FPS); *Role Playing Game* (RPG); *Life Simulation Games*; *Construction and Management Simulation Games*; *Vehicle Simulation*; *Action Games*; *Adventure Games*; *Action Adventure Games*; dan *Manager Simulation*.

Berdasarkan pengertian *game online* tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah *game online* menunjuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Di dalam *game online* tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar - gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya. *game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi

menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.

Dewasa ini, manusia tidak bisa melepaskan teknologi dari kehidupannya. Semakin berkembang teknologi yang ada didunia, maka semakin gencar pula penggunaan teknologi tersebut dalam membantu kegiatan manusia disegala bidang, sehingga membuat manusia seakan tidak bisa hidup tanpa teknologi. Media baru yang dijadikan pilihan utama dalam mencari informasi adalah internet. Internet menjadi salah satu teknologi yang paling banyak digunakan manusia pada saat ini. Banyak hal yang dapat dilakukan manusia dengan menggunakan internet. Dari hal yang terhitung sederhana hingga yang kompleks, mirip dengan kehidupan manusia didunia nyata. Berdasarkan hal tersebut, internet disebut-sebut juga sebagai dunia ketiga.<sup>13</sup>

Di era globalisasi seperti sekarang ini dimulai dari bangkitnya teknologi informasi, mempunyai berbagai dampak yaitu banyaknya

---

<sup>13</sup> Dimas Andreyano, Analisis Semiotika Komunikasi Virtual Player Game Dota 2 Dalam Menerapkan Strategi Psywar, *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Riau, Vol 5, Nomor 01, April 2018. Tersedia di <https://media.neliti.com/media/publications/201313-analisis-semiotika-komunikasi-virtual-pl.pdf> pada 26 Juli 2018 pukul 23.08.



pelanggaran seperti pembajakan, pemalsuan, dan penjiplakan terhadap karya-karya intelektual. Banyaknya pengguna internet dan teknologi informasi seperti handphone, laptop, tablet dan sebagainya membuat semua orang didunia dapat dengan mudah mengakses video *game* yang mereka sukai, tanpa memikirkan apakah game itu legal atau illegal. Oleh sebab itu perlindungan terhadap Hak Cipta tidaklah mudah untuk dilakukan.

Pada prinsipnya pembajakan digital dan selain digital hampir sama, hanya medianya saja yang berbeda. Produk digital seperti *game* online dapat diperbanyak dan didistribusikan dengan mudah, sedangkan produk selain digital seperti lukisan, patung, kaligrafi, grabah dll diperlukan upaya dan kerja keras untuk menirunya. Bahkan hal tersebut belum tentu dapat menyembunyikan kepalsuan produk jika dilihat secara fisik.

Terlepas dari itu semua, pasar video *game* juga berkembang sangat pesat. Sehingga perlindungan hak cipta sangat dibutuhkan oleh para developer games Indonesia, agar mereka dapat melindungi karya mereka sendiri dari pembajakan, pemalsuan, dan penjiplakan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab. Namun disatu sisi, hak cipta juga mengakibatkan kerugian yang amat besar bagi penciptanya, karena dalam aplikasi karyanya tersebut dapat dengan mudah disebarluaskan oleh

pengguna yang tidak bertanggung jawab. Hal itu didukung dengan adanya alat yang sangat populer saat ini yaitu flashdisk, hard disk, CD dan lain sebagainya. Pembajakan melalui alat tersebut sangatlah mudah, kemampuannya untuk menggandakan *software* tanpa mengurangi atau menambah kualitasnya menjadi salah satu alasan bagi penggunaanya.

Pembajakan *software* mengakibatkan kerugian yang sangat besar terhadap perusahaan atau individu yang menciptakan suatu karyanya. Dan juga hal tersebut melanggar peraturan perundang-undangan yang berlaku. Memang tidak dapat dipungkiri, seiring berkembangnya jaman, teknologi informasi seperti komputer juga ikut berkembang. Hal ini dapat dilihat dari kehidupan sehari-hari orang yang ada disekeliling kita. Sekarang ini bukan hanya mahasiswa dan perusahaan-perusahaan besar yang memiliki komputer atau laptop ,tetapi anak-anak Sekolah Dasar (SD) saja sudah diberi fasilitas komputer atau laptop oleh sekolah maupun orang tuanya.

Dengan adanya komputer yang sudah dikuasai oleh sebagian banyak orang, sangat memungkinkan bagi setiap individu diseluruh dunia untuk menggandakan atau membajak karya-karya seperti *game online* tanpa diketahui oleh penciptanya. Saat ini pemerintah memang sudah membuat peraturan perundang-undangan tentang hak cipta yang dituangkan dalam Undang-Undang No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Akan tetapi tidak semua orang tahu dan mengerti tentang peraturan tersebut, oleh karenanya dibutuhkan kerjasama yang sangat tinggi antara pemilik hak cipta dan pemerintah untuk menjaga dan memberikan informasi terhadap seluruh masyarakat Indonesia.

Dan juga seharusnya pemerintah dapat memberikan contoh untuk menggunakan *software* yang asli dalam melakukan pekerjaan apapun yang menyangkut karya cipta orang lain. Sehingga masyarakat dapat mengerti dan dapat mengikuti apa yang dilakukan penguasanya. Selain itu pemerintah juga harus dengan tegas menegakan sanksi yang berat terhadap orang-orang yang menggandakan atau membajak karya orang lain dengan sengaja maupun tidak sengaja sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Sebagai contoh kasus pembajakan hak cipta *software* berbentuk *game online* dari perusahaan PT Surya Toto Indonesia (STI) dan PT MA di wilayah Jabodetabek. Sintawati (manajer) dan Yuliawansari (direktur marketing) dibawah bendera PT Surya Toto Indonesia (STI) (perusahaan yang bergerak dibidang IT). Kedua tersangka, merugikan pemegang lisensi resmi pemegang hak cipta software (*game online*) senilai US\$2,4 miliar. Dari PT STI, polisi menyita 200 lebih software ilegal yang diinstal dalam 300 unit komputer. Sedangkan dari PT MA, Polri juga menyita 85 unit komputer yang diduga telah diinstal ke berbagai *software* yang hak

ciptanya dimiliki oleh perusahaan *Business Software Alliance (Microsoft, Symantec, Borland, Adobe, Cisco System, Macromedia dan Autodesk)*. Program tersebut telah digandakan tersangka. "Para tersangka menggandakan program tersebut dan mengedarkannya kemudian menjualnya kepada pihak lain. Mereka dari satu perusahaan, yakni PT STI," kata Kabid Penum Humas Polri Kombes Bambang Kuncoko kepada wartawan di Mabes Polri.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimanakah bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta terhadap *game online* yang dikomersialisasikan di Yogyakarta?
2. Bagaimana bentuk penindakan jika terjadi pelanggaran hak cipta terhadap *game online* yang dikomersialisasikan di Yogyakarta?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

1. Untuk mengetahui bentuk-bentuk pelanggaran kepemilikan hak cipta berbentuk *game online* yang dikomersialisasikan di daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui bentuk penindakan jika terjadi pelanggaran hak cipta terhadap *game online* yang dikomersialisasikan di daerah istimewa Yogyakarta.

#### **D. MANFAAT PENELITIAN**

1. Manfaat teoritis, penelitian ini memberikan sumbangsih pengetahuan dibidang hukum bisnis yang berkaitan dengan hak cipta terhadap *game online* yang dikomersialisasikan didaerah istimewa Yogyakarta.
2. Manfaat Praktis, penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman, pedoman, dan gambaran kepada masyarakat, pemerintah dan lain-lain tentang pentingnya mendaftarkan suatu karya cipta.