

Bab I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Pada saat ini, kehidupan sehari-hari tidak bisa dilepaskan dari era digital. Khususnya pada aspek komunikasi dan informasi dengan kehadiran internet yang semakin membuat pesatnya perkembangan kedua aspek itu. Kehadiran internet mengakibatkan terjadinya percepatan globalisasi dan lompatan besar bagi penyebaran informasi dan komunikasi di seluruh dunia.

Internet hadir memiliki dampak positif dan negatif dalam percepatan arus globalisasi. Dalam sisi negatif, yang dimaksud disini adalah yang berkaitan dengan dunia kejahatan, J.E. Sahetapy menyatakan dalam tulisannya, bahwa kejahatan erat kaitannya dengan perkembangan masyarakat. Semakin maju kehidupan masyarakat, maka kejahatan juga ikut maju.¹

Penggunaan internet sebagai media komunikasi dan informasi multimedia menciptakan suatu karya digital yang dapat secara terus-menerus digandakan dan disebarluaskan ke seluruh dunia dalam waktu yang singkat, dengan hanya media *gadget* saja. Tidak heran apabila internet kemudian dipandang sebagai gudang informasi yang memiliki banyak muatan hak kekayaan intelektual, khususnya adalah hak cipta.

Indonesia memiliki pengaturan mengenai hak cipta dan pada mulanya hadir pada masa pemerintahan kolonial Belanda setelah di berlakukannya

¹ Abdul Wahid dan Mohammad Labib, 2010, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, Bandung: PT. Refika Aditama, h. 21.

Auteurs pada tahun 1912. Setelah merdeka, Indonesia memiliki Undang-Undang Hak Cipta sendiri yang hanya kini telah mengalami beberapa kali perubahan. Adapun perangkat pengaturan hak cipta terakhir saat ini adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pengertian mengenai hak cipta sendiri dirumuskan dalam Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta yaitu. “Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan-pembatasan sesuai dengan ketentuan-ketentuan peraturan perundang-undangan.”

Diberikan suatu hak eksklusif ini didasarkan pada adanya kemampuan seorang pencipta untuk menghasilkan suatu karya yang bersifat khas dan menunjukkan keaslian kreativitas sebagai individu. Karya yang tak dapat dilepaskan dari hak cipta seperti *news stories*, *novel*, *screenplays*, grafik, gambar, *unsent messages* dan bahkan *email* dapat dengan mudah diduplikasi dan disebarluaskan ke seluruh penjuru dunia oleh siapapun. Hal inilah yang kemudian menjadi ancaman bagi keberadaan perlindungan hak cipta di internet.²

Sejarah dimulainya pengaturan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) antar Negara adalah dengan dibentuknya Uni Paris untuk Pelindungan Internasional Milik Perindustrian pada tahun 1883 (*The Paris Convention of Protection of Industrial Property of 1883*), dan selanjutnya dalam Konvensi Berne yang

² Yusran Isnaini, 2009, *Hak Cipta dan Tantangan Di Era Cyber Space*, Bogor : Ghalia Indonesia, h. 3

diadakan pada tahun 1886 (*Berne Convention for the Protection Literary and Artistic Works 1886*), yang merupakan permulaan Konvensi Hak Cipta.³

Dipandang dari sisi sosial dan budaya, setiap pengenalan suatu teknologi ke dalam sebuah masyarakat pasti akan mengakibatkan terdorongnya suatu perubahan. Apa yang kemudian dikenal sebagai *e-commerce*, *cybersex*, atau *cyber law* adalah contoh dari beberapa perubahan radikal dalam lingkup ekonomi, sosial, dan hukum masyarakat *postmodern* saat ini yang mustahil muncul tanpa kehadiran internet. Salah satu ciptaan yang dilindungi oleh Hak Cipta berdasarkan pasal 12 Undang-undang Hak Cipta no. 28 Tahun 2014 disebutkan bahwa (a). Pada ketentuan umum Undang-undang Hak Cipta disebutkan bahwa program komputer adalah “Sekumpulan intruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi-fungsi khusus untuk mencapai hasil yang khusus termasuk persiapan dalam merancang intruksi-intruksi tersebut”. Kesimpulan itulah yang membuat mengapa suatu *software* perlu dilindungi.⁴

Dari segi pelaksanaan hak cipta, di dalam Undang – undang Hak Cipta menganut prinsip bahwa pencipta mempunyai hak eksklusif untuk melaksanakan ciptaannya, yang artinya dalam kurun waktu tertentu pencipta mempunyai hak untuk melaksanakan sendiri ciptaannya atau memberi izin

³ Muhamad Djumhana dan R. Djubaedillah, 2003, *Hak Milik Intelektual, Sejarah, Teori, dan Prakteknya di Indonesia*, ed. revisi, cetakan ke-3, Bandung: Citra Aditya Bakti, h 12-13

⁴ Mochammad Wahyudi, *Fenomena Pembajakan Software di Indonesia: Antara Kebutuhan dan Pelanggaran Hak Cipta (HKI)*, www.wahyudi.or.id, di unduh 23 September 2019

kepada orang lain untuk melaksanakan ciptaannya itu.⁵ Maka dari itu orang lain yang ingin mengambil manfaat dari segi ekonomi harus mendapat izin dari pihak yang membuat suatu ciptaan tersebut. Dalam hak cipta dikenal pengalihan hak, salah satu caranya adalah dikenal dengan nama lisensi atau dikenal juga sebagai perjanjian lisensi. Untuk membuat perjanjian lisensi maka pengalihan hak cipta harus dituangkan ke dalam akta notaris. Hal ini mengingatkan begitu luasnya aspek yang terjangkau oleh hak cipta sebagai hak, sehingga jika dibuat ke dalam akta notaris dapat ditentukan secara jelas dan tegas ruang lingkup pengalihan hak yang diberikan.⁶

Game Online sendiri merupakan program permainan komputer yang dapat dimainkan oleh multiplayer.⁷ Melalui internet dan biasanya disediakan sebagai layanan tambahan dari perusahaan penyedia jasa online atau bisa juga diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) maupun melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. *Game online* terdiri dari dua unsur utama, yaitu server.⁸ Seperti halnya hak cipta terhadap objek-objek yang lain, hak cipta terhadap software mempunyai hak yang mutlak, yang artinya hak cipta program komputer hanya

⁵ C.S.T Kansil, 1990, *Hak Milik Intelektual, Paten, Merek Perusahaan, Merek Perniagaan, Hak Cipta*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 7

⁶ *Ibid*, hlm 50

⁷ Multiplayer merupakan suatu model cara bermain untuk bermain game dimana terdapat dua pemain atau lebih pemain yang bermain pada saat yang bersamaan. Sumber: <http://komunikasi.us/index.php/course/3291-sejarah-dan-perkembangan-multiplayer-online-game>, diakses pada 24 September 2019

⁸ Server dalam artian disini adalah server khusus game (game server), yaitu server yang berfungsi menyediakan permainan online sehingga kita bisa bermain di jaringan. Sumber: <http://www.gubuginformasi.com/2014/02/fungsi-dari-komputer-server.html> , diakses pada tanggal 24 September 2019

dimiliki oleh penciptanya, sehingga yang mempunyai hak tersebut dapat menuntut setiap orang yang melanggar hak ciptanya itu.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perlindungan hukum pemegang Hak Cipta *Game Online* di Indonesia?
2. Bagaimana penyelesaian sengketa Hak Cipta *Game Online* di Indonesia?

C. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup substansi penelitian ini adalah Hukum Ekonomi, terkait objek terhadap pemegang Hak Cipta *game online* di Indonesia dilihat dari prespektif Hak Atas Kekayaan Intelektual. Ruang lingkup lokasi penelitian di wilayah Jabodetabek dengan sasaran narasumber pencipta game di Indonesia.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap pemegang Hak Cipta *game online*.
- b. Untuk mengetahui penyelesaian sengketa yang berkaitan dengan Hak Cipta *game online*.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Dapat menambahkan sumbangan pemikiran dan landasan teoritis bagi perkembangan ilmu hukum dan dapat menambahkan informasi mengenai perlindungan pemegang Hak Cipta khususnya dalam pemegang Hak Cipta *game online* serta dapat digunakan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

- b. Menambah wawasan bagi penyusun dan para pembaca termasuk untuk pemerintah dalam menangani sengketa yang berkaitan dengan hak cipta dan diharapkan bisa menambah pengetahuan dan informasi kepada pekerja anak agar mereka memperoleh haknya.

E. Kerangka Teoritis dan Konseptual

1. Kerangka Teoritis

Suatu hukum memiliki fungsi untuk yang digunakan untuk melindungi kepentingan manusia yaitu adanya peraturan mengenai tingkah laku manusia dalam pergaulan masyarakat, peraturan itu diadakan oleh badan-badan resmi yang berwajib. Agar kepentingan manusia memiliki perlindungan atas hukum. Dalam hal ini hukum yang dilanggar harus ditegaskan melalui penegakan hukum maka dalam penelitian ini , teori yang akan di gunakan yaitu:

a. Teori Pelindungan Hukum

Menurut Satjipto Rahardjo, pelindungan hukum adalah memberikan pengayoman terhadap hak asasi manusia yang dirugikan orang lain dan pelindungan itu diberikan kepada masyarakat agar dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum. Hukum dapat difungsikan untuk mewujudkan pelindungan yang sifatnya tidak sekedar adaptif dan fleksibel, melainkan juga prediktif dan antisipatif. Hukum dibutuhkan untuk mereka yang lemah dan belum kuat secara sosial, ekonomi dan politik untuk memperoleh keadilan sosial.⁹

⁹ Satjipto Raharjo, Ilmu Hukum, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2000, hlm 55

Pelindungan hukum menurut Phillipus Hadjon ada dua bentuk, pertama pelindungan hukum preventif artinya rakyat diberi kesempatan menyatakan pendapatnya sebelum keputusan pemerintah mendapat bentuk yang definitive yang bertujuan untuk mencegah terjadinya sengketa. Kedua, pelindungan hukum represif yang bertujuan untuk menyelesaikan sengketa.¹⁰

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat diketahui bahwa pelindungan hukum adalah segala bentuk upaya pengayoman terhadap harkat dan martabat manusia serta pengakuan terhadap hak asasi manusia di bidang hukum. Prinsip pelindungan hukum bagi rakyat Indonesia bersumber pada Pancasila dan konsep Negara Hukum, kedua sumber tersebut mengutamakan pengakuan serta penghormatan terhadap harkat dan martabat manusia. Sarana pelindungan hukum ada dua bentuk, yaitu sarana pelindungan hukum preventif dan represif.

b. Teori Penyelesaian Sengketa

Secara teori pandangan bahwa negara hukum tunduk kepada *the rule of law*, kedudukan pengadilan dianggap sebagai pelaksana kekuasaan kehakiman, (*Judicial Power*) yang berperan sebagai pelindung atas segala pelanggaran hukum dan ketertiban dalam masyarakat. Oleh karena itu, terdapat berbagai cara untuk dapat menyelesaikan suatu

¹⁰ Phillipus M. Hadjon, 1987, *Pelindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*, PT. Bina Ilmu, Surabaya: h. 29.

sengketa dalam masyarakat, cara tersebut dikelompokkan menjadi dua bagian besar yaitu:

- Penyelesaian Sengketa melalui Pengadilan (Litigasi)
- Penyelesaian Sengketa diluar Pengadilan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sengketa adalah sesuatu yang menyebabkan perbedaan pendapat, pertengkaran, pembantahan, pertikaian, perselisihan, perkara. Kata sengketa, dalam Bahasa Inggris sama dengan “*conflict*” atau “*dispute*”.¹¹ Sengketa atau konflik hakekatnya merupakan bentuk aktualisasi tentang adanya perbedaan kepentingan diantara kedua belah pihak atau lebih.¹² Kosakata “*conflict*” dalam Bahasa Indonesia diserap menjadi konflik, sedangkan kosa kata “*dispute*” diterjemahkan dengan kata sengketa.

Literatur lain menyebutkan bahwa sengketa adalah pertentangan atau konflik yang terjadi dalam kehidupan masyarakat (populasi sosial) yang membentuk oposisi/pertentangan antara orang-orang, kelompo-kelompok atau organisasi-organisasi terhadap satu objek permasalahan.¹³

¹¹ John.M. Echlos dan Hasan Shadily, Kamus Inggris Indonesia dan Indonesia Inggris, Peberbit PT. Gramedia, Jakarta, 1996, hlm. 138

¹² Bambang Sutiyoso, Penyelesaian Sengketa Bisnis, Penerbit Citra Media, Yogyakarta, 2006, hlm 3

¹³DY Witanto, Hukum Acara Media, Penerbit Alfabeta, Bandung 2011, hlm. 2.

Konflik juga memiliki definisi sebagai segala macam interaksi pertentangan atau atagonistik antara dua atau lebih pihak. Owen RG menyatakan bahwa penyebab konflik adalah aturan-aturan yang diberlakukan dan prosedur yang tertulis dan tidak tertulis yang mana dalam penerapannya terlalu kaku dan keras. Schuyt menjelaskan bahwa konflik adalah suatu situasi yang di dalamnya terdapat dua pihak atau lebih mengejar tujuan-tujuan, yang satu dengan yang lain tidak dapat diserasikan dan mereka dengan daya upaya mencoba dengan sadar menantang tujuan-tujuan dari pihak lain. Robbins dan Hudge memberikan definisi konflik sebuah proses yang dimulai ketika suatu pihak memiliki presepsi bahwa pihak lain telah mempengaruhi secara agresif sesuatu yang telah menjadi kepedulian dan kepentingan pihak pertama. Sementara Flippo menyatakan bahwa perselisihan atau konflik terjadi jika dua orang (kelompok) atau lebih merasa bahwa mereka mempunyai¹⁴:

- Tujuan-tujuan yang tidak selaras
- Kegiatan yang saling menguntungkan

Pendapat ini sejalan dengan pendapat Dauglas, bahwa konflik adalah suatu keadaan, dan bukan lah proses. Orang yang menentang kepentingan, nilai atau kebutuhan berada dalam keadaan konflik, yang mungkin laten (berarti tidak muncul dalam permukaan, tidak

¹⁴ Pujiono, Eksistensi Model Penyelesaian Sengketa antara Nasabah dan Bank Syariah di Indonesia, Penerbit SmartMedia, Surakarta, 2012, hlm. 67

ditindak lanjuti ataupun di selesaikan). Konflik yang muncul ke permukaan yang ditindaklanjuti ataupun diselesaikan, salah satu bentuk proses adalah penyelesaian sengketa. Konflik bias saja terjadi tanpa perselisihan, tetapi perselisihan tidak bias tanpa ada konflik. Sebuah konflik tidak tertutup kemungkinan terdapat beberapa sengketa yang memungkinkan untuk diselesaikan satu demi satu, yang apada akhirnya akan menyelesaikan konflik tersebut.

2. Kerangka Konseptual

- a. Hak kekayaan intelektual adalah merupakan hak yang berasal dari hasil kegiatan kreatif suatu kemampuan daya pikir manusia yang diekspresikan kepada khalayak umum dalam berbagai bentuknya, yang memiliki manfaat serta berguna dalam menunjang kehidupan manusia, juga mempunyai nilai ekonomis.¹⁵
- b. Program Komputer (*software*) 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.¹⁶
- c. Permainan Daring (*Game Online*) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi

¹⁵ Muhamad Djumhana dan R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual, Sejarah, Teori, dan Prakteknya di Indonesia*, ed. revisi, cetakan ke-3, Bandung: Citra Aditya Bakti, 2003, hlm 21 - 23

¹⁶ *Ibid*, Pasal 1 ayat (8)

kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.¹⁷

- d. Pembajakan perangkat lunak adalah penyalinan atau distribusi perangkat lunak secara ilegal atau tidak sah. Biasanya sebuah program atau aplikasi hanya memberikan izin untuk satu pengguna dan satu komputer saja. Dengan membeli perangkat lunak, seseorang menjadi pengguna berlisensi atau berizin dan bukan pemilik. Jadi, jika seseorang menyalin dan memperbanyak perangkat lunak tersebut, itu disebut sebagai pembajakan perangkat lunak.¹⁸

F. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan oleh penyusun Dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan yaitu sesuatu yang berfungsi untuk memperoleh data langsung dari lapangan dilakukan oleh penyusun.

Bersifat Normatif – Empiris yaitu suatu penelitian penggabungan antara

¹⁷ https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring diunduh pada tanggal 24 September 2019

¹⁸ https://id.wikipedia.org/wiki/Pembajakan_perangkat_lunak diunduh pada tanggal 24 September 2019

pendekatan hukum normatif dengan adanya penambahan berbagai unsur empiris. Metode penelitian normatif-empiris mengenai implementasi ketentuan hukum normatif (undang-undang) dalam aksinya pada setiap peristiwa hukum tertentu yang terjadi dalam suatu masyarakat.

2. Sumber Data Penelitian

Sumber data yang dilakukan dalam penelitian ini terbagi atas 3 bagian yaitu bahan hukum secara primer, sekunder, dan tersier. Bahan hukum secara primer berasal dari peraturan perundang-undangan yang memiliki kaitannya dengan penelitian ini, bahan hukum sekunder yang digunakan ialah berasal dari pendapat hukum / doktrin/ teori-teori yang diperoleh dari literatur hukum, hasil penelitian, artikel ilmiah, maupun website yang terkait dengan penelitian, dan bahan hukum sekunder yang digunakan selanjutnya ialah wawancara yang dilakukan dengan narasumber hal tersebut karena wawancara dengan narasumber digunakan sebagai pendukung untuk memperjelas bahan hukum primer, serta bahan hukum secara tersier berasal dari kamus hukum, kamus bahasa Indonesia, kamus bahasa Inggris dan sebagainya yang bertujuan untuk memberikan penjelasan dan petunjuk terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah:

a. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilaksanakan dengan mengumpulkan dan menelaah data sekunder, yakni data yang diperoleh melalui kegiatan studi dokumen berupa buku–buku, makalah dan peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan Pelindungan Hak Cipta khususnya pemegang Hak Cipta *Game Online* di Indonesia.

b. Wawancara (*Interview*)

Studi lapangan merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara wawancara (*interview*) yaitu sebagai usaha mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan secara lisan. Wawancara ditujukan kepada seorang pencipta *Game Online* di Indonesia.

G. Sistematika Penulisan

Untuk lebih memudahkan pemahaman dalam tulisan ini, maka disini akan diuraikan secara garis besar dan sistematis mengenai hal-hal yang akan diuraikan lebih lanjut

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan mengenai; latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka teoritis dan konseptual, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini memuat tinjauan pustaka yang terdiri atas: tinjauan umum tentang hak atas kekayaan intelektual, tinjauan umum tentang hak cipta,

tinjauan umum tentang perkembangan game online dan tinjauan umum tentang plagiarisme.

BAB III: PELINDUNGAN HUKUM KEPADA PEMEGANG HAK CIPTA *GAME ONLINE* DI INDONESIA

Bab ini memaparkan Bagaimana perlindungan hukum kepada pemegang hak cipta *game online* ditinjau dari konvensi-konvensi di dunia yang membahas tentang hak cipta dan menurut undang-undang hak cipta di Indonesia.

BAB IV: STUDI KASUS DAN PENYELESAIAN SENGKETA HAK CIPTA *GAME ONLINE*

Bab ini memuat analisis terhadap pokok permasalahan yang kedua dalam penulisan skripsi yaitu pemaparan kasus yang pernah terjadi baik dalam negeri maupun luar negeri dan penyelesaian sengketa Hak Cipta *Game Online* di Indonesia

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.