

**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PEMBAJAKAN PERANGKAT  
LUNAK (*SOFTWARE*) VIDEO GAME BERDASARKAN UNDANG-  
UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**Nugra Tri Apriliando Putra**



**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2021**

## ABSTRAK

### TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PEMBAJAKAN PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE) VIDEO GAME BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

Oleh  
Nugra Tri Apriliando Putra

*Software video game* merupakan permainan video yang dijalankan melalui perangkat komputer. Perlindungan Hak Cipta Terhadap *Software video game* sering dianggap tidak terlalu penting dan kurangnya upaya hukum yang harus dilakukan demi melindungi hak-hak yang dimiliki oleh pencipta (*developer*) *software video game*. Lalu bagaimanakah Undang-Undang nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta mengatur tentang permasalahan pembajakan terhadap Hak Cipta *Software video game*, dan apa upaya hukum yang harus dilakukan oleh *Developer* (PT. Digital Semantika Indonesia) dan juga seluruh *developer* yang ada di negara Indonesia ketika *Software video game* buatan mereka terkena pelanggaran Hak Cipta yaitu pembajakan. Agar dapat memberikan efek jera kepada para pelaku pembajakan di masa yang akan datang

Jenis penelitian ini adalah penelitian normatif dengan tipe penelitian deskriptif. Pendekatan masalah yang digunakan adalah normatif terapan dengan pendekatan terhadap Undang-Undang Hak Cipta. Pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka dan studi dokumen. Pengolahan data dilakukan dengan cara pemeriksaan data, klasifikasi data, penandaan, rekonstruksi data, dan sistematisasi data serta dianalisis secara kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang ketentuan hukum dalam lingkup Hak *Cipta software video game*.

Hasil penelitian dan pembahasan menentukan bahwa pengaturan terhadap perlindungan hak cipta *software video game* diatur dalam pasal 40 ayat (1) huruf p, r, dan s Undang-Undang nomor 28 Tahun 2014. Tetapi didalam Undang-Undang nomor 28 Tahun 2014, kurang mengatur dan kurangnya penjelasan lebih tentang permainan video karena pada pasal tersebut hanya disebutkan saja tentang adanya perlindungan terhadap permainan video tanpa adanya penjelasan lebih lanjut. Adapun upaya hukum yang seharusnya dilakukan oleh pihak oleh *Developer* (PT. Digital Semantika Indonesia) yang mengalami kerugian karena pembajakan dan juga *developer* yang ada di negara Indonesia untuk mempertahankan hak-hak yang mereka miliki yaitu hak moral dan hak ekonomi, yaitu berupa upaya hukum yang dilakukan secara non litigasi (mediasi) dan secara litigasi dengan melakukan gugatan ke Pengadilan Niaga.

**Kata Kunci:** Hak Cipta, Permainan Video, Pembajakan, Perangkat lunak

**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PEMBAJAKAN PERANGKAT  
LUNAK (SOFTWARE) VIDEO GAME BERDASARKAN UNDANG-  
UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

Oleh

*Nugra Tri Apriliando Putra*

**Skripsi**

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
**SARJANA HUKUM**

pada

Bagian Hukum Keperdataan  
Fakultas Hukum Universitas Lampung



**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2021**

Judul Skripsi : **TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PEMBAJAKAN PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE) VIDEO GAME BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

Nama Mahasiswa : **Nugra Tri Apriliando Putra**

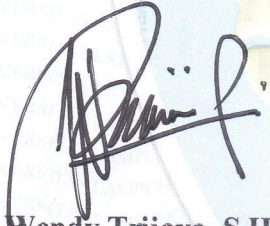
Nomor Pokok Mahasiswa : 1652011166

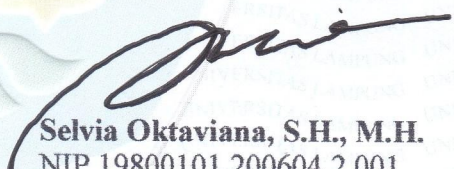
Bagian : Hukum Keperdataan

Fakultas : Hukum

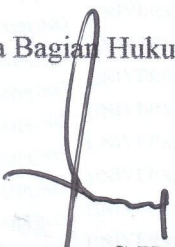


1. Komisi Pembimbing

  
**M. Wendy Trijaya, S.H., M.Hum**  
NIP 19710825 200501 1 002

  
**Selvia Oktaviana, S.H., M.H.**  
NIP 19800101 200604 2 001

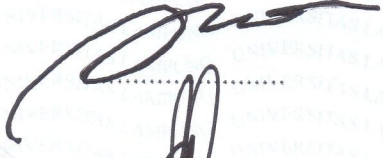
2. Ketua Bagian Hukum Keperdataan


  
**Dr. Sunaryo, S.H., M.Hum.**  
NIP 19601228 198903 1 001

**MENGESAHKAN**

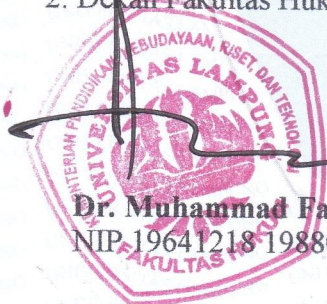
**1. Tim Penguji**

**Ketua : M. Wendy Trijaya, S.H., M.Hum.** 

**Sekretaris/Anggota : Selvia Oktaviana, S.H., M.H.** 

**Penguji Bukan Pembimbing : Dewi Septiana, S.H., M.H.** 

**2. Dekan Fakultas Hukum**

  
**Dr. Muhammad Fakhri, S.H., M.S.**  
**NIP.196412181988031002**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 11 November 2021**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nugra Tri Apriliando Putra

NPM : 1652011166

Bagian : Perdata

Fakultas : Hukum

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Tinjauan Yuridis Terhadap Pembajakan Perangkat Lunak (Software) Video Game Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014”** adalah benar-benar hasil karya sendiri dan bukan hasil plagiat sebagaimana telah diatur dalam Pasal 27 Peraturan Akademik Universitas Lampung dengan Surat Keputusan Rektor Nomor 3187/H26/DT/2010.

Bandar Lampung, 11 November 2021



**Nugra Tri Aprliando Putra**  
NPM 1652011166

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Nugra Tri Apriliando Putra, yang lahir di Bandar Lampung pada 01 April 1998. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Harun Jauhari dan Ibu Zunaila.

Penulis telah menyelesaikan pendidikannya di TK Ikal Dolog Kota Bandar Lampung pada tahun 2004, SD Negeri 02 Sumur Batu Kota Bandar Lampung pada tahun 2010, SMP Negeri 16 Kota Bandar Lampung pada tahun 2013, dan SMA YP Unila Kota Bandar Lampung pada tahun 2016. Penulis diterima sebagai Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Lampung pada tahun 2016 dan mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) selama 40 hari di Desa Penengahan, Kecamatan Negeri Agung, Kabupaten Way Kanan.

Selama menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Lampung, Penulis aktif di keanggotaan Himpunan Mahasiswa (HIMA) Perdata Fakultas Hukum sebagai Kepala Bidang Komunikasi dan Informasi tahun 2018-2019.

## **MOTO**

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

**(QS AL Insyirah: 5)**

“Hukum yang tidak adil adalah bagian dari perlakuan kekerasan”

**(Jeremy Bentham)**

“Jika hari ini kamu gagal dan menyerah, maka menyerah tidak akan  
mengantarkanmu menuju kesuksesan”

**(Nugra Tri Apriliando Putra)**



## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Atas Ridho Allah SWT dan dengan segala kerendahan hati

Kupersembahkan skripsi ini kepada:

Kedua Orang Tua Tercinta,

Ayah harun dan Ibu Zunaila

Terimakasih selalu mendengarkan dan memberikan saran atas keluh kesahku, memberikan semangat dan curahan kasih sayang, ikhlas mendukung dan selalu mengirimkan doa disetiap shalat-shalatnya untuk setiap langkahku menuju keberhasilan.

## SANWACANA

*Alhamdulillah* *rabbi'l'amin*, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Tinjauan Yuridis Terhadap Pembajakan Perangkat Lunak (*Software*) Video Game Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, saran dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penyusunan skripsi ini berjalan dengan baik. Maka pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Fakhri, S.H., M.S., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Sunaryo, S.H., M.Hum., selaku ketua Bagian Hukum Perdata Fakultas Hukum Universitas Lampung;
3. Bapak M. Wendy Trijaya, S.H., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing I yang penulis anggap sebagai pembimbing terbaik karena telah banyak membantu penulis dan meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan saran, masukan, motivasi dan pengarahan serta pengertiannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik;

4. Ibu Selvia Oktaviana S.H., M.H., Dosen Pembimbing II, yang sangat baik karena telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan saran, masukan, motivasi serta pengarahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
5. Ibu Dewi Septiana, S.H., M.H., selaku Dosen Pembahas I yang telah memberikan koreksi, masukan dan kritik yang membangun dengan penuh ketelitian dalam penyelesaian skripsi ini;
6. Ibu Nenny Dwi Ariani, S.H., M.H., selaku Dosen Pembahas II yang telah memberikan koreksi, masukan dan kritiknya yang membangun demi sempurnanya skripsi ini;
7. Bapak Elman Eddy Patra, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu atas arahan yang telah diberikan selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Lampung;
8. Dosen dan karyawan yang bertugas di Fakultas Hukum Universitas Lampung, khususnya Dosen Bagian Hukum Keperdataan yang selama ini telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat bagi saya;
9. Nugra Tri Apriliando Putra atau penulis sendiri karena telah bertahan dan mampu menempuh gelar S1 di bidang Hukum Keperdataan khususnya Hukum Hak Cipta dengan tingkat kesulitan yang tidak mudah.;
10. Kakak perempuanku. Nugra Dwi Putri yang selalu menghibur dikala penulis penat dan menjadi motivasi penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini;
11. Kakak laki-lakiku. Nugra Eka Putra yang selalu menjadi motivasi penulis untuk menjadi adik laki-laki yang bisa mencapai kesuksesan.

12. Sahabat-sahabat kuliahku Adli, Septi, Windy, Marcell, Alfani, Dicky, Gail (alm), Robi, yang selalu mendukung disegala keadaan yang tak segan saling berbagi cerita susah maupun senang;
13. Sahabat-sahabat terdekatku dalam bermain game Ilham, Ari, Taufiq, Faqih, Afri, Alvin, Rei, Rafi, Ahmad, Doly yang selalu mendukung dan memberi motivasi serta mengingatkan penulis untuk menyelesaikan tanggung jawab sebagai mahasiswa yakni menyelesaikan penulisan skripsi;
14. Keluarga Besar dan saudara/saudariku, Kiki, Dito, Adita, Tita, Lia, Ari, Rusdi, Bibi Yati, Nenek Zainani, yang selalu menjadi penghibur dan pelepas penat dan juga semangat bagi penulis dikala selesai perkuliahan selama berkuliah di Fakultas Hukum Universitas Lampung;
15. Teman-teman KKN Desa Penengahan, Mudariksa, Hani, May, Riski, Ana, Dea. Terima kasih telah menjadi tim selama 40 hari yang hebat, dan dapat bersinergi kepada masyarakat desa penengahan;
16. Teman-teman seperbimbangan, Zaki, Galih, Neydi. Terima kasih telah menemani perjalanan skripsiku untuk meraih gelar sarjana;
17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang dengan kebaikan hatinya membantu penulis dalam menyelesaikan perkuliahan dan proses penyelesaian skripsi ini, terima kasih atas semua kontribusi dan dukungan yang telah diberikan.

Semoga Allah SWT, memberikan balasan atas jasa dan budi baik yang telah diberikan kepada penulis. Akhir kata, penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini dan masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi pengembangan ilmu hukum pada umumnya.

Bandar Lampung, 2021

Penulis

**Nugra Tri Apriliando Putra**

## DAFTAR ISI

**ABSTRAK**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**LEMBAR PERNYATAAN**

**RIWAYAT HIDUP**

**MOTO**

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**SANWACANA**

**DAFTAR ISI**

<b>I.</b>	<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
	A. Latar Belakang .....	1
	B. Rumusan Masalah .....	7
	C. Permasalahan dan Ruang Lingkup Penelitian .....	8
	D. Tujuan Penelitian .....	8
	E. Kegunaan Penelitian.....	8
<b>II.</b>	<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
	A. Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta.....	10
	1. Pengertian Hak Cipta.....	10
	2. Sejarah Singkat Hak kekayaan Intelektual.....	11
	3. Jenis Jenis Ciptaan yang dilindungi Hak Cipta.....	13
	4. Fungsi Undang-Undang Hak Cipta.....	15
	B. Pengertian <i>Developer Game</i> dan <i>Publisher Game</i> , Hak Hak dan kewajiban Yang Dimiliki Pencipta <i>Game</i> .....	16
	1. Pengertian <i>Developer Game</i> dan <i>Publisher Game</i> .....	16
	2. Hak Hak Yang Dimiliki Pencipta <i>Game</i> .....	16
	3. Kewajiban Pencipta <i>Game</i> .....	18

C.	Tinjauan Umum Tentang Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	18
1.	Pengertian Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	18
2.	Jenis Jenis <i>Software</i> .....	29
3.	Fungsi <i>Software</i> (Perangkat Lunak).....	20
D.	Tinjauan Umum Tentang Lisensi dan Pembajakan <i>Software</i> .....	20
1.	Pengertian Pembajakan .....	21
2.	Pengertian Lisensi .....	21
3.	Jenis-jenis Pembajakan <i>Software</i> .....	21
4.	Perbedaan Antara <i>Software</i> Asli dengan <i>Software</i> Bajakan.....	23
E.	Tinjauan umum tentang video game.....	24
1.	Pengertian <i>Video Game</i> .....	24
2.	Sejarah <i>Video Game</i> .....	24
3.	Jenis Jenis Game.....	26
4.	Genre atau tipe game.....	27
F.	Kerangka Pikir .....	29
<b>III.</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A.	Jenis Penelitian .....	31
B.	Tipe Penelitian.....	32
C.	Pendekatan Masalah.....	32
D.	Data dan Sumber Data .....	32
E.	Metode Pengumpulan Data .....	33
F.	Metode Pengelolaan Data.....	34
G.	Analisis Data .....	35
<b>IV.</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN BAHASAN.....</b>	<b>36</b>
A.	Bagaimanakah Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 mengatur tentang pembajakan software game.....	37
1.	Pengaturan Software Video Game dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.....	37
2.	Pengaturan Perlindungan Software video game menurut Agreement On Trade-Related Aspect Of Intellectual Property Rights (TRIPs).....	41
3.	Pengaturan Perlindungan Software video game menurut World International Property Organization Copyright Treaty (WIPO Copyright Treaty atau disebut juga dengan WCT).....	43
B.	Upaya Hukum yang harus dilakukan oleh Developer jika terjadi sengketa pembajakan software video game.....	45

1. Contoh kronologi kasus pembajak software video game yang dilakukan dengan jenis atau cara pembajakan counterfeiting yang dialami oleh PT. Digital Semantika Indonesia.....	47
2. Upaya Hukum yang harus dilakukan oleh PT. Digital Semantika Indonesia.....	49
<b>V. PENUTUP.....</b>	<b>57</b>
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	58

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**



## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

HKI merupakan benda tidak berwujud hasil kegiatan intelektual (daya cipta) manusia yang diungkapkan ke dalam suatu bentuk ciptaan atau penemuan tertentu. Kegiatan intelektual (daya cipta) terdapat dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan teknologi. Dari segi hukum, perlu dipahami bahwa yang dilindungi oleh hukum adalah HKI, bukan benda material bentuk jelmaan HKI. Alasannya adalah HKI merupakan Hak Eksklusif yang hanya ada dan melekat pada pemilik atau pemegang hak, sehingga pihak lain apabila ingin memanfaatkan atau menggunakan hak tersebut untuk menciptakan atau memproduksi benda material bentuk jelmaannya wajib memperoleh lisensi (izin) dari pemilik atau pemegang hak.<sup>1</sup>

Hak Kekayaan Intelektual merupakan bagian hukum yang berkaitan erat dengan perlindungan usaha-usaha kreatif dan investasi ekonomi dalam usaha kreatif. Berdasarkan *Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights (TRIPs)* yang merupakan perjanjian Hak-Hak Milik Intelektual berkaitan dengan perdagangan dalam Organisasi Perdagangan Dunia (WTO), Hak Kekayaan Intelektual ini meliputi *copyrights* (Hak Cipta), dan *Industrial Property Rights* (paten, merek, desain industri, perlindungan sirkuit terpadu, rahasia dagang dan indikasi geografis asal barang). Di antara hak-hak tersebut, Hak Cipta yang semula bernama hak pengarang (*author rights*) merupakan kajian Hak Kekayaan Intelektual yang bertujuan untuk melindungi karya kreatif yang dihasilkan oleh penulis, seniman, pengarang dan pemain musik, pengarang sandiwara, serta pembuat film dan piranti lunak termasuk permainan *video game (Software)*. Semakin tinggi era dan

---

<sup>1</sup> Abdul Kadir Muhammad, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001, Hlm.1.

peningkatan kualitas teknologi, maka semakin tinggi pula tingkat pengetahuan atas teknologi, dengan banyaknya perkumpulan-perkumpulan peretas dan ahli *coding* untuk berusaha menduplikasi permainan *video game* yang telah dihasilkan oleh para pencipta dalam bentuk *software*, menyebabkan maraknya juga terjadi pembajakan atas motif untuk mendapatkan keuntungan secara ekonomi, sehingga menyebabkan kerugian yang tidak sedikit dikalangan pencipta khususnya *software* permainan video game.<sup>2</sup>

HKI secara umum dapat di golongankan ke dalam dua kategori utama, yaitu Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri. Ruang lingkup Hak Cipta adalah karya cipta dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, sedangkan ruang lingkup hak kekayaan industri adalah dalam bidang teknologi. Dalam terminologi HKI dikenal istilah “pencipta” dan/atau “penemu”.<sup>3</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-Undang yang berlaku.<sup>4</sup>

Diberikannya Hak Cipta ini didasarkan pada adanya kemampuan pencipta untuk menghasilkan suatu karya yang bersifat khas dan menunjukkan keaslian kreativitas sebagai individu. Karya yang bermuatan Hak Cipta di *internet* seperti *news stories*, *software*, *novel*, *screenplays*, *grafik*, *gambar*, *usenet messages* dan bahkan *email* dapat secara mudah diduplikasi dan disebarakan ke seluruh penjuru dunia oleh siapapun. Hal inilah yang kemudian menjadi ancaman bagi keberadaan perlindungan Hak Cipta.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup> Robby Akhmad Surya Dilaga, *Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Software Game Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*. Jurnal IUS, Vol IV, 2016, Hlm. 23.

<sup>3</sup> Iswi Hariyani, *Prosedur Mengurus HAKI yang Benar*, Pustaka Yustisia, Yogyakarta, 2010, Hlm.17.

<sup>4</sup> Sudaryat, Sudjana, Rika Ratna Permata, *Hak Kekayaan Intelektual: Memahami Prinsip Dasar, Cakupan dan Undang Undang Yang Berlaku*, Oase Media, Bandung, 2010, Hlm 21.

<sup>5</sup> Yusran Isnaini, *Hak Cipta Dan Tantangannya Di Era Cyber Space*, Ghalia Indonesia, Bogor, 2009, Hlm. 3.

Pada masa globalisasi saat ini dengan berbagai teknologi yang sudah semakin maju, setiap orang dapat memanfaatkan teknologi saat ini dengan mudah untuk melakukan usaha guna memenuhi kebutuhan hidupnya. Namun kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat ini juga memberikan dampak negatif dalam hal perlindungan Hak Cipta.<sup>6</sup> Penggunaan *internet* sebagai media informasi multimedia membuat beragam karya karya digital dapat secara terus menerus digandakan secara cepat ke banyak orang bahkan ada yang menggandakannya dengan cara ilegal seperti pembajakan yang dilakukan tanpa seizin si pencipta yang memiliki Hak Ciptaannya.

Indonesia memiliki perlindungan hukum atas Hak Cipta yang telah diatur dalam peraturan perUndang-Undangan sejak zaman Hindia Belanda seperti *Auteurswet* 1912, *Reglement Industriële Kolonien* 1912 dan *Octroiwet* 1910. Paska kemerdekaan Indonesia masih memberlakukan peraturan-peraturan yang telah ditetapkan pemerintah Hindia Belanda tersebut. Hingga pada tahun 1961 Indonesia baru mempunyai peraturan perUndang-Undangan terkait Hak Cipta dengan dikeluarkannya Undang-Undang tentang Merk, disusul dengan Undang-Undang Hak Cipta tahun 1982, Undang-Undang paten pada tahun 1989, peraturan perUndang-Undangan tersebut terus diperbarui hingga saat ini yang terakhir adalah Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

*Software game* dalam Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta juga tidak disebutkan dan dijelaskan secara mendetail, tetapi terdapat petunjuk yang mengarah kepada *Software game* sebagaimana dalam Pasal 40 ayat 1 pada huruf (R) dan (S) disebutkan bahwa Undang-Undang Hak Cipta memberikan perlindungan terhadap karya Permainan video dan program Komputer. Dikarenakan *software* merupakan salah satu perangkat lunak yang disamakan dengan Program komputer secara harfiah bahasa.

---

<sup>6</sup> Abdul R. Sailman, *Hukum Bisnis Untuk Perusahaan*, Kencana, Jakarta, 2010, Hlm. 174.

Menurut Undang-Undang Hak Cipta, hal-hal yang dilindungi sebagai Hak Cipta harus memenuhi unsur dalam 3 hal dasar dari Hak Cipta, yaitu memuat Ilmu Pengetahuan, Seni dan Sastra untuk bisa kemudian mendapat perlindungan Hak Cipta, dalam hal ini dapat di temukan bahwa *Software* game termasuk dalam 3 hal dasar dari Hak Cipta, yaitu termasuk dalam Ilmu pengetahuan, seni dan sastra. *Software* game termasuk dalam bidang ilmu pengetahuan karena di dalam *software* tersebut terdapat susunan bahasa program yang dijabarkan, sehingga memungkinkan dilakukannya perintah-perintah dari sistem tersebut, sehingga dalam hal ini *software game* termasuk dalam bidang ilmu pengetahuan. *Game* juga dikategorikan sebagai seni, permainan video dapat dilihat sebagai seni rupa, karena *game* memuat seni rupa, yakni seni yang dicirikan oleh visualitasnya. permainan video juga mengandung unsur sastra dan koreografi, sebab di dalamnya termuat cerita, penokohan, ungkapan teatral dan olah tubuh. Dengan demikian, permainan video setara dengan sinema yang merupakan perpaduan dari seni rupa, dan sastra, dan tari. Sastra merupakan salah satu komponen seni, *software game* juga termasuk salah satu ciptaan yang dalam hal ini Hak Cipta melindungi karya cipta yang asli dari seorang pencipta pada sebuah program komputer sebagai sebuah karya sastra yang harus dilindungi.<sup>7</sup>

Di antara bidang HKI yang diobservasi, Hak Cipta, dan merek. Terdapat empat kategori karya cipta yang banyak dibajak hak ekonominya. Data ini direpresentasikan oleh karya program komputer, musik, film dan buku.<sup>8</sup>

Berdasarkan data dari *Business Software Alliance*, Indonesia berada di urutan ke-10 di daftar pembajak *software* dunia. Organisasi yang menganalisa penggunaan *software* yang

---

<sup>7</sup> Robby Akhmad Surya Dilaga, *Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Software Game Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*. Jurnal IUS, Vol IV, 2016, Hlm. 25.

<sup>8</sup> I Gede A.B. Wiranata, *Hukum Telematika*, Zam Zam Tower, Bandar Lampung, 2017, Hlm 83.

legal itu mencatat ada sekitar Rp 14,5 Triliun kerugian akibat *software* ilegal di Indonesia. perangkat lunak bajakan sangat begitu dominan, yakni 84 persen.<sup>9</sup>

Salah satu permainan video bergenre horor yang bernama *Dread Out* ciptaan PT. Digital Semantika Indonesia berhasil meraih penjualan pada satu bulan pertama sebanyak 10.000 (sepuluh ribu) salinan melalui *Platform* distribusi terkenal di bidang *video game* yaitu *Steam*, akan tetapi dari kesuksesan mereka pada saat penjualan. *Game* ciptaan PT. Digital Semantika Indonesia yang berjudul *Dread Out* menjadi korban pembajakan perangkat lunak *video game* dengan tipe pembajakan *counterfeiting* pembajakan dengan cara memalsukan kemasan produk (*Packaging*) yang dibuat sedemikian rupa mirip sekali dengan produk aslinya, dalam hal ini PT Digital Semantika Indonesia menjadi pihak yang dirugikan oleh perilaku pembajakan yang terjadi.<sup>10</sup>

Selain perlindungan dari pembajakan, adapun hak yang dimiliki oleh pencipta yaitu:

Hak moral di dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 diatur dalam pasal 5 ayat 1 yang menyatakan. Hak Moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk, tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum, menggunakan nama aliasnya atau samarannya, mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat, mengubah judul dan anak judul ciptaan, dan mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> <https://technologie.id/miris-indonesia-masuk-10-besar-negara-pembajak-software/amp/>. di akses pada tanggal 6 mei 2020.

<sup>10</sup> Didit Putra Erlangga Rahardjo, *Meski Dibajak Game Bandung Tetap Laris*, <https://tekno.kompas.com/read/12250003/Meski.Dibajak.Game.Horor.Bandung> Diakses pada 14 maret 2021.

<sup>11</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Hak ekonomis, hak ekonomis meliputi yang meliputi, Hak memperbanyak, Hak distribusi, Hak *performance* (pertunjukan), Hak *display* (peragaan). Hak ekonomis merupakan hak eksklusif dari pengarang untuk memperoleh keuntungan-keuntungan ekonomi.<sup>12</sup>

Usaha untuk penyelesaian pembajakan perangkat lunak di Indonesia memang sudah sering dilakukan banyak pihak, mulai dari pemerintah hingga beragam masyarakat. Tetapi, Indonesia sebagai negara pembajak *software* masih belum hilang sampai sekarang ini. pengguna aplikasi ataupun sistem operasi hasil bajakan pun masih banyak di Indonesia.

Adapun upaya yang dilakukan pemerintah antara lain adalah memberlakukan pemungutan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) sebesar 10 persen untuk pembelian aplikasi dan game yang berasal dari luar negeri. Kebijakan itu termuat dalam peraturan Menteri Keuangan (PMK) Nomor 48/PMK.03/2020, dalam peraturan tersebut, diatur bahwa produk digital impor dalam bentuk barang tidak berwujud maupun jasa akan dikenakan PPN sebesar 10 persen dari harga barang yang dibeli konsumen melalui platform Steam juga akan dikenakan PPN. Steam merupakan layanan distribusi *digital video game* yang dibuat oleh perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan game yaitu *Valve*. Steam didirikan pada tanggal 12 september 2003. Penerapan PPN pada pembelian produk digital ini dimaksudkan untuk membantu menanggulangi perekonomian di Indonesia.<sup>13</sup>

Seperti halnya Hak Cipta terhadap obyek obyek yang lain, Hak Cipta terhadap *software* mempunyai hak yang absolut, artinya Hak Cipta program komputer hanya dimiliki oleh penciptanya, sehingga yang mempunyai hak itu dapat menuntut setiap orang yang melanggar Hak Ciptanya tersebut. Suatu hak yang absolut seperti Hak Cipta yang

---

<sup>12</sup> Chairul Anwar, *Hak Cipta: Pelanggaran Hak Cipta & Perundang Undangan Terbaru Hak Cipta Indonesia*, CV. Novindo Pustaka Mandiri, Jakarta, 1999, Hlm 20.

<sup>13</sup> Adam Rizal, *Aturan Pajak Game Indonesia Berlaku Hari Ini*, <https://infokomputer.grid.id/read/122221183/aturan-pajak-game-online-di-indonesia-resmi-berlaku-hari-ini?>, Diakses pada 8 November 2020.

mempunyai segi balik (segi pasif) artinya bahwa setiap orang mempunyai kewajiban untuk menghormati hak tersebut.<sup>14</sup>

Berdasarkan permasalahan di atas tentu hal ini sangat merugikan bagi si pembuat atau pencipta *game* yang susah payah mengeluarkan ide untuk membuat sebuah karya yaitu video *game* tetapi kita sebagai konsumen cenderung melakukan pembajakan demi menikmati video *game* yang telah di buat, jelas sekali dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dijelaskan dalam pasal 40 ayat 1 pada huruf (R) dan (S) disebutkan bahwa Undang-Undang Hak Cipta memberikan perlindungan terhadap karya Permainan video dan program Komputer hanya saja penegakannya yang masih kurang tegas dan tidak di jelaskan secara rinci terhadap perlindungan *Software video game*. Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk memilih judul “TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PEMBAJAKAN PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE) VIDEO GAME BERDASARKAN UNDANG UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta mengatur tentang perlindungan terhadap pembajakan *software game*?
2. Upaya hukum apakah yang harus dilakukan oleh *Developer* di Indonesia jika terjadi pembajakan *software video game*?

---

<sup>14</sup> Muhammad Djumhana, R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual: Sejarah, Teori, dan Prakteknya di Indonesia*, PT. Citra Aditya Bakti, Jakarta, 2003, Cet. III, Hlm 45.

### **C. Permasalahan dan Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Ruang lingkup Keilmuan

Ruang lingkup bidang ilmu dalam penelitian ini adalah hukum keprdataan khususnya hukum kekayaan intelektual yang berkaitan dengan Hak Cipta terhadap pembajakan *software* yang baru di rilis

#### 2. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek kajian ini adalah tentang bagaimana prinsip Yuridis Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta terhadap pelanggaran Hak Cipta *software* yang baru di rilis.

### **D. Tujuan Penelitian**

#### 1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

- a. Mengetahui dan menganalisis hubungan hukum antara pihak pencipta atau pengembang dan penerbit *software game*.
- b. Mengetahui dan menganalisis bentuk-bentuk pelanggaran Hak Cipta dan juga hak apa saja yang dimiliki oleh si pencipta atau pengembang *software game* pada saat terjadi pembajakan.
- c. Menjadi pembelajaran jika terjadi suatu kasus pembajakan *software game* di Indonesia pada saat perilisannya maka akan diketahui apa saja upaya dan penyelesaian hukum terhadap pembajakan *software game* yang baru dirilis.

### **E. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna yang mencakup kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, yaitu:



a. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan perkembangan ilmu pengetahuan di bidang hukum keperdataan khususnya dalam lingkup hak kekayaan intelektual terutama dalam upaya penyelesaian kasus Hak Cipta *software game* yang dibajak pada saat perilisan.

b. Kegunaan Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kegunaan praktis, sebagai berikut:

1. sebagai bahan informasi bagi pihak yang memerlukan penambahan wawasan dan pengetahuan mengenai mengenai prinsip yuridis Hak Cipta terhadap suatu ciptaan
2. Bagi peneliti dapat memperluas wawasan ilmu dan pengetahuan mengenai prinsip yuridis Hak Cipta, dan bagaimana penyelesaian hukum Ketika terjadi pelanggaran Hak Cipta terhadap suatu karya atau ciptaan.
3. sebagai sumbangan pemikiran dan informasi serta bahan bacaan Pendidikan ilmu hukum khususnya mengenai Hak Cipta bagi mahasiswa yang memerlukan.
4. Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Lampung.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta

#### 1. Pengertian Hak Cipta

Pada pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, menyatakan: “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”.<sup>15</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. Diberikannya hak khusus ini didasarkan pada adanya kemampuan pencipta untuk menghasilkan suatu karya yang bersifat khas dan menunjukkan keaslian kreativitas sebagai individu.

Pada buku, OK. Saidin memberikan perbandingan terhadap pengertian Hak Cipta, sebagai berikut:<sup>16</sup>

1. Berdasarkan Pasal 1 dalam Auteurswet 1912 diatur, “hak cipta adalah hak tunggal dari pencipta, atau hak dari yang mendapatkan hak tersebut, atas hasil ciptaanya dalam lapangan kesusasteraan, pengetahuan dan kesenian, untuk mengumumkan dan

---

<sup>15</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentag Hak Cipta.

<sup>16</sup> O. K. Saidin, *Perlindungan Hukum terhadap suatu Hak Cipta*, Pustaka Utama, Jakarta, 1990, Hlm 45

memperbanyak dengan mengingat pembatasan-pembatasan yang ditentukan oleh Undang-Undang.

2. Berdasarkan *Universal Copyright Convention*. Dalam Pasal V *Universal Copyright Convention*, diatur bahwa: “hak cipta meliputi hak tunggal si pencipta untuk membuat, menerbitkan dan memberi kuasa untuk membuat terjemahan dari karya yang dilindungi perjanjian ini.

Jika dicermati batasan pengertian yang diberikan oleh kedua ketentuan di atas, maka hampir dapat disimpulkan bahwa ketiganya memberikan pengertian yang sama, yakni hak cipta merupakan hak khusus atau hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta. Penjelasan lebih lanjut mengenai istilah hak eksklusif dari pencipta adalah tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut kecuali dengan izin pencipta

## **2. Sejarah Singkat Hak Kekayaan Intelektual**

Secara historis, peraturan yang mengatur HKI di Indonesia telah ada sejak tahun 1840-an. Pada tahun 1885, Undang-Undang Merek mulai diberlakukan oleh pemerintah kolonial di Indonesia dan disusul dengan diberlakukannya Undang-Undang Hak Paten pada tahun 1910. Dua tahun kemudian Undang-Undang Hak Cipta (*auteurs Wet* 1912) juga diberlakukan di Indonesia. Untuk melengkapi peraturan perUndang-Undang tersebut pemerintah kolonial Belanda di Indonesia memutuskan untuk menjadi anggota konvensi paris pada tahun 1888 dan disusul dengan menjadi anggota Konvensi Bern pada tahun 1914.<sup>17</sup>

Pada jaman pendudukan Jepang, peraturan di bidang HKI tersebut tetap diberlakukan. Kebijakan pemberlakuan peraturan HKI produk kolonial ini tetap dipertahankan saat Indonesia mencapai kemerdekaan pada tahun 1945, kecuali Undang-Undang Hak Paten (*Octrooi wet*). Adapun alasan tidak diberlakukannya Undang-Undang tersebut adalah

---

<sup>17</sup> Suyud Margono dan Amir Angkasa. *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*. Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2002. Hlm.22.

karena salah satu Pasalnya bertentangan dengan kedaulatan Republik Indonesia. Karena itu, Indonesia masih memerlukan teknologi untuk membangun perekonomian yang masih dalam taraf perkembangan. Setelah Indonesia merdeka, Pemerintah Indonesia mengundang Undang-Undang Hak Merek tahun 1961 (Undang-Undang No.21 Tahun 1961), yang disusul dengan Undang-Undang Hak Cipta Nasional yang pertama pada tahun 1982 (Undang-Undang No.6 Tahun 1982) dan Undang-Undang Hak Paten tahun 1989 (Undang-Undang No.6 Tahun 1989). Setelah mengalami beberapa kali perubahan sebagai konsekuensi keikutsertaan Indonesia dengan berbagai konvensi Internasional, diantaranya perjanjian *TRIPS*, Undang-Undang HKI terkini dari ketiga cabang utama tersebut adalah Undang-Undang No.19 Tahun 2002, Undang-Undang No.14 tahun 2001 dan Undang-Undang No.15 Tahun 2001. Untuk melengkapi keberadaan Undang-Undang HKI, pemerintah telah membuat 4 Undang-Undang HKI lainnya yaitu Undang-Undang Perlindungan Varietas Tanaman tahun 2000 (Undang-Undang No.29 Tahun 2000), Undang-Undang Rahasia Dagang Tahun 2000 (Undang-Undang No.30 Tahun 2000), Undang-Undang Desain Industri Tahun 2000 (Undang-Undang No.32 Tahun 2000).

Berdasarkan perkembangan HKI yang terbaru tersebut, HKI mempunyai tujuh cabang, yaitu:

1. Hak Cipta dan Hak Terkait;
2. Merek;
3. Paten;
4. Desain Industri;
5. Rahasia Dagang;
6. Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu; dan
7. Perlindungan Varietas Tanaman.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> *Ibid*, Hlm 8.

Dasar hukum Hak Cipta pada saat ini adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta secara substansial mengalami perubahan-perubahan yang lebih baik daripada Undang-Undang Hak Cipta sebelumnya, yaitu Undang-Undang Nomor 19 tahun 2002. Substansi tersebut khususnya dalam hal memberikan perlindungan terhadap pencipta maupun pemegang Hak Cipta. Perubahan tersebut diantaranya perluasan objek perlindungan Hak Cipta jangka waktu perlindungan Hak Cipta, perubahan kualifikasi tindak pidana terhadap Hak Cipta, hak menggugat serta perubahan tanggung jawab atas pelanggaran Hak Cipta. Hak Cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang di dalamnya mencakup pula program komputer. Perkembangan ekonomi kreatif yang menjadi salah satu andalan Indonesia dan berbagai negara dan berkembang pesatnya teknologi informasi dan komunikasi mengharuskan adanya pembaruan Undang-Undang Hak Cipta. Dengan Undang-Undang Hak Cipta yang memenuhi unsur perlindungan dan pengembangan ekonomi kreatif ini maka diharapkan kontribusi sektor Hak Cipta dan hak terkait bagi perekonomian negara dapat lebih optimal. Adapun peraturan dalam pencatatan Ciptaan yang diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2020 Tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait. Peraturan tersebut dibuat agar suatu ciptaan yang didaftarkan dan sudah dilakukan pencatatan akan berkekuatan hukum tetap.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi salah satu variabel dalam Undang-Undang tentang Hak Cipta ini, mengingat teknologi informasi dan komunikasi di satu sisi memiliki peran strategis dalam pengembangan Hak Cipta tetapi di sisi lain juga menjadi alat untuk pelanggaran hukum di bidang ini. Pengaturan yang proporsional sangat

diperlukan, agar fungsi positif dapat dioptimalkan dan dampak negatifnya dapat diminimalkan.<sup>19</sup>

### **3. Jenis Jenis Ciptaan yang dilindungi Hak Cipta**

Pada pasal 1 ayat 3 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, menyatakan: “Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata”.<sup>20</sup>

Pada pasal 1 ayat 3 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta memiliki keterkaitan dengan pasal 40 dimana pada pasal 40 dijelaskan apa saja ciptaan yang dilindungi

Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Menyatakan: Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:

- 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;

---

<sup>19</sup> Budi Agus Riswandi. M.Syamsudin. *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum*, Raja Grafindo Persada. Jakarta. 2004. Hlm.8.

<sup>20</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentag Hak Cipta.

- 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.<sup>21</sup>

#### **4. Fungsi Undang-Undang Hak Cipta**

Fungsi Undang-Undang Hak Cipta pada pasal 2 UU No.28 tahun 2014 dalam hal ini menjelaskan mengenai fungsi dan sifat hak cipta itu sendiri. Bunyi dari pasal tersebut adalah sebagai berikut:

- b. Hak Cipta sebagai hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perUndang-Undangan yang berlaku.
- c. Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta atas karya sinematografi dan Program Komputer memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa

---

<sup>21</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

persetujuannya menyewakan Ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial.

## **B. Pengertian *Developer Game* dan *Publisher Game*, Hak Hak dan kewajiban Yang Dimiliki Pencipta *Game***

### **1. Pengertian *Developer Game* dan *Publisher Game***

*Developer game* adalah seorang atau sekelompok orang yang menciptakan atau mengembangkan suatu program komputer. Permainan di buat dan dikembangkan oleh developer tersebut. Sedangkan *Publisher game* adalah sebuah perusahaan yang memasarkan suatu produk game yang telah dibuat oleh developer.

### **2. Hak Hak Yang Dimiliki *Developer Game***

Ciptaan yang bersumber dari hasil kreasi akal dan budi manusia melahirkan suatu hak yang disebut dengan Hak Cipta. Hak Cipta tersebut melekat pada diri seseorang Pencipta atau Pemegang Hak Cipta, sehingga lahir dari Hak Cipta tersebut Hak Ekonomi (*economic rights*) dan Hak Moral (*moral rights*). Hak Moral adalah hak yang melekat pada diri Pencipta atau pelaku yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apa pun, walaupun Hak Cipta atau Hak Terkait telah dialihkan. Dalam Pasal 8 Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 dijelaskan bahwa Hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan.

Hak ekonomi merupakan hak untuk mengeksploitasi yaitu hak untuk mengumumkan dan memperbanyak suatu ciptaan, sedangkan hak moral merupakan hak yang berisi larangan untuk melakukan perubahan terhadap isi ciptaan, judul ciptaan, nama pencipta, dan ciptaan itu sendiri.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Budi Agus Riswandi, *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum*, Rajawali Pers, Jakarta, 2009, Hlm. 187



Hak ekonomi meliputi:<sup>23</sup>

- a. Hak reproduksi atau penggandaan (*reproduction right*);
- b. Hak adaptasi (*adaptation right*);
- c. Hak distribusi (*distribution right*);
- d. Hak pertunjukan (*distribution right*);
- e. Hak penyiaran (*broadcasting right*);
- f. Hak program kabel (*cablecasting right*);
- g. *Droit desuit*; dan
- h. Hak pinjaman masyarakat (*public lending right*)

Menurut pasal 5 ayat (1) UU Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 merupakan hak yang melekat secara pribadi pada diri pencipta. Hak moral diatur dalam Article 6 *bis Berne Convention*, ketentuan ini secara garis besar berisi:

- a. Pencipta mempunyai hak untuk menuntut hasil ciptaannya;
- b. Pencipta dapat mengajukan keberatan atas segala penyimpangan, pemotongan atau perubahan lain atau tindakan-tindakan yang dapat menurunkan kualitas dari suatu karya, yang dapat merusak reputasi dari pencipta.<sup>24</sup>

Pada pokoknya terdapat dua prinsip utama dalam hak moral, yaitu:

- a. Hak untuk diakui dari karya, yaitu hak dari Pencipta untuk dipublikasikan sebagai Pencipta atas karyanya, dalam rangka untuk mencegah pihak lain mengaku sebagai Pencipta atas karya tersebut;
- b. Hak keutuhan, yaitu hak untuk mengajukan keberatan atas penyimpangan atas karyanya atau perubahan lain atau tindakan-tindakan lain yang dapat menurunkan kualitas Ciptaannya.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Muhamad Djumhana, *Ibid*, Hlm. 52.

<sup>24</sup> Ok Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Rajawali Pers, Jakarta, 2004, Hlm. 210.

<sup>25</sup> Suyud Margono, *Hukum Hak Cipta Indonesia*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 2003, Hlm. 49

### 3. Kewajiban *Developer Game*

Kewajiban dari developer game antara lain yaitu:

- a. Mengembangkan permainan sesuai dengan perjanjian dengan pihak *publisher* ;
- b. Memperbaiki *bug* dan *error*; dan
- c. Menjatuhkan hukuman kepada para pemain yang melanggar ketentuan *EULA (End User License Agreement)* atau hak untuk menggunakan *software* komputer dengan cara tertentu.

## C. Tinjauan Umum Tentang Perangkat Lunak (*Software*)

### 1. Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Dalam kamus istilah komputer disebutkan bahwa *software* adalah Program komputer yang dibuat untuk mengerjakan atau menyelesaikan masalah-masalah khusus, misalnya program pengolahan kata.<sup>26</sup> Komputer tidak mungkin bisa bekerja tanpa adanya program yang dimasukkan ke dalamnya, program ini bisa berupa prosedur pengoperasian dari komputer itu sendiri ataupun prosedur dalam hal pemrosesan data, dan program-program inilah yang disebut *software*. Dalam arti yang luas, *software* bisa diartikan sebagai prosedur pengoperasian, contohnya proses pemasukan dokumen ke dalam disk, lagu yang sedang diputar, dll, keduanya merupakan *software* karena sedang mengoperasikan musik dan lagu tersebut.<sup>27</sup>

*Software* atau biasa disebut perangkat lunak atau peranti lunak adalah istilah khusus untuk data yang di format, dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca dan ditulis oleh komputer. Dengan kata lain, bagian sistem komputer yang tidak berwujud.

---

<sup>26</sup> Andino Maselena, Kamus Istilah Komputer dan Informatika, Yogyakarta, 2003. Hlm 9.

<sup>27</sup> Zaenuddin, *Pengertian Software, Fungsi, dan Jenis – Jenisnya*, [www.Artikelsiana.com/](http://www.Artikelsiana.com/). Diakses pada tanggal 3 agustus 2020.

Pembuatan perangkat lunak itu sendiri memerlukan “Bahasa pemrograman” yang ditulis oleh seorang pemrogram untuk selanjutnya dikompilasi dengan aplikasi kompilasi sehingga menjadi kode yang bisa dikenali oleh mesin *hardware*. Perangkat lunak seperti *windows* atau *linux* bisa disebut sebagai nyawa dari komputer, di mana tanpa diinstall sistem operasi tersebut maka komputer tidak dapat dijalankan.<sup>28</sup>

## 2. Jenis Jenis *Software*

Berikut ini adalah jenis jenis *software*, antara lain:

1. Sistem Operasi (*Operating System*), adalah bagian dari *software* komputer yang menggunakan kemampuan komputer secara langsung serta menyeluruh untuk mengerjakan suatu tugas ataupun fungsi tertentu sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Jenis jenis sistem operasi, seperti: *Microsoft Windows, Linux, Mac OS*.
2. Aplikasi (*Software Application*), adalah bagian dari *software* komputer yang menggunakan kemampuan komputer secara langsung dan menyeluruh untuk mengerjakan suatu tugas atau fungsi tertentu sesuai dengan kebutuhan pengguna.  
Jenis jenis aplikasi komputer, seperti:
  - a. Pengolah Kata: *Microsoft Word dan Open Office*
  - b. Pengolah Angka: *Microsoft Excel*
  - c. Presentasi: *Microsoft Power Point*
3. *Software* Bahasa Pemrograman (*language Program*), adalah suatu program yang digunakan untuk menerjemahkan instruksi-instruksi yang ditulis dalam Bahasa pemrograman ke dalam Bahasa mesin supaya dapat di terima dan juga dipahami oleh komputer. Atau suatu program untuk pengembangan sistem seperti Bahasa pemrograman, contohnya: *turbo pascal, visual basic, delphi*.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Perangkat\\_lunak](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Perangkat_lunak). Diakses pada tanggal 7 agustus 2020.

<sup>29</sup> <https://www.dosenpendidikan.co.id/software-adalah/>. Diakses pada 21 september 2020.

4. Program *Utility*, merupakan suatu program untuk membantu sistem operasi, berikut adalah contoh dari program utility: *AVAST Antivirus*, *Windows Media Player*, *Winamp*, *FLV Player*.<sup>30</sup>

### 3. Fungsi Software (Perangkat Lunak)

Dalam peran yang penting dalam berjalannya sistem komputer, tentu memiliki fungsi-fungsi khusus yang dimiliki *software*. Fungsi fungsi *software* tersebut antara lain sebagai berikut:

- a. Perangkat lunak menyediakan fungsi dasar untuk kebutuhan komputer yang dapat dibagi menjadi sistem operasi operasi atau sistem pendukung.
- b. Perangkat Lunak berfungsi dalam mengatur berbagai hardware untuk bekerja secara Bersama-sama
- c. Sebagai penghubung antara Perangkat Lunak lain dengan *Hardware*
- d. Sebagai penerjemah terhadap Perangkat Lunak lain dalam setiap instruksi instruksi ke dalam Bahasa mesin sehingga dapat diterima oleh *hardware*.<sup>31</sup>

## D. Tinjauan Umum Tentang Lisensi dan Pembajakan Software

### 1. Pengertian Pembajakan

Menurut BSA (*Business Software Alliance*). Pembajakan adalah penyalinan atau penyebaran secara tidak sah atas *software* yang dilindungi Undang-Undang.<sup>32</sup> Hal ini dapat dilakukan dengan penyalinan, pengunduhan, penjualan, atau penginstallan beberapa salinan ke komputer personal atau kerja tanpa Lisensi resmi. Secara sederhana, membuat atau mendownload salinan tidak resmi dari *software* adalah tindakan melanggar hukum, tidak peduli berapa banyak salinan atau berapa orang yang terlibat.

<sup>30</sup> <https://gamebate.blogspot.com/2016/04/jenis-jenis-software-lengkap-dengan.html?m=1> . Diakses pada tanggal 17 agustus 2020.

<sup>31</sup> <https://www.dosenpendidikan.co.id/software-adalah/>. Diakses tanggal 10 agustus 2020.

<sup>32</sup> <http://ww2.bsa.org/>. diakses pada tanggal 27 agustus 2020.

Pembajakan dalam ketentuan Umum pasal 1 angka 23 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 yaitu, Pembajakan adalah Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.

## **2. Pengertian Lisensi**

Lisensi adalah pemberian oleh pemilik dari hak kekayaan intelektual kepada perseorangan atau badan hukum dengan izin untuk melakukan suatu bentuk kegiatan usaha, baik dalam bentuk teknologi atau pengetahuan yang dapat dipergunakan untuk memproduksi menghasilkan, menjual, atau memasarkan barang tertentu yang mencakup hak hak eksklusif dari pemilik hak kekayaan intelektual tersebut.<sup>33</sup>

Apabila kita memberikan lisensi kepada seseorang terhadap suatu Hak Cipta, maka kita memberikan kebebasan atau izin kepada orang itu untuk menggunakan sesuatu yang sebelumnya tidak boleh digunakan. Disini hal yang paling mendasar dalam suatu perjanjian lisensi adalah adanya izin yang diberikan oleh pemegang hak yang dilindungi untuk dapat digunakan oleh penerima hak tersebut.<sup>34</sup>

## **3. Jenis-jenis Pembajakan *Software***

Beragam cara dilakukan oleh pelaku pembajakan untuk memalsukan dan memperbanyak *software*. Ada beberapa jenis pembajakan untuk membajak sebuah *software*:

### **1. *Harddisk Loading***

Jenis pembajakan *software* yang termasuk pada *Hardisk Loading* adalah pembajakan *software* yang dilakukan oleh para penjual komputer yang tidak memiliki lisensi untuk

---

<sup>33</sup> Suyud Margono, *Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual*, CV Nuansa Aulia, Jakarta, 2010, Hlm. 87.

<sup>34</sup> Roeslan Saleh, *Seluk Beluk Praktis Lisensi*, Sinar Grafika, Jakarta, 1991, Hlm. 11.

komputer yang dijualnya, tetapi *software-software* tersebut dipasang (*install*) pada komputer yang dibeli oleh pelanggannya. Hal ini banyak terjadi pada perangkat komputer yang dijual secara terpisah dengan *software*.<sup>35</sup>

## 2. *Under Licensing*

Jenis pembajakan *software* yang termasuk pada *Under Licensing* adalah pembajakan *software* yang dilakukan oleh perusahaan yang mendaftarkan lisensi untuk sejumlah tertentu, tetapi pada kenyataannya *software* tersebut dipasang (*install*) untuk jumlah yang berbeda dengan lisensi yang dimilikinya (biasanya dipasang lebih banyak dari jumlah lisensi yang dimiliki perusahaan tersebut).<sup>36</sup>

## 3. *Conterfeiting*

Jenis pembajakan *software* yang tergolong pada *Conterfeiting* adalah pembajakan *software* yang dilakukan oleh perusahaan pembuat *software-software* bajakan dengan cara memalsukan kemasan produk (*Packaging*) yang dibuat sedemikian rupa sama dengan produk aslinya. Seperti *CD Installer*, *Manual Book*, *Dus (Packaging)*, dll.<sup>37</sup>

## 4. *Mischanneling*

Jenis pembajakan *software* yang tergolong pada *Miscanneling* adalah pembajakan yang dilakukan oleh suatu institusi yang menjual produknya ke institusi lain dengan harga yang lebih murah, dengan maksud institusi tersebut mendapatkan keuntungan lebih dari hasil penjualan *software* tersebut.<sup>38</sup>

---

<sup>35</sup> Wisnu Widiatoro. 5 Modus Operandi Pembajakan Software. <http://teknokompas.com/modus-operandi-pembajakan-software-beserta-hukumannya>. Diakses pada tanggal 4 september 2020.

<sup>36</sup> <https://pelanggaranpiracy.wordpress.com/pelanggaran-piracy/>. Diakses pada 26 september 2020.

<sup>37</sup> *Ibid*.

<sup>38</sup> Novian. *Jenis Jenis Pembajakan*. <https://dudts9.wordpress.com/2017/06/13/jenis-jenis-pembajakan/amp/>. Diakses pada tanggal 11 september 2020.

#### 5. *End User Copying*

Adalah pembajakan *software* yang dilakukan oleh seseorang atau institusi yang memiliki 1 (satu) buah lisensi atau produk *software*, tetapi *software* tersebut dipasang (install) pada sejumlah komputer.<sup>39</sup>

#### 6. *Internet*

Jenis pembajakan *software* banyak dilakukan dengan menggunakan media *internet* untuk menjual atau menyebarkan produk yang tidak resmi (bajakan).<sup>40</sup>

### 4. Perbedaan Antara *Software Asli* dengan *Software Bajakan*

Pada dasarnya semua sama karena terdapat *master* atau *Installer* yang digunakan, yang membedakan *software* Asli dan bajakan adalah lisensi yang digunakan. Biasanya pada setiap program atau *Windows* bisa dilihat di Menu *About*, disitu akan ada lisensi/serial number ataupun informasi-informasi mengenai lisensi pengguna aplikasi *Software* yang kita digunakan.

Disinilah peran *hacker*<sup>41</sup> dan *cracker*<sup>42</sup> berperan untuk menciptakan sebuah program (*crack* atau *patch*) agar *software*, *windows*, dan aplikasi lainnya bisa menjadi asli atau *Original* dan semua fungsi dari *software* atau sistem operasi bisa menjadi sama seperti versi asli/originalnya.<sup>43</sup>

---

<sup>39</sup> *Ibid*

<sup>40</sup> *Ibid.*

<sup>41</sup> *Hacker*: adalah orang yang memiliki keterampilan pemrograman dan mampu menembus sistem pertahanan pada *software* ataupun komputer

<sup>42</sup> *Cracker*: adalah orang yang mampu membuat suatu aplikasi yang bersifat merusak terhadap suatu perangkat lunak

<sup>43</sup> <https://pelanggaranpiracy.wordpress.com/pelanggaran-piracy>. Diakses pada tanggal 8 september 2020.

## E. Tinjauan umum tentang video game

### 1. Pengertian *Video Game*

*Game* adalah permainan yang diprogram pada suatu perangkat yang dapat dijalankan pada perangkat yang dapat dijalankan pada perangkat yang tidak terhubung ke *internet (offline)* dan harus terhubung ke *internet (online)* untuk dapat mengakses suatu server yang terpusat.<sup>44</sup>

### 2. Sejarah *Game*

Jika menelusuri perkembangan *game* pada zaman sekarang tentunya sudah sangat mudah dijalankan oleh berbagai *platform* yang tersedia. Meskipun teknologi pada zaman dahulu dibandingkan dengan zaman sekarang jauh berbeda, ternyata *game* sudah ada sejak dulu. berikut ini merupakan uraian mengenai sejarah *game*:<sup>45</sup>

#### 1. *Game* generasi I (1952-1975)

*Game* generasi pertama adalah *game* bernama Tic-Tac-Toe, permainan ini merupakan permainan generasi pertama yang dibuat di University of Cambridge sebagai tesis milik A.S. Douglas pada tahun 1952. Pada awalnya, game Tic-Tac-Toe ini diberi nama OXO, yaitu sesuai dengan animasi pada *game* tersebut. Namun A.S. Douglas terus mengembangkan game ini hingga nama game tersebut berubah nama menjadi *Tic-Tac-Toe* yang kita kenal sekarang.<sup>46</sup> Pada tahun 1975 *Nakamura Manufacturing (Namco)* memperkenalkan *video game* arcade bernama Pong. Tahun Tahun inilah yang meramaikan dunia teknologi semakin menjadi berkembang pesat dan memicu pertumbuhan permainan pada generasi kedua.<sup>47</sup>

---

<sup>44</sup> Helva Silvanita. Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis-Jenis Game. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>. Diakses pada tanggal 18 september 2020.

<sup>45</sup> *Ibid.*

<sup>46</sup> *Ibid.*

<sup>47</sup> *Ibid.*



## 2. *Game* Generasi II (1976-1983)

Pada tahun 1976, dunia game diramaikan lagi oleh Fairchild dengan membuat sebuah game bernama *VES (Video Entertainment System)*. Pada tahun berikutnya, perusahaan *Atari* yang didirikan oleh Bushnell dan Dabney juga memperkenalkan game konsol menggunakan cartridge, yaitu *VCS (Video Computer System) Atari 2600* yang sangat digemari oleh dunia. Namun, pada tahun 1983 ternyata eksistensi konsol menurun dengan hadirnya *PC (Personal Computer)* yang semakin canggih.<sup>48</sup>

## 3. *Game* Generasi III (1983-1986)

Meskipun *Video Game* sempat berkurang, pada akhir tahun 1983 konsol yang bernama *Famicom/Nintendo* yang menampilkan gambar dan resolusi yang cukup baik pada saat itu. Hal ini didukung prosesor 8 *bit*. Namun, *game* yang sangat menjadi kebanggaan hingga sekarang, yakni game *Super Mario* yang meluas ke seluruh dunia.<sup>49</sup>

## 4. *Game* Generasi IV (1988-1993)

Pada generasi keempat, perkembangan *game* semakin maju, baik dari segi suara, tampilan, maupun grafik. Hal ini karena didukung oleh prosesor dengan 16 *bit*. Pada tahun 1990, keduanya mengeluarkan konsol baru bernama *SNES (Super Nintendo Entertainment System)* yang dikeluarkan oleh *Nintendo* dan *Sega Megadrive* yang dikeluarkan oleh *SEGA*.<sup>50</sup>

## 5. *Game* Generasi V (1994-1999)

Pada tahun 1994, perusahaan *Atari* meluncurkan konsol Jaguar. Namun, dengan hadirnya konsol berbasis *CD* yang dikeluarkan oleh *Sony* pada saat itu membuat dunia konsol semakin tergantikan dengan adanya *CD*. Hal inilah yang membuat salah satu dunia *game* sempat jatuh. Meskipun begitu, pada tahun 1996 *Nintendo* kemudian merilis *Nintendo 64*.

---

<sup>48</sup> *Ibid.*

<sup>49</sup> *Ibid.*

<sup>50</sup> *Ibid.*

Setahun setelahnya, *Sony* meramaikan dunia kembali dengan konsol *game* yang bernama *playstation*. konsol berbasis *CD* ini berhasil menjadi konsol terbaik hingga kini.<sup>51</sup>

#### 6. *Game* Generasi VI (2000-sekarang)

Pada tahun 2000, *Sony* merilis *playstation2* dengan *video game* 128 bit dengan *DVD Player*. Pada tahun 2001, *Microsoft* meluncurkan konsol *game* bernama *Xbox*. Sedangkan *Nintendo* juga merilis konsol genggam yang bernama *Gameboy Advance* dan *Nintendo DS*. Pada tahun 2004, *Sony* bersaing dengan *Microsoft* yang terus berkembang pada tahun ini *Sony* merilis *PSP (Playstation Portable)*. Namun, pada tahun 2005 *Microsoft* terus berkembang dengan meluncurkan *Xbox360*. Pada tahun berikutnya, *Sony* memperkenalkan *Playstation3*. Pada generasi inilah, pasar dikuasai oleh *Sony* dan *Xbox*.<sup>52</sup>

### 3. Jenis Jenis *Game*

Berdasarkan alat atau *platform* yang digunakan, jenis *game* terbagi menjadi lima, yaitu:<sup>53</sup>

#### 1. *Arcade Games*

Contoh dari *Arcade Games*, Misalnya *game* untuk menembak maka disediakan juga *controller* berbentuk pistol yang membantu pemain seolah-olah berada di dalam *game* tersebut.<sup>54</sup>

#### 2. *Console Games*

*Game* jenis ini menggunakan alat berupa *console*<sup>55</sup> yang dimainkan pada *game playstation*, dan tetap ditampilkan grafiknya dengan monitor dan dikendalikan dengan *joystick* atau *controller*.<sup>56</sup>

---

<sup>51</sup> *Ibid.*

<sup>52</sup> *Ibid.*

<sup>53</sup> *Ibid*

<sup>54</sup> *Ibid*

<sup>55</sup> *Console*: merupakan sebuah alat atau perangkat untuk menjalankan sebuah permainan video

<sup>56</sup> *Ibid*

### 3. *Hanheld Games*

*Game* jenis ini merupakan alat yang berbentuk monitor yang digabungkan dengan tombol untuk mengendalikan permainannya, contoh yang paling populer adalah *Tamagotchi*.<sup>57</sup>

### 4. *PC Games*

*Game* yang menggunakan *platform PC* atau biasa disebut *Personal Computer* ini tentunya *game* yang dapat dimainkan menggunakan komputer.<sup>58</sup>

### 5. *Mobile Games*

Merupakan *game* yang banyak dimainkan oleh semua orang. Karena, *game* dengan mudah diinstall dan dimainkan di perangkat *mobile*.<sup>59</sup>

## 4. **Genre atau tipe game**

Berdasarkan *genre* atau tipe, jenis *game* terbagi menjadi delapan, yaitu:

1. Aksi (*Action*). *Game* yang membutuhkan reflek, akurasi, serta waktu yang tepat untuk menyelesaikan tantangan.
2. Pertarungan (*Fighting*). *Game* merupakan pertarungan yang membutuhkan skill dalam mengenali kelebihan dan kelemahan lawan.
3. Balapan (*Racing*). *Game* ini membutuhkan keterampilan mengemudi di dalam permainannya untuk memenangkan suatu kompetisi balapan.
4. Olahraga (*Sport*). *Game* ini membutuhkan keterampilan pemain dalam menguasai peraturan olahraga.
5. *Role Playing Game*. *Game* ini membutuhkan pemain sebagai tokoh utamanya untuk menyelesaikan suatu masalah.
6. Petualangan (*Adventure*). *Game* ini mengajak pemain untuk melakukan petualangan dan menyelesaikan misi atau melewati rintangan.

---

<sup>57</sup> *Ibid*

<sup>58</sup> *Ibid*

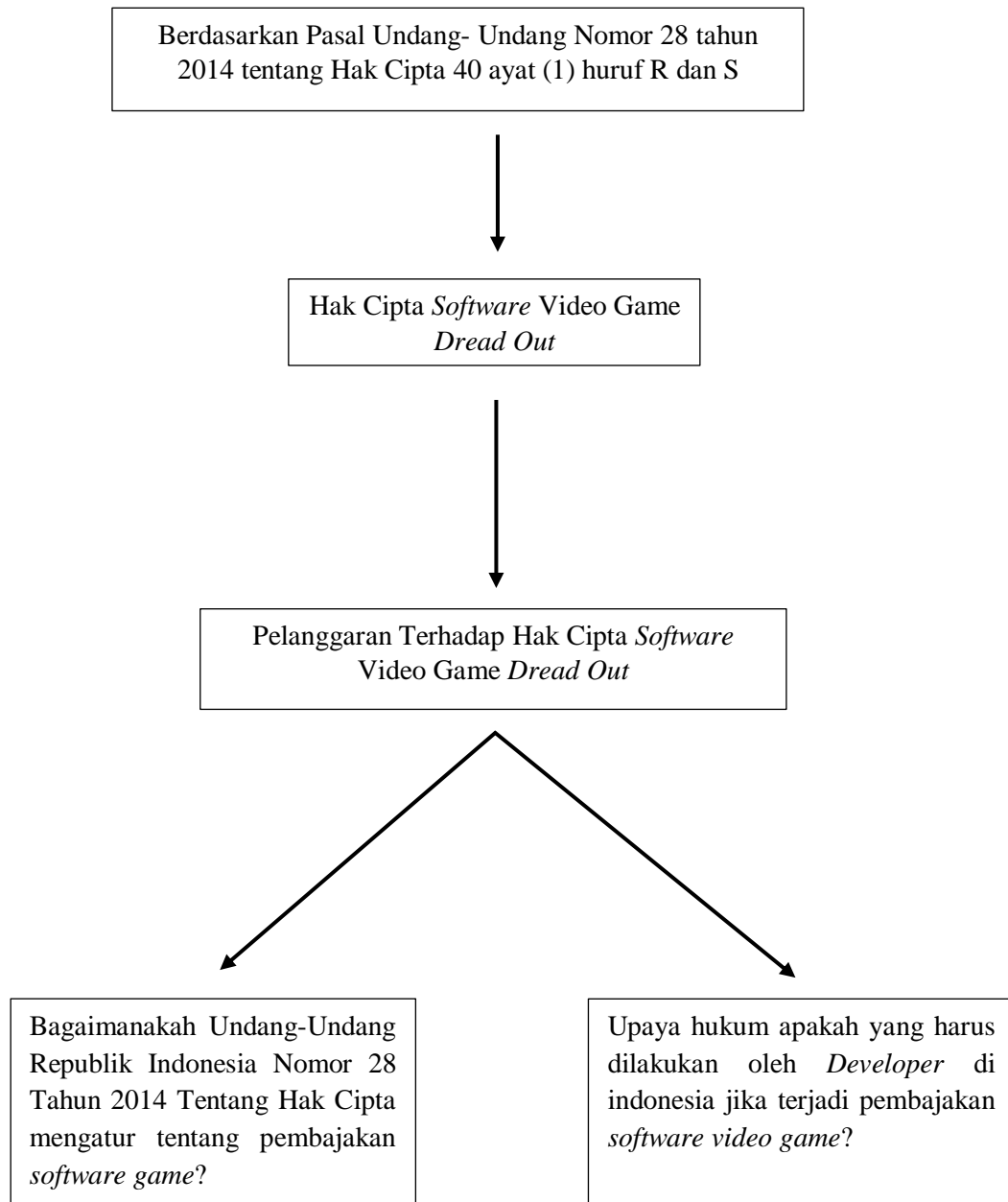
<sup>59</sup> *Ibid*

7. Strategi (*Strategy*). Pada *game* ini pemain membutuhkan strategi yang dapat membantu untuk menyelesaikan masalah.
8. *Puzzle Game* ini membutuhkan kemampuan dalam menyelesaikan teka-teki atau tebakan.<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> *Ibid*

## F. Kerangka Pikir



Keterangan:

Berdasarkan gambar struktur diatas indonesia memiliki peraturan yang mengatur tentang Hak Cipta yaitu Undang-Undang Republik Indonesia nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, dalam Undang-Undang ini ada beberapa Pasal yang dapat dijadikan dasar dalam permasalahan pembajakan *Software* ini, diantaranya, pada Pasal 40 ayat (1) huruf R dan S disebutkan bahwa permainan video dan program komputer termasuk yang dilindungi Hak Ciptanya.

Dari dasar pasal Undang-Undang Republik Indonesia nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta pula si pencipta atau pengembang *software video game* yang dalam skripsi ini mengalami kerugian yaitu (PT. Digital Semantika Indonesia) memiliki hak-hak yang dimiliki terhadap ciptaan yang telah ia buat. Hak-hak yang dimiliki si pencipta atau pengembang permainan (PT. Digital Semantika Indonesia) berupa hak ekonomi dan hak moral. Pada masa saat ini banyak sekali orang memanfaatkan *software* atau perangkat lunak dengan cara yang tidak bertanggung jawab dan sangat berkemungkinan besar ada banyak pelanggaran Hak Cipta terhadap *Software video game* yang dibajak pada saat perilisannya, lalu bagaimana Undang-Undang Republik Indonesia nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta mengatur dan memberi perlindungan terhadap pembajakan *Software Video Game* dan penyelesaian hukum apakah yang harus dilakukan oleh PT. Digital Semantika Indonesia dan semua developer *video game* yang ada di Indonesia untuk mempertahankan hak hak yang dimiliki ketika terjadi pembajakan.

### III. METODE PENELITIAN

Penelitian hukum merupakan suatu kegiatan ilmiah yang didasarkan pada metode, sistematika dan pikiran tertentu yang bertujuan untuk mempelajari satu atau beberapa gejala hukum tertentu dengan cara menganalisisnya.<sup>61</sup>

Untuk memperoleh gambaran yang lengkap terhadap masalah yang diteliti digunakan metode-metode diperlukan sesuai dengan kebutuhan penelitian ini. Metode penelitian tersebut diperlukan dalam upaya memperoleh data yang benar benar objektif dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya secara ilmiah.<sup>62</sup>

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian hukum normatif (*normatif law research*), yang mengkaji hukum tertulis dari berbagai aspek, yaitu aspek teori, sejarah, filosofi, perbandingan, struktur dan komposisi, lingkup dan materi, konsistensi, penjelasan umum, dan pasal demi pasal.<sup>63</sup> Penelitian hukum normatif adalah penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder saja.<sup>64</sup>

Untuk itu, penelitian ini mengkaji dan membahas tentang upaya hukum yang harus

---

<sup>61</sup> Soerjono soekanto, Pengantar Penelitian Hukum. Jakarta: Rineka Cipta 1983, Hlm.43.

<sup>62</sup> Abdulkadir Muhammad, Hukum dan Penelitian Hukum, Bandung. PT Citra Aditya Bakti, 2004, Hlm. 2.

<sup>63</sup> Soerjono Soekanto, *Op.Cit*, Hlm. 15.

<sup>64</sup> *Ibid.*, Hlm. 102.

dilakukan oleh developer pada saat merasa dirugikan karena Hak Cipta *Software Video Game* ciptaan developer dibajak.

### **B. Tipe Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian ini maka tipe penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Penelitian hukum deskriptif berguna untuk memperoleh pemaparan (deskripsi) lengkap tentang keadaan hukum yang berlaku di tempat tertentu dan pada saat tertentu yang terjadi dalam masyarakat.<sup>65</sup> Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang ketentuan hukum dalam lingkup Hak Cipta *software video game*.

### **C. Pendekatan Masalah**

Pendekatan masalah merupakan proses pemecahan atau penyelesaian masalah melalui tahap-tahap yang telah ditentukan, sehingga mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan perUndang-Undangan. Pendekatan perUndang-Undangan digunakan untuk mengetahui keseluruhan peraturan hukum perdata khususnya Hak Cipta dalam mengatur tentang pembajakan perangkat lunak di Indonesia.

### **D. Data dan Sumber Data**

Penelitian ini menggunakan data sekunder, yaitu bahan pustaka yang mencakup dokumen-dokumen resmi, buku-buku perpustakaan, peraturan perUndang-Undangan, karya ilmiah, artikel-artikel, serta dokumen yang berkaitan dengan materi penelitian dari bahan hukum sekunder tersebut mencakup tiga bagian, yaitu:

#### **1. Bahan hukum primer**

Bahan hukum yang mengikat seperti peraturan perUndang-Undangan yang berhubungan dengan penelitian ini adalah:

---

<sup>65</sup> *Loc. cit*



- a. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata)
- b. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
- c. *World Intellectual Property Organization Copyright Treaty* (WCT)
- d. *Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPS)

## **2. Bahan Hukum Sekunder**

yang memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer. Bahan-bahan hukum sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari bahan kepustakaan, buku-buku ilmu hukum, bahan kuliah maupun literatur yang berkaitan dengan penelitian atau masalah yang dibahas.

## **3. Bahan hukum tersier**

Bahan hukum tersier yaitu data yang memberikan penjelasan tentang data primer dan data sekunder, misalnya dari kamus hukum, kamus bahasa, dan sumber-sumber tertulis lainnya.<sup>66</sup>

## **E. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan studi pustaka, yaitu suatu cara pengumpulan data dengan melakukan penelusuan dan menelaah bahan pustaka (literatur, hasil penelitian, majalah ilmiah, buletin ilmiah, jurnal ilmiah dan sebagainya).

Metode pengumpulan data yang dipergunakan adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka, Yaitu dengan cara mempelajari buku-buku atau literatur yang berkaitan pokok bahasan yang akan dibahas dengan cara membaca untuk mencari dan

---

<sup>66</sup> Johny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Normatif*, Malang: Bayumedia Publishing, 2012, Hlm. 296.

memahami data yang diperlukan kemudian dilakukan pencatatan atau pengutipan terhadap data tersebut.

2. Studi Dokumen, Yaitu dilakukan dengan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari dokumen untuk mendapatkan data atau informasi yang berhubungan dengan hubungan hukum dalam permasalahan Hak Cipta *Software Video Game* yang dibajak.

#### **F. Metode Pengolahan Data**

Setelah melalui tahap pengumpulan data, selanjutnya dilakukan pengolahan data, sehingga data yang diperoleh dapat digunakan untuk menganalisis permasalahan yang akan diteliti dalam melakukan pengolahan data dilalui tahap-tahap sebagai berikut:

- 1) Pemeriksaan data (*editing*), yaitu mengoreksi data yang terkumpul sesuai dengan pokok bahasan secara lengkap, dan relevan, apabila ada kekurangan atau kekeliruan maka akan dilengkapi dengan diperbaiki. Dalam penelitian ini peneliti akan mencari data yang akan dikumpulkan secara lengkap sesuai dengan pokok bahasan penelitian.
- 2) Penandaan data (*coding*), yaitu memberi catatan atau tanda yang menyatakan jenis sumber data, catatan atau tanda yang ditempatkan dibagian bawah teks yang disebut dengan catatan kaki (*footnote*) dengan nomor urut. Dalam tahap ini, peneliti akan menyantumkan sumber data sekunder maupun tersier yang dikutip dalam bentuk footnote.
- 3) Rekonstruksi data (*reconstructing*), yaitu menyusun ulang data secara teratur, beraturan, logis, sehingga mudah dipahami. Peneliti akan menyusun bahasan penelitian secara sistematis dan logis.
- 4) Sistematisasi data (*systematizing*), yaitu melakukan penyusunan dan penempatan data menurut kerangka sistematika bahasan berdasarkan urutan masalah sehingga memudahkan pembahasan. Peneliti akan mengurutkan hasil penelitian secara sistematis

### **G. Analisis Data**

Setelah dilakukan pengolahan data, selanjutnya data dianalisis secara kualitatif. Analisis ini dilakukan dengan cara menginterpretasikan data. Hasil analisis data diuraikan dalam bentuk kalimat yang sistematis dan dalam bahasa yang efektif dengan menghubungkan data tersebut menurut pokok bahasan yang telah ditetapkan sehingga diperoleh gambaran yang jelas untuk mengambil suatu kesimpulan.

Penerapan Analisis kualitatif dalam skripsi ini yaitu, menafsirkan data dalam bentuk kalimat secara teratur, runtun, logis, tidak tumpang tindih dan efektif sehingga memudahkan dalam menarik kesimpulan dan diperoleh gambaran yang jelas mengenai jawaban dari permasalahan yang dibahas.<sup>67</sup>

---

<sup>67</sup> *Ibid.*, Hlm 127.

## V. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perlindungan Hak Cipta terhadap pembajakan *software video game* ini diatur dalam beberapa Undang-Undang yang merupakan hasil ratifikasi dari *TRIPs Agreement* yang dimana telah diratifikasi menjadi Undang-Undang Nomor 7 tahun 1994 dan pada akhirnya menjadi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang dimana dalam Undang-Undang tersebut diatur tentang perlindungan terhadap Perangkat Lunak (*Software*) dan permainan video yang ada dalam pasal 40 ayat (1) huruf p, r, dan s Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2014. Perlindungan terhadap Hak Cipta *Software video game* berlaku selama 50 tahun sejak diumumkannya *Software video game* oleh penciptanya sesuai dengan isi pasal 59 Undang-Undang Nomor 24 tahun 2014 perlindungan tersebut dapat berupa perlindungan terhadap hak-hak yang dimiliki oleh pencipta berupa hak moral dan hak ekonomi.
2. PT. Digital Semantika Indonesia adalah korban dari pembajakan. *Software video game* buatan mereka yang berjudul *Dread Out* telah dibajak dengan cara *Counterfeiting* di salah satu pusat perbelanjaan di Mangga Dua Square Jakarta. Adapun upaya hukum yang harus dilakukan oleh pihak PT. Digital Semantika Indonesia untuk mempertahankan hak hak yang dimiliki karena jelas mengalami kerugian. Upaya hukum yang harus dilakukan ada dua yaitu dengan cara penyelesaian secara non litigasi atau di luar Pengadilan (mediasi) terlebih dahulu sebelum melakukan gugatan

ke Pengadilan Niaga, dan jika para pihak kurang puas dengan hasil putusan dalam mediasi maka dapat dilakukan gugatan ke Pengadilan Niaga yang diatur dalam pasal 95 sampai dengan pasal 101 Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014, dengan melakukan tuntutan ganti rugi kepada pihak yang membajak *Software video game* buatan PT. Digital Semantika Indonesia. Pihak pembajak *Software video game* dapat dikenakan Pasal 113 ayat (3) dan (4) dan juga pasal 114 dan harus membayar denda sesuai dengan isi pasal tersebut.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam Bab IV, maka saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pihak PT. Digital Semantika Indonesia seharusnya melakukan gugatan terhadap Pihak Pembajak *Software Video Game* buatan mereka, karena jelas bahwa pihak pembajak telah melakukan perbuatan melawan hukum yang merugikan terhadap hak ekonomi dan hak moral yang dimiliki oleh *Developer* dari *Software Video Game* yang berjudul *Dreadout*.
2. Upaya pemerintah harus bisa lebih tegas dalam mencegah terjadinya pelanggaran terhadap Hak Cipta *Software Video Game*, karena banyak *Developer* Permainan video di Indonesia yang butuh perlindungan terhadap permainan video yang mereka ciptakan, sehingga di masa yang akan datang para *developer* permainan video di Indonesia merasa aman dan tidak takut jika permainan video yang mereka ciptakan terkena pembajakan

## DAFTAR PUSTAKA

- Amriani, Nurnaningsih. 2012. *Mediasi Alternatif Penyelesaian Sengketa di Pengadilan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Anwar, Chairul. 1999. *Hak Cipta: Pelanggaran Hak Cipta & Perundang Undangan Terbaru Hak Cipta Indonesia*. Jakarta: CV. Novindo Pustaka Mandiri.
- Djumhana, Muhammad dan R. Djubaedillah. 2003. *Hak Milik Intelektual: Sejarah, Teori, dan Prakteknya di Indonesia*. Jakarta: PT. Citra Aditya Bakti.
- Harahap, Yahya. 2009. *Hukum Acara Perdata Tentang Gugatan, Persidangan, Penyitaan, Pembuktian, dan Putusan Pengadilan*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Hariyani, Iswi. 2010. *Prosedur Mengurus HAKI yang Benar*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Isnaini, Yusran. 2009. *Hak Cipta Dan Tantangannya Di Era Cyber Space*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ibrahim, Johny. 2012. *Teori dan Metodologi Penelitian Normatif*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Margono, Suyud. 2010. *Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual*. Jakarta: CV Nuansa Aulia.
- , 2003 *Hukum Hak Cipta Indonesia*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Maseleno, Andino. 2003 *Kamus Istilah Komputer dan Informatika*. Yogyakarta.
- Muhammad, Abdul Kadir. 2001. *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Riswandi, Budi Agus dan M.Syamsudin. 2004 *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Riswandi, Budi Agus. 2009. *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudaryat, Sudjana, Rika Ratna Permata. 2010. *Hak Kekayaan Intelektual: Memahami Prinsip Dasar, Cakupan dan Undang Undang Yang Berlaku*. Bandung: Oase Media.
- Sailman, Abdul R. 2010. *Hukum Bisnis Untuk Perusahaan*. Jakarta: Kencana.
- Saidin, Ok. 2004 *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saleh, Roeslan. 1991. *Seluk Beluk Praktis Lisensi*. Jakarta: Sinar Grafika.

Soelistyo, Henry. 2011. *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, Jakarta.

Vollmar HFA. Terjemahan I.S. Adiwimarta. *Pengantar Studi Hukum Perdata*. Jakarta: Rajawali Pers.

Wiranata, I Gede A.B. 2017. *Hukum Telematika*. Bandar Lampung: Zam-Zam Tower.

### **Jurnal**

Robby Akhmad Surya Dilaga, *Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Software Game Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*. Jurnal IUS, Vol IV, 2016 Di unduh dari

<http://jurnalius.ac.id/ojs/index.php/jurnalIUS/article/download/285/pdf-3>

### **Undang – undang**

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata)

World Intellectual Property Organization Copyright Treaty (WCT)

Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPS)

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

### **Sumber website**

<https://technologue.id/>

<https://gamebrott.com/>

[www.Artikelsiana.com/](http://www.Artikelsiana.com/)

<https://id.m.wikipedia.org/>

<https://www.dosenpendidikan.co.id/>

<https://gamebate.blogspot.com/>

<http://ww2.bsa.org/>

<http://tekno.kompas.com/>

<https://pelanggaranpiracy.wordpress.com/>

<https://dudts9.wordpress.com/>

<https://www.nesabamedia.com/>

<https://tekno.kompas.com/>

<https://republika.co.id/>