

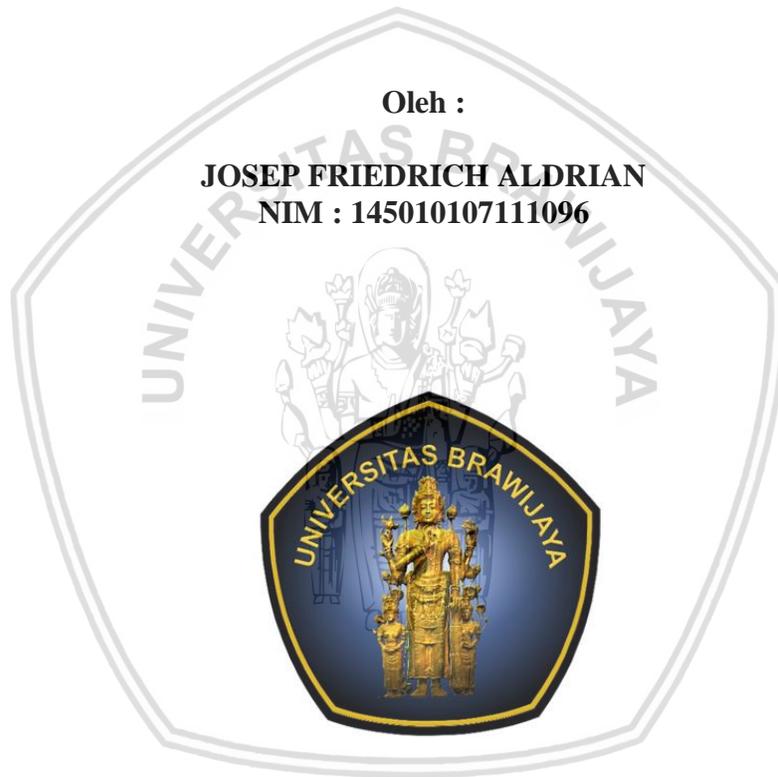
**PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA *VIDEO GAME* TERHADAP
SOFTWARE PENJEBOL LUCKY PATCHER
(Analisis berdasarkan pasal 8 & 52 Undang-Undang No.28 Tahun 2014)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat Memperoleh
Gelar Kesarjanaan dalam Ilmu Hukum

Oleh :

**JOSEP FRIEDRICH ALDRIAN
NIM : 145010107111096**



**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS HUKUM
MALANG
2018**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA *VIDEO GAME* TERHADAP *SOFTWARE* PENJEBOL LUCKY PATCHER

(Analisis berdasarkan pasal 8 & 52 Undang-Undang No.28 Tahun 2014)

JOSEP FRIEDRICH ALDRIAN

NIM: 145010107111096

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Majelis Penguji pada tanggal 10 Juli 2018 dan disahkan pada tanggal

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping

M. Zairul Alam, S.H, M.H
NIP.197409092006041002

Diah Pawestri Maharani, S.H, M.H
NIP. 2013048307232001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Hukum

Ketua Bagian
Hukum Perdata

Dr. Rachmad Safa'at, SH, M.Si
NIP. 196208051988021001

Dr. Budi Santoso, S.H., LL.M
NIP. 197206222005011002



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa karya ilmiah hukum ini adalah hasil kerja saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan yang telah saya sebutkan sumbernya.

Jika di kemudian hari terbukti karya ini merupakan karya orang lain, saya sanggup dicabut atas gelar kesarjanaan saya.

Malang, 10 Juli 2018

Yang menyatakan

Josep Friedrich Aldrian
145010107111096



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan anugerah serta kasih karunia yang tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: ” Perlindungan Hukum Hak Cipta *Video Game* Terhadap *software* Penjebol Lucky Patcher” (Analisis berdasarkan pasal 8 & Pasal 52 Undang-Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.)

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada para pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan ini terutama kepada:

1. Bapak Dr. Racmad Safa'at, SH., M.Si, Selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Brawijaya.
2. Bapak Dr. Budi Santoso, S.H., L.LM, Selaku Kepala Bagian Hukum Perdata Fakultas Hukum Universitas Brawijaya
3. Bapak M.Zairul Alam, SH., MH. Selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang begitu sabar dalam membimbing saya.
4. Ibu Diah Pawestri SH., MH. Selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing saya.
5. Orang Tua Penulis, Bapak Rovinus Lubis dan Ibu Matilda Panjaitan yang telah membantu saya dalam segala hal termasuk dukungan moral dan materiil.
6. Saudara Kandung Penulis, Kakak Patricia Vida Magdalena Lubis, Kakak Elizabeth Taruli Lubis, dan Abang Ronaldo Immanuel Lubis
7. Keluarga Besar Persekutuan Mahasiswa Kristern Fakultas Hukum (PMK Deifilii).
8. Panca Basuki Rahmat, Sahabat sekaligus partner dalam belajar dan mengerjakan penelitian penulis
9. Ezra Mario Pardamean Gulto, Sahabat sejak Sekolah Dasar sampai saat ini.
10. Achmad Lutfi, Sahabat sekaligus partner dalam menjalankan hobi sampai saat ini.
11. Andreas, Dody, Refo, Benny, Kalila, Natasha, yang turut membuat hari-hari penulis begitu indah penuh canda dan tawa dikala gundah dalam mengerjakan penelitian penulis.
12. Adik-adik tercinta dari Keluarga Persekutuan Mahasiswa Kristen Deifilii, Gabby, Marvin, Glen, Ocin, Sammy, Cia, Vione, Cella, Benita, Edwin yang turut membantu memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.
13. Teman-teman satu bimbingan Pak Irul yang turut membantu dalam diskusi dan penyelesaian masalah skripsi.

14. Pihak-pihak lain yang turut membantu kelancaran dalam pengerjaan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis yakin bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga masukan dan kritik akan selalu penulis harapkan untuk memperbaiki skripsi ini.

Akhir kata penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya jika dalam proses pembuatan skripsi ini penulis melakukan kesalahan baik yang disengaja maupun tidak disengaja.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa mengampuni kesalahan kita dan berkenan menunjukkan jalan yang benar.

Malang, 10 juli 2018



Josep Friedrich Aldrian



RINGKASAN

Josep Friedri Aldrian , Hukum Ekonomi dan Bisnis, Fakultas Hukum Universitas Brawijaya, Juni 2018, **PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA VIDEO GAME TERHADAP SOFTWARE PENJEBOL LUCKY PATCHER** M.Zairul Alam SH, MH dan Diah Pawestri Maharani SH, MH.

Pada skripsi ini, penulis mengangkat permasalahan hukum dalam hal perlindungan hukum hak cipta *video game* terhadap *software* penjebol lucky patcher & berdasarkan pasal 8 & 52 Undang-Undang No.28 Tahun 2014. Pemilihan penelitian ini berdasarkan hasil temuan peneliti pada suatu *Video game* yang dijebol melakukan *software* lucky patcher sehingga penjebol tidak perlu melakukan pembayar *In-app purchase* pada permainan atau item item yang ada didalam permainan. Perlindungan hukum hak cipta terhadap *video game* menurut undang-undang pada kenyataannya tidak berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dengan masih banyak dapat ditemukannya *software* penjebolan yang dapat ditemukan tanpa adanya pemblokiran terhadap *software* tersebut dan adanya kekaburan kata dan unsur dalam pasal yang tersebut terhadap perlindungan hak cipta.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka permasalahan yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah Bagaimana Hukum memberikan perlindungan terhadap *video game* yang dijebol menggunakan *software* Lucky Patcher, serta dikaitkan dan dianalisis menggunakan pasal 8 & Pasal 52 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta .

Untuk menjawab permasalahan di atas, penelitian hukum normatif ini menggunakan pendekatan perundang-undangan. Bahan hukum yang berhubungan dengan masalah yang diteliti diperoleh melalui penelusuran kepustakaan. Bahan-bahan hukum yang telah diperoleh dianalisis menggunakan metode interpretasi gramatikal sehingga dapat disajikan dalam penulisan yang lebih sistematis guna menjawab isu hukum yang telah dirumuskan.

Berdasarkan pembahasan, maka dapat disimpulkan : 1) Masih beredarnya *software* Lucky Patcher ini yang membuat perlindungan Hukum terhadap *video game* belum terlihat secara jelas, melalui pasal 8, hukum telah memberikan perlindungan secara preventif namun sampai saat ini perlindungan secara preventif tersebut tidak menekan tingkat para pengguna *software* Lucky Patcher. 2) Adanya kekaburan pada pasal 52 yang terdapat pada kata "setiap orang" tidak menjelaskan adanya kekhususan terhadap siapa pasal tersebut berlaku, bagi pengguna atau bagi pencipta Lucky Patcher tersebut. dan adanya 4 unsur yaitu, merusak , memusnahkan, menghilangkan, dan membuat tidak berfungsi ini menjadi kabur karena tidak dijelaskan apakah harus memenuhi ke empat unsur tersebut atau hanya salah satu saja baru dapat dikenakan pasal tersebut

SUMMARY

Josep Friedrich Aldrian, Law of Economics and Business, Faculty of Law Brawijaya University, June 2018, PROTECTION OF COPYRIGHT LAW VIDEO GAME ON SOFTWARE OF LUCKY PATCHER M.Zairul Alam SH, MH and Diah Pawestri Maharani SH, MH.

In this thesis, the authors raised the legal issues in terms of video game copyright protection against software lucky patcher lung & based on chapters 8 & 52 of Law No.28 of 2014. Selection of this study based on the findings of researchers on a video game that was hacked software lucky patcher so that the hacker does not need to make payer In-app purchase on game or item item in game. The protection of copyright law against video games by law is in fact not working properly. This can be seen with many discoverable software that can be found without any blocking of the software and the obscurity of words and elements in that article against copyright protection.

Based on the above background, then the problem presented in this research is How Laws provide protection against video game that is broken down using software Lucky Patcher, and linked and analyzed using article 8 & Article 52 Act no. 28 of 2014 on Copyright.

To answer the above problem, this normative legal research uses the approach of legislation. Legal material related to the problem studied was obtained through literature search. The legal materials that have been obtained are analyzed using the grammatical interpretation method so that it can be presented in a more systematic writing to answer the legal issues that have been formulated.

Based on the discussion, it can be concluded: 1) The release of this Lucky Patcher software that makes legal protection against video games has not been seen clearly, through article 8, the law has provided preventive protection but until now the preventive protection has not pressed the user level Lucky Patcher software. 2) The presence of obscurity in article 52 contained in the word 'every person' does not specify any specificity to whom the article applies, to the user or to the creator of the Lucky Patcher test. and the existence of the four elements of destroying, annihilating, eliminating, and disabling them becomes blurred because it is not explained whether to fulfill these four elements or only one of them may be subject to the article.

DAFTAR ISI

| | |
|----------------------------------|------|
| Halaman Pengesahan | ii |
| Pernyataan Keaslian Skripsi..... | iii |
| Kata Pengantar | iv |
| Ringkasan..... | vi |
| <i>Summary</i> | vii |
| Daftar Isi | viii |
| Daftar Tabel..... | x |
| Daftar Gambar | xi |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|--------------------------------|----|
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 10 |
| C. Tujuan Penelitian | 11 |
| D. Manfaat Penelitian | 11 |
| E. Sistematika Penulisan | 12 |

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

| | |
|---|----|
| A. Tinjauan Umum Tentang Perlindungan Hukum | 14 |
| B. Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta..... | 17 |
| C. Tinjauan Umum Tentang <i>Video Game</i> | 23 |
| D. Tinjauan Umum Tentang <i>Software</i> | 28 |
| E. Tinjauan Umum Tentang Penjualan | 35 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| A. Jenis Penelitian | 39 |
| B. Pendekatan Penelitian | 39 |
| C. Jenis dan Sumber Bahan Hukum | 40 |
| D. Teknik Memperoleh Bahan Hukum | 41 |
| E. Teknik Analisa Bahan Hukum | 41 |
| F. Definisi Konseptual | 42 |

BAB IV PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| A. Bentuk Perlindungan Hukum Hak Cipta <i>Video Game</i> terhadap <i>software</i> penjebol berdasarkan Pasal 8 UU No.28 Tahun 2014 | 43 |
| 1. Perlindungan Hukum Hak Cipta terhadap <i>Video Game</i> & Program Komputer | 46 |
| 2. Perlindungan Hak Cipta terkait <i>Video Game</i> | 47 |
| 3. Perlindungan Hak Cipta terhadap Program Komputer | 48 |
| 4. Analisa Perlindungan Hak Ekonomi Terkait <i>Video Game</i> | 50 |



B. Bentuk Perlindungan Hukum Hak Cipta *Video Game* terhadap *software* Penjebol berdasarkan Pasal 52 UU No. 28 Tahun 2018 62

1. *Digital Rights Management* / Sarana kontrol teknologi dalam Perlindungan Hak Cipta Terhadap *Video Game* 62
2. Analisis Tindakan Menjebol berdasarkan pasal 52 UU No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta 68

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan..... 76

B. Saran 77

DAFTAR PUSTAKA..... 78

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu 10



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| 1. Gambar I Cara mendapatkan keuntungan pada <i>video game</i> | 56 |
| 2. Gambar II <i>In-app purchase</i> dalam <i>video game Battle pillars</i> | 57 |
| 3. Gambar III <i>in-app purchase</i> yang sudah dilakukan penjabolan | 59 |
| 4. Gambar IV keretangan <i>in-app purchase battlepillars</i> | 70 |
| 5. Gambar V Penjelasan point 3 | 70 |
| 6. Gambar VI Penjelasan point 4..... | 71 |
| 7. Gambar VII Penjelasan point 6..... | 71 |
| 8. Gambar VIII Penjelasan point 7 | 72 |
| 9. Gambar IX Penjelasan point 8 | 72 |



**PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA VIDEO GAME TERHADAP
SOFTWARE PENJEBOL LUCKY PATCHER**

**(Analisis berdasarkan pasal 8 & pasal 52 Undang
– Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.)**

**Josep Friedrich Aldrian, M.Zairul Alam S.H., M.H, Diah Pawestri Maharani
S.H., M.H**

Fakultas Hukum Universitas Brawijaya

Email : Josepfriedrich29@yahoo.com

ABSTRAK

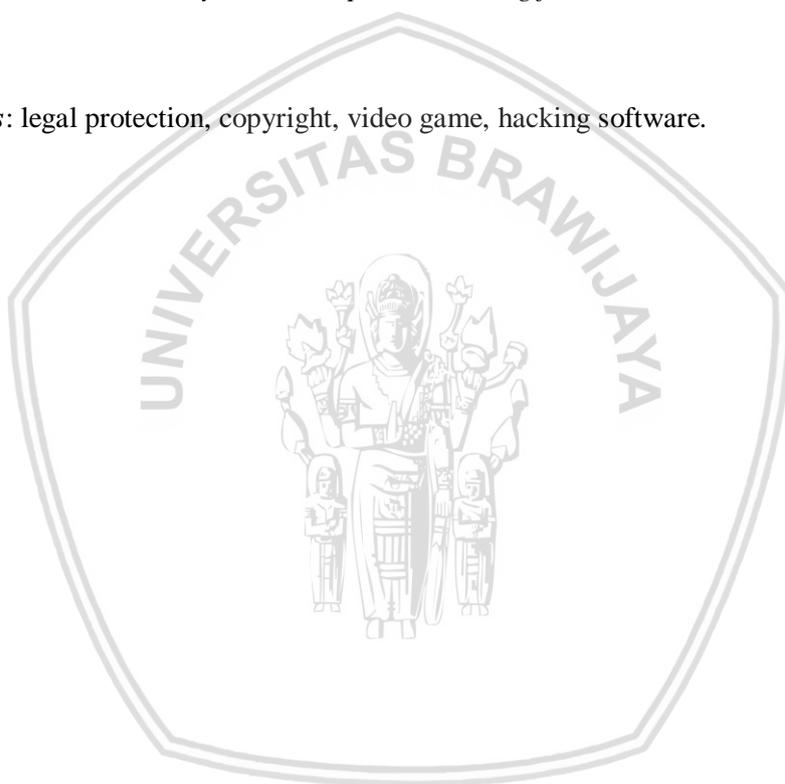
Video game merupakan suatu ciptaan yang didalamnya terdapat sistem keamanan atau sering disebut sarana kontrol teknologi yang bertujuan untuk melindungi *Video game* tersebut. *Aplikasi Hacking In-app purchase* hadir dan masih sangat marak sekali beredar di dunia internet saat ini, ini disebabkan karena belum jelasnya pemberian dan pelaksanaan Perlindungan hukum didalam Undang-Undang No.28 Tahun 2014 tentang hak cipta, yang disebabkan terdapatnya kekaburan maksud dari menimbulkan suatu permasalahan. Pasal 8 Undang-Undang No.28 Tahun 2014 ini menjelaskan bahwa hak ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan hak ekonomi atas ciptaan, namun dapat dilihat bahwa pemberian perlindungan terhadap *Video game* belum terlihat nyata, apalagi terdapat kata dan unsur didalam pasal 52 yang masih multitafsir sehingga dapat dilihat kekaburan didalam pasal tersebut. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normative dan menggunakan pendekatan perundang-undangan. Pengaturan terkait Perlindungan hukum terhadap *Video gamed* dimasa mendatang perlu memberikan perlindungan yang jelas dan tidak adanya perbedaan maksud dari pasal demi pasal yang bersangkutan.

Kata Kunci: Perlindungan hukum, hak cipta, *Video Game*, *software* penjebohan

ABSTRACT

Video games contain technological control for the purpose of protection. Hacking application in in-app purchase is getting popular on the Internet in contradictory to the ambiguity regarding the legal protection in Law Number 28 of 2014 on Copyright, in which the intended meaning is unclear and sparks an issue. Article 8 of Law Number 28 of 2014 states that economic right is an exclusive right of a creator or a copyright holder. However, the legal protection that is supposed to be provided for the copyright of video games is not apparent, especially when it is related to an intention in Article 52 that is still multi-interpreted, resulting in the ambiguity of the Article. This research was conducted with normative juridical method with statute approach. The regulation regarding legal protection given to video game should provide a clear legal protection and there should not be any multi-interpreted meaning from Article to Article.

Keywords: legal protection, copyright, video game, hacking software.



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Globalisasi di identikan dengan segala hal yang serba maju. Kehadiran globalisasi ini tidak lepas dari adanya modernisasi dan perkembangan zaman yang begitu cepat dan hal yang paling terpenting adalah kemajuan teknologi. Globalisasi dan konvergensi tidak saja mempengaruhi aktivitas sosial, ekonomi, dan teknologi informasi, tapi sudah mengarah kepada pembentukan hukum. Dampak globalisasi terhadap teori hukum dapat dipahami bahwa teori Hukum harus mampu menjelaskan dengan gambaran yang menyeluruh yaitu deskriptif, eksplanatori, normatif, dan analitikal terhadap fenomena hukum pada dunia modern.¹ Manusia pada saat ini sangat bergantung dengan teknologi sebagai suatu kebutuhan primer yang tidak dapat dihilangkan. Perkembangan teknologi merambah banyak bidang termasuk salah satunya di bidang permainan interaktif elektronik atau biasa disebut *video game*.

Video game berkembang dengan pesat. Industri Permainan *game* nasional saat ini tidak sama sekali memberikan tanda hilangnya minat berhenti dalam bermain, bahkan halsebaliknya yang terjadi, semakin banyak pelaku yang ikut bermain di kancah industri games nasional.² Hal tersebut selaras

¹William twining, *Globalisation and Legal Theory*, London : Butterworths, 2000, hlm 53.

² Hario Bismo Kuntarto, *Peta industry Game 2015* ,Jakarta : Kementrian informasi dan informatika, 2016, hlm xii.

dengan perkataan Setiyo Ananda yang dalam bukunya mengatakan bahwa internet adalah suatu kecanggihan yang tercipta di era saat ini.³

Video Game bisa dinikmati oleh siapa saja, tidak memandang golongan, bahkan umur juga bukan menjadi penghalang untuk seseorang dalam bermain game. Seperti perkataan Benjamin Franklin yang terkenal bahwa kita berhenti bermain saat menua, tapi kita menua saat berhenti bermain. Ada 2 macam jenis *video game* saat ini yaitu *game offline* hingga berbasis *online*. Permainan *video online/ Game online* atau biasanya anak muda jaman sekarang menyebutnya dengan *Gameon* adalah suatu jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet. Sedangkan *Game Offline* adalah permainan yang tidak membutuhkan jaringan internet dan bisa ditamatkan.

Saat ini sedang *boomingnya mobile game*, atau game yang dapat dimainkan melalui Handphone canggih berbasis android ataupun IOS. Tentunya game ini bisa dimainkan oleh semua kalangan. Sedangkan *genre* dari *video game* ini sendiri ada beberapa macam yaitu, aksi, petualangan, perang, strategi, olahraga, dan masih banyak lagi.⁴

Video Game menjadi salah satu perhatian dunia saat ini dengan pertumbuhan-nya yang sangat cepat, dari harga di pasaran global yang bernilai ratusan US\$ pada awal tahun 1970an, sekarang sudah mencapai lebih dari 90 Milyar US\$ pada tahun 2015 dan diperkirakan akan tumbuh 9% tiap tahunnya. Cepatnya pertumbuhan *Video Game* secara global ini disangkut pautkan darisifat dasar manusia yang selalu ingin bermain atau dikenal dengan konsep

³ Setiyo Ananda, *Anti Kaget Internet*, Jakarta : Creative Media, 2006, hlm.9

⁴WIPO (World Intellectual Property Organization), Juli 2013, *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approach*, WIPO, hlm.7

homoludens.⁵ Dengan semakin banyaknya manusia yang bermain *video game* dan hasil *financial* yang didapat dari pembuatan *video game* tersebut membuat para penerbit berlomba-lomba untuk menciptakan *game* baru. Angka tersebut akan diperkirakan terus bertambah karena *video game* yang sangat mudah kita temui pada masa saat ini.

Melihat banyaknya *video game* yang beredar tentunya kita tidak boleh hanya menikmati produk-produk *video game* ciptaan penerbit itu saja, melainkan juga melihat dan menghargai sisi hak cipta dari ciptaan penerbit itu dan hak ekonomi yang harusnya mereka peroleh dari *video game* yang mereka ciptakan. Seperti halnya hak cipta terhadap obyek lain, hak cipta terhadap *video game* mempunyai hak yang absolut, artinya hak cipta *video game* 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 mempunyai segi balik artinya bahwa setiap orang mempunyai kewajiban menghormati hak tersebut.

Perlindungan hukum hak cipta adalah suatu perlindungan terhadap suatu kekayaan intelektual yang paling penting bagi sebagian besar pemain *video game* dan juga *video game* itu sendiri.⁶ Seperti yang dikatakan oleh W. R Cornish, bahwa hak milik intelektual melindungi pengguna ide dan informasi yang memiliki nilai komersial.⁷ Hak cipta diberikan memiliki

⁵ Ibid. hlm iv

⁶ Mastering The **Game Business and Legal Issues for Video Game Developers Creative industries** – No. 8 by David Greenspan, page 73

⁷ Isnaini Yusran, **Hak Cipta dan tantangannya di era cyber space**, Bogor : GHALA INDONESIA, 2009, hlm 1.

maksud dan tujuan untuk memajukan perkembangan karya intelektual.⁸ Dalam dunia perindustrian *game* sendiri, khususnya di Indonesia sebagian besar *game developer* maupun *game publisher*⁹ adalah pemegang hak cipta yang bukan pencipta, dalam hal ini sering disebut juga sebagai pemegang lisensi. Meskipun pada sekarang ini sudah banyak bermunculan anak-anak muda yang membuat karya *game* sendiri.

Perlindungan hukum terhadap hak cipta di titik beratkan terhadap hak atas kekayaan dan hak untuk menikmati kekayaan itu dalam waktu tertentu.¹⁰ Bagi pencipta perlindungan karya digital ini dapat dilihat dari sisi pengamanan akses, dimana sarana perlindungan teknologi ini yang melekat pada ciptaan memungkinkan pencipta untuk membatasi akses bagi pengguna *illegal*. Pada sisi lain pengamanan sebagai fungsi kontrol atas ciptaan, dimana ciptaan tersebut harus terlindungi dari tindakan penggandaan, perbanyakan, pengubahan dan tindakan lain tanpa seizin pencipta.¹¹

Hukum positif Indonesia coba mengakomodasi perkembangan teknologi yang ada dalam bidang *video game* dengan membuat Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta, yang selanjutnya disebut dengan UUHC. *Software* atau perangkat lunak semakin berkembang mengikuti teknologi. Menurut Didik J. Rachbini, teknologi informasi dan media elektronika dinilai sebagai simbol pelopor, yang akan mengintegrasikan seluruh sistem dunia, baik dalam aspek sosial, budaya, ekonomi dan

⁸ Sutedi Adrian, **Hak Atas Kekayaan Intelektual**, Jakarta : Sinar Grafika, 2013, hlm. 115.

⁹ WIPO (*World Intellectual Property Organization*), Op. Cit., hlm. 44-45.

¹⁰ Yuliati, **Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Berkaitan Dengan Plagiarisme Karya Ilmiah Di Indonesia**, Arena Hukum, Volume 5. No.1

¹¹ Moch. Zairul Alam, **Rights Managemen Information Dalam Ketentuan Hak Moral Pada Undang-Undang**, Arena Hukum, Volume 6. No.2.

keuangan. Dari sistem-sistem kecil lokal dan nasional, proses globalisasi dalam tahun-tahun terakhir bergerak cepat, bahkan terlalu cepat menuju suatu sistem global. Dunia akan menjadi “*global Village*” yang menyatu, saling tahu dan terbuka, serta saling bergantung satu sama lain.¹²

Penggabungan komputer dan telekomunikasi melahirkan suatu fenomena yang mengubah konfigurasi model komunikasi konvensional.¹³ Perlindungan yang hukum berikan terhadap program komputer adalah perlindungan terhadap hak kekayaan intelektual. Pemberian perlindungan hak kekayaan intelektual ini dimaksud untuk melindungi inovasi didalam program komputer/*software* tersebut, salah satu nya berbentuk permainan video atau *video game*, *video game* sendiri terdiri dari beberapa unsur yang utama yaitu, musik, naskah, jalan cerita, *video*, gambar, dan karakter.

Di dalam UUHC tidak terdapat definisi yang jelas tentang *video game*, tetapi *video game* termasuk salah satu objek hak cipta yang dilindungi oleh Negara berdasarkan UUHC. Namun demikian Peraturan Menteri Komunikasi dan informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, permainan video memiliki istilah lain yaitu permainan interaktif elektronik. Pada Pasal 1 ayat (1) Peraturan Menteri Komunikasi dan Teknologi Nomor 11 tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, definisi dari permainan video atau permainan interaktif elektronik adalah :

¹²Didik J. Rachbini, **Mitos dan Implikasi Globalisasi :Catatan Untuk Bidang Ekonomi dan Keuangan**, pengantar Edisi Indonesia Hirst, Paul dan Grahame Thompson, *Globalisasi Adalah Mitos*, Jakarta: Yayasan Obor, 2001.

¹³Siregar Ashadi, **Negara, Masyarakat dan Teknologi Informasi**, makalah pada Seminar Teknologi Informasi, Pemberdayaan Masyarakat, dan Demokrasi, Yogyakarta : 19 Semptember 2001.

*“Permainan Interaktif Elektronik adalah aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (objectives) dan aturan (rules) berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak”.*¹⁴

Pengguna internet dan *video game* memiliki fleksibilitas dan mobilitas yang sangat tinggi serta tak lagi dihalang halangi oleh batas-batas teritorial antara negara. Namun dibalik kegemerlapan itu, internet juga melahirkan keresahan-keresahan baru. Diantaranya, muncul kejahatan yang lebih canggih dalam bentuk “*Cyber Crime*”, dimana mereka dapat dengan mudah menghindari dari pengawasan dan sanksi hukum yang ada.¹⁵ Kejahatan dalam bidang teknologi informasi (*cybercrime*) adalah kejahatan yang menggunakan komputer sebagai sasaran kejahatan, dan kejahatan yang menggunakan komputer sebagai sarana melakukan kejahatan. Kejahatan ini adalah kejahatan dalam pengertian yuridis, yaitu tindak pidana yang diatur dalam peraturan perundang-undangan.¹⁶ *Cyber crime* merupakan bentuk kejahatan yang relatif baru apabila dibandingkan dengan bentuk-bentuk kejahatan lain yang sifatnya konvensional (*street crime*). *Cyber Crime* muncul bersamaan dengan lahirnya revolusi teknologi informasi.¹⁷

Salah satu contoh *Cyber Crime* adalah tindakan menjebol (Selanjutnya disebut penjebolan). Terkait tindakan penjebolan, Indonesia telah mengantisipasi serta melarang keras permasalahan tersebut dan telah

¹⁴Lihat Pasal 1 ayat (1) Peraturan Menteri Komunikasi dan Teknologi Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

¹⁵Isnaini Yusran, Op. cit. hlm 27.

¹⁶ Widodo, **Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi**, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013, hlm.5

¹⁷Didik M.Arief Mansur dan Elisatris Gultom, **Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi**, Bandung : PT Refika Aditama, Cetakan kesatu, 2005, hlm. 24

dituangkan dalam Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 pasal 30 ayat (3) yang berbunyi :

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan”.¹⁸

Pelaku tindakan penjebolan semata mata bukan karna uang saja, melainkan ada suatu tantangan yang dipikirkan oleh mereka bukanlah apa yang akan diperoleh dari perbuatan mereka tersebut melainkan bagaimana mengakali suatu sistem komputer dan menikmati hasil perbuatannya, dan tindakan ini termasuk *White Collar Crime*.¹⁹ Pendapat lain mengatakan bahwa *hacker* yaitu orang yang mengakses suatu sistem komputer dengan suatu cara yang salah atau tidak sah.²⁰

Berkaca dengan hal itu, di negara china sendiri terkait *hacker* tak begitu ketat, apalagi terkait penjebolan dalam dunia *game online*, salah satu hacker terkenal di china berinisial “PW” mengatakan “*Game online* adalah salah satu hal yang sangat mudah untuk di hacking dan mengambil keuntungan dari hal itu, para *hacker* dapat memperoleh kira-kira US\$16.000 dalam sebulannya”.²¹

Dalam perkembangannya, ternyata seiring dengan perkembangan teknologi dan Telekomunikasi, Media dan Informasi (Selanjutnya penulis menyingkat dengan TELEMATIKA) yang semakin konvergen telah menimbulkan begitu banyak pertanyaan tentang sejauh mana aspek hukum

¹⁸ Lihat Pasal 30 ayat (3) Undang-Undang no 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik.

¹⁹ Kutipan Todung Mulya Lubis dalam buku Edmon Makarim , **Kompilasi Hukum Telematika**, Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada, cetakan ke-2 2004, hlm 389

²⁰ Kutipan Martin Wasik dalam buku Edmon Makarim , Ibid. hlm 301

²¹ Diakses dari <https://www.techinasia.com/hacking-chinas-online-games-for-profit-an-interview-with-a-chinese-hacker> pada tanggal 09 Febuari 2018 pukul 22.37

yang terkait dengan dinamika tersebut, atau bagaimanakah sistem hukum nasional dapat mengkomodir hal tersebut dengan bagaimana perkembangannya di masa mendatang. Hukum untuk kesekian kalinya dijadikan alasan sebagai penghalang laju perkembangan teknologi, karena hukum selalu terlambat dibandingkan perkembangan teknologi yang dinamis.²² Kehadiran teknologi informasi bukan berarti merevolusi semua produk hukum yang sedang berlaku saat ini. Pembuat kebijakan hukum harus melihat bahwa sebenarnya produk hukum yang berlaku sekarang mampu meminimalisir bentuk kejahatan yang berlaku di Internet.²³

Di zaman serba canggih ini setiap orang dapat menjadi *hacker* dengan hanya men *download* suatu aplikasi yang sudah disediakan. Dalam *handphone* berbasis android dan komputer dapat ditemukan banyak sekali *software-software* Penjebol untuk meretas suatu game. *Software* paling populer adalah *software* Lucky Patcher. Lucky patcher adalah aplikasi penjebol paling populer yang memberikan kendali atas izin yang diberikan kepada semua aplikasi di Android. Lucky patcher memungkinkan untuk mengendalikan semua aplikasi yang ada di Android.²⁴ Sama halnya dengan aplikasi yang memberikan kendali lebih kepada pengguna, namun perangkat harus di *root* agar bisa mengakses semua fiturnya, fitur tersebut antara lain:

1. Menghapus semua iklan dari semua aplikasi gratis dan *game*.
2. Memberikan *freepurchase* di aplikasi pembelian untuk game android dan aplikasi lainnya.

²²Makarim Edmon, Op.Cit, hlm 197

²³Ibid. hlm 197

²⁴Diakses dari <http://luckypatcherdownloads.org/> Pada tanggal 22 Februari 2018 pukul 16.00 WIB.

3. Menghapus verifikasi lisensi untuk semua aplikasi berbayar.
4. Memberikan akses ke semua fitur dari *game* dan aplikasi.²⁵

Dengan Lucky Patcher, dapat dilakukan *hack in-app purchase* suatu aplikasi maupun game, dan juga bisa mengedit isi aplikasi maupun membuat *cloning* aplikasi sesuka hati, Artinya, aplikasi yang tadinya berbayar/premium bisa digunakan sesuka hati secara gratis.²⁶

Dilihat dari cara kerja program software hacker *Lucky Patcher* dan *Cheat Engine* tersebut telah memenuhi unsur-unsur yang sangat bertentangan dengan Pasal 8 dan Pasal 52 UUHC Hal ini sangat merugikan bagi sang developer game tersebut. Pembuatan aplikasi penjebol Lucky patcher dan tersebut yang kerap terjadi dikarenakan terdapat permasalahan dalam peraturan yang mengaturnya, longgarnya hukum serta mudahnya seseorang pada masa sekarang untuk mengakses dan menciptakan aplikasi tersebut melalui keterbukaan informasi di internet.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka Penulis tertarik untuk mengadakan penelitian skripsi yang berjudul **:PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA VIDEO GAME TERHADAP SOFTWARE PENJEBOL LUCKY PATCHER (Analisis berdasarkan pasal 8 & pasal 52 Undang – Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.)**

²⁵Diakses dari <https://id.uptodown.com/android/search/lucky-patcher> Pada tanggal 29 Desember 2017 pukul 01.45 WIB.

²⁶Diakses dari <http://batam.tribunnews.com/2016/12/31/7-aplikasi-ini-dilarang-hadir-di-play-store-malah-ada-yang-bisa-putuskan-koneksi-wifi-kamu?page=all> Pada tanggal 12 Februari 2018 pukul 20.49 WIB.

Tabel 1.1

Tabel Orisinalitas

| No | Nama Peneliti dan Asal Instansi | Judul | Tahun | Pembeda |
|----|--|--|-------|---|
| 1. | Aprilivan Partogi Tarihoran Universitas Brawijaya | Perlindungan Hak Cipta Permainan Video terhadap pembuatan Video Game Clone | 2017 | Perbedaan antara penelitian penulis dan penelitian aprilivan adalah, penelitian yang dilakukan aprilivan perlindungan hukum terhadap <i>Video Game</i> terhadap <i>Video Game Clone</i> atau tiruan dan mengkaji dengan peraturan perundang-undangan dari 2 negara berbeda yaitu amerika dan Indonesia. Sedangkan Penulis meneliti tentang permasalahan perlindungan Hukum Hak Cipta <i>Video Game</i> terhadap <i>software</i> penjebol yang merugikan Hak Ekonomi dan larangan terhadap PP No.82 tahun 2012 |
| 2 | Yessica Ardina Fakultas Hukum Universitas Diponegoro | Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (Video Game) Terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta | 2016 | Perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan penulis dengan Yessica adalah, penelitian yang dilakukan oleh Yessica meneliti tentang perlindungan hukum hak cipta permainan video terkait tindakan pembajakan. Sedangkan Penulis meneliti tentang permasalahan perlindungan Perlin Hukum Hak Cipta <i>Video Game</i> terhadap <i>software</i> penjebol yang merugikan Hak Ekonomi dan larangan terhadap PP No.82 tahun 2012. |

B. Rumusan masalah

1. Bagaimana bentuk Perlindungan Hukum Hak Cipta *Video Game* terhadap *software* penjebol Lucky Patcher berdasarkan Pasal 8 UU No. 28 Tahun 2014?

2. Bagaimana bentuk Perlindungan Hukum Hak Cipta *Video Game* terhadap *software* penjebol Lucky Patcher berdasarkan Pasal 52 UU No. 28 Tahun 2014?

C. TUJUAN PENELITIAN

Untuk mendeskripsikan, mengidentifikasi dan menganalisis terkait Perlindungan Hukum Hak Cipta *Video Game* terhadap *software* penjebol Lucky Patcher & Cheat Engine yang masih beredar luas dan dapat dinikmati semua orang hingga saat ini.

D. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan Hasil penelitian diatas dapat dijadikan bahan refrensi dan bahan pemikiran terhadap pengembangan ilmu hukum khususnya Perlindungan Hukum Hak Cipta *Video Game* terhadap *software* penjebol Lucky Patcher & Cheat Engine yang masih beredar di dunia Internet.

2. Manfaat Praktis

- a) Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan dalam membentuk suatu peraturan yang benar benar efektif dalam menanggulangi *software* penjebol yang masih beredar saat ini.
- b) Bagi pencipta/Developer
Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat meningkatkan perlindungan terhadap game ciptaan developer/pencipta.

- c) Bagi pemain video game

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan wawasan dan pengetahuan terkait dilarangnya penggunaan *software* penjebol.

E. SISTEMATIKA PENULISAN

Penelitian ini disusun secara sistematis yang terbagi dalam bab-bab sehingga dapat memperjelas ruang lingkup dan cakupan yang akan diteliti. Adapun urutan tata letak masing-masing bab serta pokok permasalahan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan terkait Latar Belakang yang menjadi dasar dalam penelitian ini, Rumusan Masalah berisi tentang permasalahan- permasalahan yang dijadikan topik dalam penelitian ini, dan dari permasalahan-permasalahan tersebut terdapat sebuah tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini diuraikan mengenai kajian umum, argumentasi ilmiah/teori dan berbagai pendapat para ahli dari berbagai sumber yang jelas dan sah.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini memuat Jenis Penelitian, Pendekatan Penelitian, Jenis Bahan Hukum, Teknik Pengumpulan Bahan Hukum, Teknik Analisis Bahan Hukum, dan Definisi Konseptual.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai bentuk perlindungan hukum hak cipta *Video Game* terhadap *software* penjebol Lucky Patcher dan Cheat Engine.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan menguraikan tentang kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya serta saran-saran dari penulis sehubungan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum tentang Perlindungan Hukum

Perlindungan Hukum adalah bentuk usaha pemenuhan hak dan pemberian bantuan untuk memberikan rasa aman kepada saksi dan/atau korban, perlindungan hukum terhadap korban kejahatan sebagai bagian dari perlindungan masyarakat, dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, seperti halnya dalam pemberian restitusi, kompensasi, pelayanan medis, dan bantuan hukum.²⁷

Hukum dapat dimaknai sebagai keseluruhan kumpulan peraturan-peraturan atau kaedah-kaedah dalam suatu kehidupan bersama, atau keseluruhan peraturan tentang tingkah laku yang berlaku dalam suatu kehidupan bersama, yang dapat dipaksakan pelaksanaannya dengan suatu sanksi.²⁸ Hukum mengatur hubungan hukum yang terdiri dari ikatan-ikatan antara individu dan masyarakat dan antara individu itu sendiri. Pengertian lain yakni hukum ialah rangkaian peraturan-peraturan mengenai tingkah laku orang-orang sebagai anggota suatu masyarakat.²⁹ Hubungan hukum mempunyai berfungsi untuk memberikan ketertiban antar hubungan manusia dalam kehidupan sosial. Hukum menjaga kebutuhan hidup agar dapat terwujud suatu keseimbangan psikis dan fisik dalam kehidupan, terutama didalam kehidupan kelompok sosial yang merasakan tekanan.

²⁷ Soerjono Soekanto, **Pengantar Penelitian Hukum**, Jakarta : Ui Press, 1984, hlm 133.

²⁸ Sudikno Mertokusumo, **Mengenal Hukum Suatu Pengantar**, Liberty, Yogyakarta, 2007, hlm. 40

²⁹ Wirjono Prodjodikoro, **Perbuatan Melanggar Hukum**, dikutip dari Abdul Rachmad Budiono, **Pengantar Ilmu Hukum**, Bayumedia Publishing, Malang, 2005, hlm. 5

Sesuai dengan tujuannya agar tercapainya suatu tata tertib demi keadilan, aturan-aturan hukum harus berkembang sejalan dengan perkembangan pergaulan hidup manusia, perkembangan aturan-aturan hukum itu didalam pelaksanaannya menunjukkan adanya penggantian aturan-aturan hukum yang sedang berlaku.³⁰ Ketentuan hukum dan segala peraturan yang dibuat oleh masyarakat pada dasarnya merupakan kesepakatan masyarakat tersebut untuk mengatur hubungan perilaku diantara anggota-anggota masyarakat itu dan antara perorangan dengan pemerintah yang dianggap mewakili pula kepentingan masyarakatnya. Dalam ketentuan tersebut tercermin adanya pengakuan masyarakat atas hak seseorang sebagian atau seluruhnya.³¹

Hukum sebagai suatu sistem mempunyai sistematikanya sendiri. Sistematika didasarkan hasil pemikiran dalam pembentukan sistem, Mendefinisikan hukum terbilang sulit karena hukum mencakup bidang yang amat luas sehingga dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, sehingga banyak sekali pendapat para ahli mengenai definisi hukum, namun dari berbagai pendapat tentang definisi hukum tersebut akan dapat diambil suatu titik kesamaan, yakni:³²

1. Hukum merupakan himpunan berbagai peraturan (tertulis maupun Tidak tertulis)
2. Isinya berupa norma-norma (perintah atau larangan)
3. Bertujuan mengatur tata tertib pergaulan hidup dalam masyarakat
4. Lazimnya mengandung sanksi.

³⁰Sadi Muhamad, **Pengantar Ilmu hukum**, Kencana, Jakarta, 2015, hlm 4

³¹Hutagalung Maru Sophar, *Op.cit*, hlm 131.

³²*Op. Cit*, Wirjono Prodjodikoro., hlm.7

Terkait dengan fungsi hukum, telah banyak pemikiran-pemikiran para tokoh mengenai fungsi hukum itu sendiri, Secara umum ada 7 fungsi hukum yang sering kita temui yaitu :³³

1. Fungsi Hukum sebagai sarana sosial control.
2. Fungsi Hukum sebagai “*A Tool of Social Engineering*”.
3. Fungsi Hukum sebagai simbol.
4. Fungsi Hukum sebagai alat politik.
5. Fungsi Hukum sebagai sarana penyelesaian sengketa.
6. Fungsi Hukum sebagai sarana pengendalian sosial.
7. Fungsi Hukum sebagai sarana pengintegrasian sosial.

Ada 2 (dua) teori tentang tujuan hukum, antara lain:

1. Teori Etis

Teori etis diperkenalkan oleh Aristoteles dalam bukunya yang berjudul *Rhetorica* dan *Ethica Nicomachea*. Teori ini berpendapat bahwa tujuan hukum itu semata-mata untuk mewujudkan keadilan.³⁴ Disebut sebagai teori etis karena isi hukum ditentukan oleh kesadaran etis mengenai mana yang adil dan mana yang tidak adil.

2. Teori Utilitas

Teori Utilitas diperkenalkan oleh Jeremy Bentham yang mengemukakan bahwa hukum bertujuan untuk mewujudkan apa yang berfaedah atau yang sesuai daya guna (efektif).

³³ *Op. Cit*, Sadi Muhamad, hlm.183

³⁴ Rahman Syamsudin dan Ismail Aris, **Merajut Hukum Indonesia**, Jakarta : Mitra Wacana Media, 2014, hlm 23

Perlindungan Hukum sendiri dapat digolongkan menjadi 2 (dua) macam, yaitu perlindungan hukum preventif dan perlindungan hukum represif. Perlindungan Hukum preventif bertujuan untuk mencegah terjadinya suatu permasalahan/sengketa sedangkan perlindungan hukum represif bertujuan untuk menyelesaikan suatu permasalahan/sengketa.³⁵

B. Tinjauan Umum tentang Hak Cipta

Ditinjau dari sejarahnya terdapat dua konsep hak cipta yang saling mempengaruhi satu sama lain yaitu: Konsep *Copyrights* yang berkembang di Inggris dan berbagai negara yang menganut sistem Hukum Common Law dan konsep *droit d'Auteur* yang berkembang di Perancis dan berbagai negara yang menganut sistem Hukum Civil law. Pengaturan konsep *Copyrights* yang menekankan perlindungan hak-hak penerbit, sedangkan konsep *droit d'auteur* berbeda dengan konsep *copyright*. Konsep *droit d'auteur* ini lebih menekankan hak-hak pengarang dari tindakan yang dapat merusak reputasinya. Konsep ini didasarkan pada konsep hukum alam yang menyatakan bahwa suatu karya cipta adalah perwujudan teringgi (alter ego) pencipta.³⁶

Pada awalnya perlindungan Hak cipta diberikan di Inggris pada tahun 1557 kepada perusahaan alat tulis, yaitu dalam hal penerbitan buku. Di akhir abad ke-17 para pedagang dan penulis menentang kekuasaan yang diperoleh para penerbit dalam penerbitan buku, dan mereka menuntut agar diikut sertakan dan dapat menikmati hasil ciptaannya dalam bentuk buku. Akibat ditemukanya

³⁵ Philipus M. Hadjon, *Perlindungan Hukum bagi Rakyat Indonesia*, Surabaya :PT Bina Ilmu, 1987, hlm. 2

³⁶ Hidayah Khoirul ,*Hukum HKI Kajian Undang-undang & Integrwasi Islam*, Malang : UIN-MALIKI PRESS, 2013, hlm 38.

mesin cetak yang membawa akibat terjadinya perubahan didalam masyarakat maka dalam tahun 1709 parlemen Inggris menerbitkan Undang-undang Anne (*The Statute of Anne*). Tujuan undang-undang tersebut adalah untuk mendorong “*learned men to compose and write useful work*”.

Dalam Tahun 1690, John Locke mengatakan didalam bukunya *Two Treatises on Civil Government* bahwa pengarang atau penulis mempunyai hak dasar (“*natural right*”) atas karya ciptanya. Selain itu, peraturan tersebut juga mengatur masa berlaku hak eksklusif bagi pemegang *copyright*, yaitu selama 28 tahun, setelah masa yang diberikan habis maka hasil karya tersebut menjadi milik umum dan dapat dimanfaatkan oleh siapa saja secara bebas.

Di Belanda Undang-Undang tahun 1817, hak cipta (*Kopijregt*) tetap berada pada penerbit, baru dengan UUHC tahun 1881 hak khusus pencipta (*uitsluitendrecht van de maker*) sepanjang mengenai pengumuman dan perbanyakan memperoleh pengakuan formal dan materiil. Dalam tahun 1886 barulah muncul dan diciptakan dalam pelaksanaan suatu pengaturan yang modern di bidang hak cipta. Kehendak untuk ikut serta dalam Konvensi Bern, merupakan dorongan bagi Belanda terhadap terciptanya UUHC Tahun 1912 (*Auteurswet 1912*). Hak cipta dalam perkembangan selanjutnya menjelma menjadi hak eksklusif bagi pengarang, baik untuk melakukan eksploitasi secara ekonomi maupun hak eksklusif bagi pengarang, baik untuk melakukan eksploitasi secara ekonomi maupun hak atas fasilitas-fasilitas lain yang berkenaan dengan karyanya.³⁷

³⁷ Sudargo Gautama, **Segi-Segi Hukum Hak Miliki Intelektual**, Bandung : Cetakan 1, PT. Eresco, 1990, hlm.70

1. Sejarah Hak cipta di Indonesia

Sesungguhnya, hak cipta (*auteursrecht*) yang terdapat didalam “Auteurswet 1912” telah berlaku sebelum Perang Dunia II di Indonesia (Hindia Belanda dahulu) “Auteurswet 1912” ini ada suatu undang-undang Belanda yang diberlakukan di Indonesia pada tahun 1912 berdasarkan asas “konkordansi” (St. 1912 No.600; Undang-Undang 23 September 1912). dalam perjalanannya yang panjang sejak “Auterswet 1912” sampai dengan tahun 1982 maka lebih dari 70 tahun Indonesia baru berhasil menciptakan UUHC yang bersifat nasional, yaitu Undang-Undang Nomor 60 Tahun 1982 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara RI Tahun 1982 Nomor 15, Tambahan Lembaran Negara RI No. 3217. Tidak lama kemudian, kurang lebih lima tahun sejak Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 itu diundangkan, beberapa ketentuan undang-undang itu mendapat perubahan kembali. Perubahan itu, antara lain bentuk pelanggaran hak cipta dari delik pengaduan menjadi delik biasa.³⁸ Dalam pelaksanaannya Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 ini ternyata tidak banyak ditemukannya suatu pelanggaran, terutama didalam bentuk tindak pidana pembajakan terhadap hak cipta, yang telah berlangsung dari waktu ke waktu dengan semakin meluas dan sudah mencapai tingkat yang sangat membahayakan dan merugikan kreatifitas para pencipta.³⁹

Namun dalam beberapa faktor menjelaskan bahwa UUHC tersebut dinilai belum cukup memumpuni, Maka dari itu pada tanggal 23

³⁸ Hutagalung Maru Sophar, **Hak Cipta Kedudukan & peranannya dalam pembangunan**, Jakarta : Cetakan I, Sinar Grafika, 2012, hlm 2.

³⁹ Rachmadi Usman, **Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual: Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia**, Bandung : PT Alumni, 2003, hlm. 56

September 1987 Pemerintah atas persetujuan DPR, diundangkan lah Undang-Undang No.7 Tahun 1987 tentang perubahan atas Undang-Undang No.6 Tahun 1982.

Dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987 skala perlindungan pundiperluas, salah satunya dikatakan bahwa masa berlaku perlindungan karya cipta diperpanjang menjadi 50 tahun setelah meninggalnya si pencipta. Karya-karya seperti rekaman video juga dikateforikan sebagai karya yang mendapat perlindungan. Lalu salah satu kelemahan dari Undang-Undang Nomor 6 tahun 1982 adalah menanggulangi pelanggaran yang terjadi dalam hak cipta, masi karena peraturan pidananya sebagai delik aduan. Penyelidik baru dapat melakukan penangkapan terhadap pelaku pelanggaran hak cipta setelah adanya pengaduan dari pihak korban. Oleh karena itu masyarakat dapat melaporkan adanya peristiwa pelanggaran Hak Cipta tanpa perlu pengaduan dari korban.⁴⁰ Karena keikutsertaan Indonesia dalam *Agreement on Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights, Including Trade Counterfeit Goods/ TRIPs*) dan meratifikasi *Berne Convention* melalui Keputusan Presiden Nomor 18 Tahun 1997 dan Perjanjian Hak Cipta WIPO (*World IntellectualProperty Organization Copyrights Treaty*) Keputusan Presiden Nomor 19 Tahun 1997.

Ada beberapa hal yang perlu disempurnakan agar pemberian perlindungan hukum benar-benar efektif, termasuk upaya dalam

⁴⁰Gatot Supramono, **Hak Cipta dan Aspek- Aspek Hukumnya**, Jakarta : Rineka Cipta, 2010, hlm. 5-6

memajukan perkembangan karya intelektual yang berasal dari seni dan budaya bangsa Indonesia.

Dengan memperhatikan hal tersebut dipandang perlu untuk mengganti UUHC dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Kemampuan intelektual masyarakat Indonesia juga memerlukan perlindungan hukum yang memadai agar terdapat persaingan usaha yang sehat yang diperlukan dalam dilaksanakannya pembangunan nasional, maka dibentuklah UUHC yang baru, yakni UUHC Nomor 28 Tahun 2014 agar sesuai dengan perkembangan hukum dan kebutuhan masyarakat Indonesia.

2. Pengertian Hak Cipta

Hak Cipta adalah suatu hak eksklusif untuk mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaannya atau memberikan izin kepada masyarakat menggunakan karya nya untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.⁴¹

UUHC mendefinisikan Hak Cipta sebagai berikut:

“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.”⁴²

Diberikan hak Eksklusif ini didasarkan pada adanya kemampuan pencipta untuk menghasilkan suatu karya yang bersifat khas dan menunjukkan keaslian kreativitas sebagai individu. Bentuk khas yang dimaksud adalah perwujudan ide dan pikiran pencipta kedalam bentuk

⁴¹ Sutedi Adrian, *Op.Cit*, hlm 116.

⁴² Lihat Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

karya materi yang dapat dilihat, didengar, diraba, dan dibaca oleh orang lain.⁴³ Pencipta Menurut UUHC adalah :

*“seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-samaan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.”*⁴⁴

Ciptaan Menurut Pasal UUHC diartikan :

*“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.”*⁴⁵

Hak Cipta/Copyright Menurut WIPO (*World Intellectual Property Organization*) adalah :

*“Copyright (or Author’s right) is a legal term used to describe the rights that creators have over their literary and artistic works. Works covered by copyright range from books, music, paintings, sculpture, and films. To computer programs, databases, advertisements, maps, and technical drawings.”*⁴⁶

Menurut Konvensi Bern yang dimaksud dengan hak cipta adalah hak yang melindungi pencipta secara elektif atas karyanya yang berupa karya sastra dan seni. Konvensi ini memiliki tiga asas yakni:⁴⁷

a) Prinsip *National Treatment*

Ciptaan yang berasal dari salah satu negara peserta perjanjian (yaitu ciptaan seorang warga negara, negara peserta perjanjian, atau suatu ciptaan yang pertama kali diterbitkan di salah satu negara peserta perjanjian) harus mendapat perlindungan hukum hak cipta

⁴³ Isnaini Yusran, Op.Cit, hlm 2.

⁴⁴ Lihat Pasal 1 angka 2 Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

⁴⁵ Lihat Pasal 1 angka 3 Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

⁴⁶ Dikses dari <http://www.wipo.int/copyright/en/> pada tanggal 15 Februari 2018 Pukul 02.51.

⁴⁷ Margono Suyud, 2010, **Hukum Hak Cipta di Indonesia Teori dan Analisis Harmonisasi Ketentuan *World Trade Organization (WTO)-TRIPs Agreement***, Bogor : Ghalia Indonesia, hlm.15

yang sama seperti diperoleh ciptaan seorang pencipta warga negara sendiri.

b) Prinsip *Automatic Protection*

Pemberian perlindungan hukum harus diberikan secara langsung tanpa harus memeruhi syarat apapun (*must not be upon compliance with any formality*).

c) Prinsip *Independence of Protection*

Suatu perlindungan hukum diberikan tanpa harus bergantung kepada pengaturan perlindungan hukum negara asal pencipta.

Menurut Penulis terkait Hak Cipta adalah suatu Hak yang telah diberikan Undang-Undang terhadap suatu karya/ciptaan dan karya/ciptaan tersebut harus berbentuk nyata bukan hanya sebuah ide yang belum diterapkan yang melekat dan tak dapat diganggu gugat oleh orang lain tanpa seizin dari pencipta.

C. Tinjauan umum tentang *video game*

1. Gambaran dan perkembangan *Video Game* Di Indonesia.

Perkembangan industri *Video Game* di Indonesia bisa ditarik pada masa sekitar 15 tahun lalu. Awal mulanya *Video Game* muncul seperti Nintendo, Playstation, dll. Pada zaman itu pelaku Industri *Video Game* di Indonesia kebanyakan hanya sebagai distributor saja, karena masih era *Game Console*. Saat itu belum ada Developer atau pengembang *Game* lokal di Indonesia, karena pada waktu itu, kebanyakan masyarakat lebih

banyak memainkan *Video Game* bajakan, karena terkait dengan tingginya disparitas harga antara harga kaset game original dengan bajakan.⁴⁸

Sejarah perkembangan industri permainan video berawal dari adanya pihak akademisi yang membuat sebuah permainan sederhana, simulasi dan kecerdasan buatan yang menjadi bagian dari penelitian dibidang komputer, namun *Video Game* baru diperkenalkan kepada khalayak banyak dimulai pada tahun 1980-an, untuk di Indonesia sendiri berikut milestone game:⁴⁹

a) Tahun 1980 - 1998

Diawali dengan munculnya konsol, *game& watch*, dan arcade import. Pada masa tahun 1980-an sampai dengan masa 1990-an, mulai dikenal konsol *Video Game* seperti Nintendo, Sega dan ada beberapa *game & watch* yang cukup populer pada masa tersebut seperti pacman, tetris. Serta mesin arcahe yang dikenal pada masa ini adalah mesin arcade “dingdong”.

b) Tahun 1998

Di tahun ini warung internet (warnet) sudah banyak difasilitasi ISDN pertama muncul di Jakarta dan Surabaya. Kemunculan warnet dengan fasilitas ini mengawali permainan interaktif online atau *game online*, seperti ultima online, everquest.

c) Tahun 1999

Pada tahun 1999 Matahari Studio lahir dan menjadi sebuah studio game pertama di Indonesia. Pada tahun ini juga mulai banyak tempat

⁴⁸ Diakses dari <http://industri.bisnis.com/read/20140303/105/207515/sejarah-perkembangan-industri-game-di-indonesia> 1May 2018, pukul 14.05 WIB

⁴⁹ *Op.Cit.*, Bismo Hario Kuntarto, hlm 11-14

yang menyewakan *Video game* seperti penyewaan game konsol Playstation.

d) Tahun 2001

Mulai menjamurnya *game center* khusus permainan, dimulai dengan kehadiran game online “Nexia kingdom the wind”.

e) Tahun 2002

Tahun 2002 *game online* “GunBound” dengan tipikal *game* kasual banyak menarik perhatian dan merupakan *game online* yang cukup terkenal pada tahun tersebut.

f) Tahun 2003

Berdirinya *Altermyth* dan membuat *game online* berjudul “Inspiri Arena”.

g) Tahun 2004

Pada tahun *game online* mulai populer dengan permainan berjudul “Ragnarok”.

h) Tahun 2007

Pada tahun ini Nusantara Internasional sudah memulai membuat game mmorpg “Nusantara online”. Pada tahun ini juga beberapa universitas mulai membuka program studi Permainan Interaktif, program studi ini pertamakali di buka di Perguruan Tinggi Negri ITB dan ITS.

i) Tahun 2008

Pada tahun ini publisher permainan interaktif korea “Kreon” mulai masuk ke Indonesia melalui permainan “Point Blank” yang merupakan

MMOFPS dan meraih berhasil meraup kesuksesan dan keuntungan yang sangat banyak.

j) Tahun 2009

Tahun 2009, mulai bertum buhnya Game Developer Indie seperti Agate, Toge Production.

k) Tahun 2011

GAMELOFT mulai didirikan di Indonesia dengan tujuan mengembangkan permainaninteraktif, dan GAMELOFT sendiri memiliki jumlah karyawan mencapai 150 orang pada tahun tersebut.

l) Tahun 2012

Berdirinya QEON yaitu perusahaan developer *Video Game* terbesar di Indonesia

m) Tahun 2013

Kemudian perusahaan besar jepang *Square* mendirikan perusahaannya di Surabaya

n) Tahun 2014

Indonesia menjadi pasar resmi konsol Playstation 4 serta Game Developer Indie di Indonesia berhasil merilis “DreadOut” dengan pendapatan \$ 200.000 satu bulan setelah rilis.

Video game adalah sesuatu yang dapat dimainkan atau digunakan untuk memenuhi tingkat kesenangan seseorang, terdapat suatu aturan tertentu, ada tujuan tertentu dalam permainan tersebut dan melibatkan sumberdaya yang dimiliki orang tersebut dalam mengolah game itu. Video game ini berbasis elektronik dan visual.

Seorang Ahli bernama Agustinus Nilwan memberikan pendapatnya terhadap *game*, didalam bukunya yang berjudul *Pemrograman Animasi dan Game Profesional* mengatakan *Video game* merupakan sebuah permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami cara menggunakan animasi haruslah memahami pembuatan *game*. Atau jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan.⁵⁰

Di Indonesia sendiri tidak mengatur terkait *Video game* secara detil. Tahun 2016 baru pemerintah melalui menteri komunikasi dan teknologi mengeluarkan Peraturan Menteri No 11 tahun 2016 tentang klarifikasi Permainan Interaktif Elektronik. *Video game* diistilahkan menjadi permainan interaktif elektronik Pada pasal 1 ayat (1) Peraturan Menteri Komunikasi dan Teknologi Nomor 11 tahun 2016 definisi dari permainan video atau permainan interaktif elektronik adalah:

*“Permainan Interaktif Elektronik adalah aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (objectives) dan aturan (rules) berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak”.*⁵¹

Penjelasan pasal diatas menjelaskan bahwa dalam *Video Game* juga terdapat suatu aturan / rules yang harus ditaai demi mencapai suatu tujuan, dengan artian mempunyai aturan diatas menunjukkan didalam game juga terdapat suatu “Hukum” yang harus ditaati oleh para pemain dan jika tidak ditaati mereka biasanya akan dikenakan suatu sanksi, seperti contohnya dikenakan Banned. Dalam Dunia game online Banned itu merupakan

⁵⁰ Agustinus Nilwan, **Pemrograman Animasi dan Game Profesional 4**. Jakarta : JElex Media Komputindo 1998, hlm.2

⁵¹ Lihat Pasal 1 ayat 1 Peraturan Menteri Komunikasi dan Teknologi Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

pembekuan akun, dengan kata lain akun anda tidak dapat digunakan atau di block oleh GM (Game Master). Banned ada 2 macam yaitu Banned permanen dan Banned berjangka waktu.

Dalam pembuatan suatu permainan video Peraturan Menteri Nomor 11 tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik mengatur tentang syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam memberikan klasifikasi pada suatu permainan video yaitu:⁵²

- a. *“nama Permainan Interaktif Elektronik;*
- b. *platform distribusi;*
- c. *jenis atau genre;*
- d. *waktu rilis;*
- e. *versi;*
- f. *target kelompok usia;*
- g. *deskripsi singkat;*
- h. *gameplay berupa video dan/atau cuplikan gambar (screenshot);*
- i. *komposisi, termasuk peringatan; dan*
- j. *anjaran batas waktu penggunaan game sesuai usia”.*

Persyaratan diatas harus dipenuhi, lalu yang bersangkutan mendaftarkan nya pada situs www.igrs.id. Situs tersebut merupakan situs dari *Indonesia Game Rating System*, tempat dimana setiap permainan video akan diklasifikasikan menurut konten yang terdapat didalamnya.

D. Tinjauan umum tentang Software

Perlu dibedakan antara pengertian Perangkat Lunak (*software*) dengan Program Komputer, dimana satu software dapat terdiri dari beberapa program komputer, dan program komputer itu sendiri adalah berisi seperangkat perintah kepada perangkat keras komputer untuk melakukan suatu pekerjaan tertentu. Secara teknis program komputer dibedakan atas program komputer sistem operasi dan program komputer aplikasi.

⁵² Lihat Pasal 10 Peraturan Menteri Komunikasi dan Teknologi Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

1. Sistem Operasi (*Operating System*)

Operating System atau yang sering disebut OS merupakan program yang ditulis untuk mengendalikan dan mengkoordinasikan kegiatan dari sistem komputer. OS berfungsi seperti manajer didalam suatu perusahaan, yaitu bertanggung jawab, mengendalikan dan mengkoordinasikan semua operasi kegiatan perusahaan secara efisien dan efektif. OS menjaga dan mengatur bahwa pengguna komputer dapat menggunakan komputer dengan efisien. Hal ini disebabkan karena CPU beroperasi jauh lebih cepat daripada alat input dan output yang relative lambat, terutama dalam hal sistem *Internal networking*, ataupun beberapa komputer menggunakan/berbagi suatu perangkat yang sama (biasanya *Mother board*). Sistem operasi terdiri dari program control dan OS *service*.

2. Program Aplikasi

Dari sisi pembuatannya, maka perangkat lunak/program komputer dapat dikategorikan ke dalam dua bagian sebagai berikut yakni (a) Program Paket yang ditulis sebelumnya (*prewritten packages*), yang terdiri dari paket aplikasi umum (*application packages*) dan paket sistem *software* (*system software packages*), serta (b) Program yang dibuat secara khusus berdasarkan peranan (*custom-made programs*)

a) Program Paket Aplikasi Umum (*Prewritten Packages*)

Prewritten Packages terbagi lagi menjadi perangkat *application packages* dan *system software packages*. Paket aplikasi ini dapat dibagi lagi berdasarkan fungsinya yang terdiri dari *Single function*

application, hanya mempunyai satu paket fungsi aplikasi terbagi lagi menjadi :

1. *Special-purpose packages*, aplikasi yang mempunyai satu tujuan khusus seperti game permainan, aplikasi pendidikan, dan lain-lain. *Human resource Management software (HRM)*. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk memecahkan masalah dalam organisasi untuk menangani informasi-informasi pegawai secara efisien dalam hal pembagian tugas sesuai dengan kemampuan masing-masing.
2. *General Purpose packages* contoh dari aplikasi ini seperti *word processor*, *database management*, program untuk berkomunikasi, program untuk manajemen proyek, *spreadsheet*, dan lain sebagainya.
3. *Integrated (Multifunction) function purpose packages*, adalah aplikasi kombinasi dari *general purpose packages* dalam satu produk. Contohnya, gabungan dari aplikasi *word processor*, grafik, *spread-sheet*, dan lain-lain.

b) *Purpose Software Packages*

Paket sistem *software* ini terdiri dari sistem operasi yang juga menyediakan *program utilitas* dan *translating program*. Sistem Paket *software* ini untuk mendukung aplikasi-aplikasi dari *prewritten packages* dan *custom made programs*.

3. *Custom Made Programs*

Program aplikasi yang biasanya tersusun dalam alat pemrosesan dari organisasi yang khusus ataupun individual.

E. Tinjauan umum tentang Penjelolan

Arti kata penjelolan ini berdasarkan Bahasa Undang undang dimana terdapat pada Undang-undang no 28 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, dimana Penjelolan terhadap sistem ini dapat dilakukan dengan cara *Hacker & Cracker*

1. *Hacker*

Berawal dari sebuah laboratorium di *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) yang dimanfaatkan oleh sekelompok mahasiswa untuk bereksperimen. Mereka melakukan penyusupan-penyusupan dalam menggunakan komputer dengan maksud penggunaan komputer itu dapat dilakukan dan dimana saja. Para mahasiswa itu juga membuat suatu program guna mengoptimalkan fungsi dan kerja komputer, dan membantu pengembangan Bahasa LISP karya John McCarthy. Selain program mereka juga bekerja dalam pembuatan proyek MAC (*multiple Acces Computer*) Pada saat itulah istilah *hacker* digunakan, dan sangat bermanfaat karena dapat meningkatkan kemampuan program dan lebih hemat.⁵³

Pada tahun 1969, ARPANET dibangun oleh Departemen pertahanan dan Keamanan Amerika, dimana pada awalnya jaringan tersebut hanya menghubungkan beberapa perguruan tinggi (*Stanford* dan UCLA), namun tidak lama kemudian jaringan tersebut mampu

⁵³Makarim Edmon, Op.Cit. hlm 399

dikembangkan. APRANET terus mendorong pertumbuhan kelompok *hacker* di universitas-universitas terkemuka, antara lain MIT, *Carnegie-Mellon*, dan Stanford AI Lab.⁵⁴

Perkembangan teknologi komputer pada tahun 70-an, dengan diciptakannya Bahasa C, yang mempermudah progame termasuk *hacker*, pada saat itu *hacking* komputer berkembang pesat sejalan dengan perkembangan komputer itu sendiri. Konsep jaringan baru BBS (*Bulletin Board System*) yang dimulai pada tahun 1978 sebagai embrio terbentuknya *cyber community*. Hingga di akhir 80-an, jumlah orang yang ingin menjadi *hacker* meningkat. Tidak semua di antara mereka yang memiliki motivasi jujur, banyak juga yang memanfaatkan kemampuannya untuk tujuan kriminal. Sejalan dengan itu tidak sedikit kerugian yang ditimbulkan dari aktivitas *hacker*, namun tidak ada undang-undang atau hukum yang mampu mengatur menjerat perbuatan tersebut. Di tahun 90-an, Internet berkembang begitu pesat demikian juga para *hacker* yang terus mengupayakan dirinya demi kesenangannya. Dalam *cyber community* mereka sering memamerkan keahlian mereka bahkan sering juga dilakukan tindakan-tindakan kasar. Berbagai kemacetan sistem komputer sering terjadi. Tidak berfungsinya *search engine*; seperti *yahoo*, *CNN* yang sempat terhenti beberapa hari, yang tentunya merugikan secara ekonomis.

Di Amerika pada tahun 1990 dilakukan penangkapan besar-besaran. Dilakukan penyitaan oleh *Secret service* bekerja samadengan *Arizona Organized Crime And Racketeering bureau* terhadap peralatan yang

⁵⁴Kutipan Gede Artha Azriady Prana dalam Buku Edmon Makarim , Op.Cit, hlm 399

digunakan untuk perbuatan pengebolan komputer tersebut. Ternyata aktivitas *hacker* yang merugikan dirasa-kan juga oleh hacker sejati (yang tidak memiliki niat jahat).

Di Indonesia sendiri, *Hacker* sudah ada sejak abad 20 saat itu Indonesia mengalami perkembangan yang pesat di bidang Internet. Beberapa kelompok hacker di Indonesia saat itu sangat banyak, seperti halnya hackerlink, anti-hackerlink, kecoa elektronik, dan echo.*Hacker* di Indonesia pernah mencapai masa keemasan pada tahun 2000, yaitu AntiHackerlink. Para *Hacker* tersebut mampu menjebol puluhan situs internet baik dalam dan luar negeri. Uniknya, ketua dari *Anti hackerlink* ini adalah seorang anak yang belum menyentuh berumur 17 tahun dan bernama Wenas Agustiawan yang memiliki inisial hC (hantu Crew).⁵⁵

2. Pengertian *hacker*

Belakangan ini istilah pengebolan banyak dihubungkan dengan sebuah tindakan criminal di dunia jaringan komputer. Hacking itu sendiri tidaklah hanya sekedar proses memahami dan menguasai sebuah program (aplikasi & sistem operasi computer, termasuk pem-programan). Juga tidaklah sekedar berhubungan dengan jaringan komputer & Internet saja, beserta masalah keamanannya, dan hacking adalah sebuah seni dalam memecahkan sebuah masalah (trouble-shoot-ing) dengan cara yang lebih baik, dalam segi apapun dibidang teknologi. Bahkan terkadang cara tersebut sangat unik dan berbeda pada setiap orangnya. Hacking juga dapat dilakukan pada Hardware komputer tidak hanya pada Software computer

⁵⁵ Diakses dari <https://www.merdeka.com/teknologi/sejarah-hacker-di-indonesia-tekmatis.html> , Pada Tanggal 18 Februari 2018, pukul 00.59

saja. Ada pepatah “ada 1000 jalan menuju Roma” Maka pengebolan adalah proses seseorang yang menemukan jalan menuju Roma dalam menemukan rahasia-rahasia terhadap dunia teknologi.⁵⁶ *The California Computer Crime Law*, memberikan definisi mengenai orang yang biasa melakukan *hacking* komputer;

“Any person who intentionally access... any computer system....for the purpose of...obtaining service with false...intent, representation, or promises shall be guilty of a public offence”.⁵⁷

Secara Umum *hacker* yaitu orang yang mengakses suatu sistem komputer dengan suatu cara yang salah atau tidak sah. Perbuatan *Hacking* terhadap sistem komputer biasanya diawali dengan rasa keingintahuan, kekaguman terhadap komputer, dan yang terakhir adalah adanya suatu tantangan yang ditunjukkan terhadap keamanan suatu sistem komputer.⁵⁸

Pada prakteknya *hacker* dikategorikan menjadi dua, yaitu *hacker* jahat dan *hacker* baik, namun terlepas dari itu keduanya tetap melakukan suatu akses secara ilegal atau dengan kata lain *hacker* tersebut telah melakukan suatu penyusupan terhadap sistem komputer. Intinya seseorang *hacker* itu memiliki suatu kehendak untuk memasuki sistem komputer kemudian menggunakan komputer / sistem komputer tersebut sesuai dengan kebutuhan dan kepentingannya. Apapun perbuatan yang dilakukan oleh seorang *hacker* pasti menimbulkan kerugian bagi pihak lain.

⁵⁶ Zam Zamidra Elvy, **Teknik Hacking Hardware Komputer**. Yogyakarta: Penerbit Gaya Media Cetakan kedua, 2008, hlm 1.

⁵⁷Donn B. Parker, **Fighting Computer Crime**, Charles Scriber’s Son : New Yotk, hlm 31

⁵⁸Kutipan Martin Wasik dalam buku Edmon Makarim, Op.cit, hlm 401

3. Cara kerja *Hacker*.

Proses penyusupan dunia *hacker* dapat dibedakan menjadi beberapa tahapan, antara lain:

- a) mencari sistem komputer yang hendak dimasuki
- b) menyusup dan menyadap *password*
- c) menjelajahi sistem komputer
- d) membuat *backdoor* dan menghilangkan jejak.

a) Mencari sistem komputer yang hendak dimasuki.

Penyusupan dilakukan dengan mencari *host* yang dijadikan sasaran, yang dicari adalah *port* yang merupakan pintu keluar-masuknya data dari suatu komputer ke komputer lain. Mereka menggunakan program-program seperti *port scanner* yang berguna untuk mencari *port*, yang paling sering diungkan adalah *finger*, di mana servis *finger* ini digunakan untuk mencari informasi pengguna jaringan atau pengguna sistem, waktu *login* terakhir, dan *login name*.

b) Menyusup dan menyadap *password*

Cara ini digunakan dengan menebak *user name* dan *password* dalam sistem yang akan dijadikan sasaran serangan *hacker*. Namun cara ini semakin sulit dilakukan karena proteksi terhadap suatu data atau informasi semakin maju, yaitu dengan adanya *enkripsi* (penyandian) terhadap suatu pesan. Cara ini mudah dilakukan dengan cara menebak. Seorang *hacker* biasanya menyusun dahulu nama-nama yang mungkin digunakan orang. Ada metode lain yaitu *brute forcing*

yaitu mencoba kombinasi karakter baik itu huruf, angka, maupun karakter lain.

c) Menjelajahi sistem komputer

Tindakan menyadap dan memeriksa paket-paket data yang melintas didalam jaringan, metode ini sering disebut *sniffing*. Selain memeriksa *hacker* juga mencari kelemahan suatu sistem. Metode ini juga dapat dikombinasikan dengan *cache poison* atau meracuni table daftar alamat dalam sebuah *router* atau perangkat sejenisnya. Dalam suatu penjelajahan seorang *hacker* akan memanfaatkan data atau informasi yang ada didalam jaringan tersebut. Program lain yang mirip dengan *sniffing* adalah *key logger*, biasanya digunakan untuk pembobolan suatu sistem komputer. Di mana akan merekam setiap tombol yang ditekan oleh pemakai komputer.

Cara lain untuk memperoleh suatu akses sehingga seolah-olah *hacker* tersebut memiliki kewenangan yaitu dengan menggunakan *Trojan horse*, dimana suatu saat tertentu akan dapat berfungsi secara ilegal. Cara lain yang lebih kuno dalam menelajahi suatu sistem dengan program *decoy* dimana program tersebut mirip dengan program *login*, tetapi sebenarnya berdiri sendiri, sehingga sangat mungkin pemakai Makaipu dengan tampilan di layar. Setelah pemakai memasukkan *password*, *decoy* akan menyimpan kombinasi tersebut kedalam sebuah file. Setelah *hacker* melakukan aksinya biasanya mereka akan menghilangkan jejak. Seorang *hacker* akan memperkecil

kemungkinan terdeteksi oleh orang lain. Cara ini biasanya dengan memanfaatkan *Trojan* atau program *finger*.

d) Membuat *Backdor* dan menghilangkan jejak.

Seorang *hacker* yang berpengalaman, biasanya suatu hari ia akan hadir kembali ke sistem tersebut. Terlalu lama jika prosedurnya atau proses *hacking* diulang dari awal. Berkaitan dengan itu biasanya *hacker* membuat sebuah pintu belakang atau disebut *backdoor* yang pada dasarnya adalah jalan tembus/jalan pintas.⁵⁹

4. *Cracking*

a. Pengertian *Cracking*.

Kekacauan atau bahkan kerusakan sistem komputer dapat terjadi jika suatu *hacking* yang ditunjukkan kepada sistem komputer mencapai suatu keberhasilan. Kerusakan sistem atau yang lebih dikenal sebagai *cracking*, dimana komputer tersebut tidak dapat berfungsi sama sekali, dan harus dilakukan pembenahan secara besar-besaran terhadap sistem komputer yang telah rusak tersebut.⁶⁰

Cracker hampir mirip dengan *hacker* namun mempunyai karakter dan cara kerja yang berbeda, mereka memiliki tujuan yang jahat dalam dunia internet biasanya *Cracker* adalah *Hacker* bertopi hitam (Black hat hacker). *Cracker* adalah panggilan bagi mereka yang memasuki sistem/jaringan orang lain, dan *Cracker* lebih cenderung merusak, biasanya jaringan komputer, membypass *password* atau lisensi *software* komputer, secara sengaja dengan membobol keamanan

⁵⁹Makarim Edmon, Op.Cit hlm. 404

⁶⁰Makarim Edmon, Op.Cit hlm. 402

komputer, merubah halamam depan *Software* milik orang lain bahkan hingga menghapus data orang lain, dan mencuri data-data orang tersebut. Sifat-sifat dari *cracker* itu sendiri yaitu sebagai berikut;

1. Mampu membuat sebuah program untuk kepentingan dirinya sendiri dan cenderung merusak serta menjadikannya sebagai suatu keuntungan. Sebagai contoh : menanamkan Virus, Mencuri Kartu Kredit, membobol Rekening Bank,serta mencuri assword E-mail/Web Server dsb.
2. Berdiri sendiri atau memiliki kelompok dalam melakukan tindakannya.
3. Mempunyai website tersembunyi dan tidak dapat ditemukan bagi pengguna Internet lainnya, hanya orang orang tertentu yang bisa mengaksesnya.
4. IP address mereka biasanya tidak dapat dilacak.
5. Kasus yang biasanya mereka lakukan adalah Pencurian Kartu Kredit, atau yang kerap disebut *Carding* , kemudian melakukan penjabolan situs dan mengubah segala isinya menjadi kacau.⁶¹

⁶¹Diakses dari http://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/148/Hacker-dan-Cracker.html 26 Febuari 2018, Pukul 22.06 WIB

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian yuridis normatif (*normative legal research*) yang artinya penelitian ini akan memecahkan masalah hukum yang pada dasarnya bertumpu pada penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka dan dokumen-dokumen hukum yang relevan dengan permasalahan hukum yang dikaji. Penelitian Hukum normatif adalah dengan cara membahas asas-asas hukum sebagai ketentuan moral yang mempengaruhi pembentukan hukum tersebut.⁶² Penulis menggunakan jenis penelitian ini dikarenakan jenis penelitian yuridis normatif tepat untuk digunakan menganalisa Perlindungan Hukum Hak Cipta *Video Game Terhadap Software* penjeboi Lucky Patcher & Lucky Patcher.

B. Pendekatan Penelitian

Metode pendekatan yang penulis gunakan dalam melakukan penelitian ini dengan menggunakan metode sebagai berikut:

1. Pendekatan Perundang-Undangan (*Statute Approach*)

Penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undangan, karena aspek yang akan diteliti adalah berbagai aturan hukum yang menjadi fokus sekaligus tema sentral dalam suatu penelitian.⁶³ Pendekatan undang-undang (*statute approach*) dilakukan dengan menelaah semua

⁶²Nasution Johan Bahder, *Metode Penelitian Ilmu Hukum*, Bandung : Mandar Maju, Cetakan Kesatu 2008, hlm 85.

⁶³ Johni Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum*, Malang : Bayu Media Publishing, 2007, hlm. 300

undang-undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang sedang ditangani.⁶⁴

C. Jenis dan Sumber Bahan Hukum

1. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer yang digunakan penulis adalah sebagai berikut :

- a. Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta
- b. *WIPO Treaty*

2. Bahan Hukum Sekunder

Bahan Hukum Sekunder yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini adalah bahan hukum yang bisa memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer. Bahan hukum sekunder tersebut dapat berbentuk hasil karya ilmiah, makalah, karya tulis, jurnal ilmiah dan lain sebagainya yang berkaitan dengan penelitian ini.

3. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier yang digunakan oleh penulis mencakup bahan hukum yang memberikan petunjuk kepada bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.⁶⁵ Bahan hukum yang digunakan dalam penelitian merupakan bahan hukum yang dapat memberikan petunjuk pada bahan hukum primer. Bahan hukum tersier yang digunakan dapat berupa kamus, definisikel yang termuat di internet, dan sebagainya.

⁶⁴ Peter Mahmud Marzuki, **Penelitian Hukum**, Jakarta : Kencana, 2005, hlm. 93

⁶⁵ Soejono Soekantodan Sri Mamudji, **Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat**, Jakarta :Rajawali, 1986, hlm 251.

D. Teknik Memperoleh Bahan Hukum.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan bahan hukum yang diperlukan adalah :

1. Penelusuran Kepustakaan

Bahan hukum dalam penelitian ini diperoleh dari :

- a. Perpustakaan Universitas Brwajaya.
- b. Pusat Dokumentasi dan Informasi Hukum (PDIH) Fakultas Hukum Universitas Brawijaya.

2. Internet

Bahan Hukum dalam penelitian ini diperoleh dengan melakukan akses dan penelusuran situs-situs yang terkait dengan permasalahan yang penulis angkat melalui internet.

E. Teknik Analisis Bahan Hukum

Dalam melakukan penelitian hukum, proses analisa bahan hukum dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan cara interpretasi/penafsiran. Interpretasi/penafsiran yang digunakan pada penelitian ini ialah interpretasi gramatikal, dimana Interpretasi gramatikal adalah suatu cara penafsiran berdasarkan ketentuan yang terdapat di peraturan perundang-undangan ditafsirkan dengan menggunakan pedoman pada definisi perkataan menurut tata bahasa atau menurut kebiasaan . Jadi setelah menghubungkan antara satu pasal dengan pasal yang lain dilanjutkan dengan melakukan penafsiran terhadap undang-undang terkait.

F. Definisi Konseptual

Penelitian ini akan menggunakan beberapa definisi konseptual untuk menghindari adanya perbedaan penafsiran atas judul penelitian di atas, antara lain:

1. **Perlindungan Hukum** adalah segala bentuk pemenuhan hak dan memberikan bantuan dan rasa aman kepada para saksi dan/atau korban, perlindungan hukum korban kejahatan sebagai bagian dari perlindungan masyarakat, dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, misalnya melalui pemberian restitusi, kompensasi, pelayanan medis, dan bantuan hukum.
2. **Hak Cipta** adalah hak eksklusif pencipta yang muncul secara otomatis dan berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan terwujud dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan pertaturan undang-undang.
3. **Video Game** adalah adalah suatu kegiatan yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik yang memiliki suatu karakter berupa tujuan (*objectives*) dan aturan (*rules*) berbasis elektronik berupa *Software*.
4. **Software** adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan pengaturannya melalui komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa suatu program atau bahkan suatu instruksi yang akan menjalankan suatu perintah.
5. **Penjebol** adalah Bahasa dalam Undang-undang 11 tahun 2018 tentang informasi teknologi dan elektronik, yang diartikan sebagai tindakan menerobos masuk kedalam suatu *software* komputer secara tanpa izin.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Bentuk Perlindungan Hukum Hak Cipta *Video Game* terhadap *software* penjebol berdasarkan Pasal 8 UU No. 28 Tahun 2014

Secara Hakiki hak cipta merupakan hak milik immaterial karena menyangkut ide, gagasan, pemikiran, maupun imajinasi dari seseorang yang diterapkan dalam bentuk karya ciptaan.⁶⁶ Hukum yang mengatur terkait *Video Game* sendiri sudah tercantum didalam UUHC, namun tidak memberikan penjelasan yang secara spesifik terhadap *Video Game*. Pada Pasal 1 UUHC ayat 3 tentang ciptaan dijelaskan bahwa ciptaan yang dapat dilindungi adalah ciptaan yang diekspresikan dalam suatu bentuk yang nyata, maka dari itu yang dilindungi ialah sudah dalam bentuk nyata sebagai sebuah karya cipta bukan merupakan gagasan.⁶⁷ Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa ciptaan yang ada di internet pun dapat diberikan hak cipta. Permasalahannya saat ini timbul bahwa karakteristik dari internet mengenal teknologi framing dan *deep linking*. Dengan adanya, teknologi ini, maka banyak sekali bermunculan pemanfaatan hak cipta.

Pemanfaatan hak cipta dapat meliputi pada pengumuman dan perbanyak hak cipta di internet. Salah satunya adalah pada *Software*.⁶⁸ Dalam *Video Game* maka, bentuk nyata atau perihal yang tampak dari *video*

⁶⁶Hanafi, **Tindak Pidana Hak Cipta dan Problematika Penegakan Hukumnya**, Yogyakarta: FH UII press, 2000, hlm 191.

⁶⁷Muhammad Djumhana & R. Djubaedillah, **Hak Milik Intelektual : Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia**, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 1997, hlm.56

⁶⁸Muhammad Aulia Adnan, *Intellectual Property Rights in Cyberspace*, Jurnal Hukum Bisnis Vol 13, April 2001, hlm 77.

gametersebut adalah sesuatu yang dilindungi oleh hukum. Bentuk nyata dari permainan video tersebut meliputi, karakter permainan video, latar permainan video dan segala bentuk yang dapat dilihat secara nyata atau secara langsung pada saat seseorang memainkan suatu permainan video.

Penjelasan mengenai *Video Game* sendiri sebenarnya sudah diatur dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, akan tetapi dalam Peraturan Menteri Komunikasi tersebut menggunakan Bahasa Permainan Interaktif elektronik. *Video Game* menurut Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik memiliki definisi yaitu:⁶⁹

“Aktivitas yang memungkinkan tindakan berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (objectives) dan aturan (rules) berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak.”

Permainan video modern setidaknya-tidaknya terdiri dari 2 bagian utama yaitu:⁷⁰

- a. Audiovisual (termasuk gambar, rekaman video, suara); dan
- b. Perangkat Lunak / Program Komputer

Dari 2 bagian utama diatas yaitu audiovisual dan perangkat lunak juga terdapat komponen-komponen lain dalam suatu permainan video yang juga memiliki posisi penting terkait hak cipta. Berikut adalah komponen atau bagian yang terdapat pada suatu permainan video:

⁶⁹ Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

⁷⁰ Diakses dari http://www.wipo.int/copyright/en/activities/video_games.html pada 1 May 2018 Pukul 21.32 WIB.

a. Audiovisual

Audiovisual adalah suatu bentuk nyata dari suatu permainan video. Audiovisual adalah segala bagian dalam permainan video tersebut yang dapat dilihat, dibaca dan didengar saat kita memainkan suatu permainan video. Contohnya Audiovisual dari permainan video adalah karakter permainan video, latar pemandangan permainan video, lagu latar dari permainan video dan lain-lain.

b. Program Komputer

Perangkat lunak atau program komputer berfungsi sebagai suatu sistem yang mengatur terkait teknis antara bagian audiovisual dan juga interaksi pengguna permainan video dengan bagian lain pada permainan video.

Menurut UUHC Pasal 1 ayat (9) program komputer memiliki definisi:⁷¹

“Program Komputer 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”.

Komponen-komponen di atas adalah satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain dan komponen tersebut berjalan bersama dengan saling melengkapi satu sama lain. Komponen di ataslah yang merupakan hasil dari pencipta yang dibuat menurut kepribadian, kreatifitas dan hasratnya sendiri.

⁷¹ Lihat pasal 1 Ayat (9) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

1. Perlindungan Hukum Hak Cipta terhadap *Video Game & Program Komputer*.

Sebelum memasuki pembahasan terhadap perlindungan Hak cipta *Video Game & Program komputer*, terlebih dahulu akan dijelaskan mengenai perbedaan antara *Video Game & Program komputer* itu sendiri. Pada dasarnya *Video game & program komputer* itu sangatlah berbeda, walaupun dari sejarahnya, *video game* memang awalnya berasal dari suatu program komputer. Seiring dengan berkembangnya waktu dan kemajuan jaman, meskipun *video game* masih mempergunakan program komputer, akan tetapi *Video game* ini sudah berkembang menjadi permainan yang dapat dimainkan melalui banyak perangkat elektronik.

Perbedaan yang paling mendasar antara *video game* dan program komputer adalah bahwa program komputer dititikberatkan pada suatu instruksi yang dihasilkan oleh kode-kode untuk membuat sebuah komputer menjalankan fungsinya, sedangkan lain halnya dengan *video game* yang lebih menitikberatkan pada sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi dari para penggunanya. Dalam *video game* terkandung hak-hak cipta lain, seperti halnya: musik, kode-kode, cerita di dalam *Video Game* tersebut, karakter, gambar seni, desain kotak, bahkan hingga desain *website*, dan masih banyak lagi. Oleh karenanya bisa dikatakan bahwa suatu *video game* adalah kumpulan hak-hak cipta. *Video Game* juga sering dijadikan sebagai karya tulis atau film yang dialihwujudkan menjadi *video game*.

2. Perlindungan Hak Cipta terkait *Video Game*

Perlindungan hak cipta melalui undang-undang hak cipta tentunya akan memberikan perlindungan hukum bagi para pencipta.⁷² L.J Taylor dalam bukunya *Copyright for Librarians* menyatakan bahwa yang dilindungi hak cipta adalah ekspresinya dari sebuah ide, perlu digaris bawahi yang dilindungi bukan idenya tetapi hasil dari ide/pemikiran dan sudah di keluarkan dalam bentuk nyata.⁷³

UUHC pasal 40 Juga telah mengategorikan mengenai hal Hak Cipta yang diberikan perlindungan, Yaitu:

- 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;*
- 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 karyalain 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;*

⁷² Hidayah Khoirul, Op.cit, hlm 37.

⁷³ Rachmadi Usman, Op.cit, hlm 121.

- r) *permainan video; dan*
 - s) *Program Komputer.*
- 2) *Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf n dilindungi sebagai Ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi Hak Cipta atas Ciptaan asli.*
 - 3) *Pelindungan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2), termasuk pelindungan terhadap Ciptaan yang tidak atau belum dilakukan Pengumuman tetapi sudah diwujudkan dalam bentuk nyata yang memungkinkan penggandaan Ciptaan tersebut.*

Sebagaimana diketahui bahwa sejak ciptaan diwujudkan berakibat munculnya hak cipta terhadap ciptaan tersebut, ini berarti sejak saat itu hak cipta mulai berlaku. Pencipta resmi memiliki hak untuk menerbitkan ciptaanya, menggandakan ciptaanya, mengumumkan ciptaanya, dan melarang pihak lain untuk melipatgandakan dan/atau menggunakan secara komersial ciptaanya.⁷⁴

3. Perlindungan Hak Cipta terhadap Program Komputer

Pada awalnya program komputer tidak diberikan perlindungan Hak Cipta, dalam rangka pelaksanaan pembangunan nasional dan dengan memperhatikan semakin pentingnya peranan dan penggunaan komputer, maka dalam rangka pengembangan kemampuan nasional khususnya di bidang pembuatan program komputer, dipandang tepat untuk mulai memberikan perlindungan hukum terhadap karya cipta tersebut, karena program komputer merupakan karya cipta di bidang ilmu pengetahuan.⁷⁵ Maraknya dugaan tindak pelanggaran hukum hak cipta atas program komputer diduga bukan karena faktor ketentuan normative yang mengatur program tidak memadai, tetapi disinyalir bahwa pelanggaran hukum hak cipta tersebut tirak lebih dikarenakan tidak adanya suatu bentuk pesbagai negakan hukum yang

⁷⁴Nainggolan Bernard, **Komentar Undang-undang Hak Cipta**, Bandung: Penerbit P.T. Alumni, 2016 hlm 55.

⁷⁵Usman Rachmadi, *Op.Cit.*, **Hukum ha katas kekayaan intelektual : perlindungan dan dimensi hukumnya di Indonesia**, hlm. 63.

konsisten. Praktek-praktek penegakan hukum yang tidak konsisten dan ditambah lagi kondisi sosial ekonomi masyarakat yang lemah dari segi daya beli menjadi pelengkap atas kesempurnaan pelanggaran hukum hak cipta atas program komputer.⁷⁶

Seperti dijelaskan sebelumnya Program Komputer adalah salah satu komponen penting dalam *Video Game*. Program Komputer berfungsi sebagai suatu sistem yang mengatur terkait teknis antara bagian audiovisual dan juga interaksi pengguna permainan video dengan bagian lain pada permainan video. Menurut *World Intellectual Property Organization (WIPO)*,

“ For the purpose of the law: computer program means a set of instruction capable, when incorporated in a machine-readable medium, of causing a machine having information-processing capabilities to indicate, perform or achieve a particular function, task or result ”

Menurut pasal 1 angka 9 UUHC , program komputer 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.⁷⁷ Program Komputer adalah hasil pemikiran intelektual dari pembuatnya diakui oleh Undang-Undang sebagai suatu Karya Cipta, yaitu karya dari perwujudan cipta. Hal inilah yang dilindungi oleh hukum. Obyek perlindungan sebuah program komputer adalah serangkaian kode yang mengisi instruksi. Instruksi-instruksi dan bahasa yang tertulis ini dirancang untuk mengatur *microprocessor* agar dapat melakukan tugas-tugas sederhana yang dikehendaki agar dapat melakukan tugas-tugas sederhana yang dikehendaki secara tahap demi tahap serta untuk

⁷⁶ Riswandi agus budi, **Hak Cipta di Internet aspek hukum dan permasalahannya di Indonesia**, Yogyakarta: FH UII, 2009, hlm 183.

⁷⁷ Lihat Pasal 1 angka 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2018 Tentang Hak Cipta.

menghasilkan hasil yang diinginkan. Perlindungan yang tepat diberikan oleh hukum terhadap sebuah program komputer adalah perlindungan terhadap hak kekayaan intelektual. Pemberian perlindungan hak kekayaan intelektual ini dimaksudkan untuk melindungi inovasi di dalam program komputer tersebut.⁷⁸

4. Analisa Perlindungan Hak Ekonomi terkait *Video Game*

Sebelum membahas terkait perlindungan hak ekonomi dari *video game*, terlebih dahulu akan dijelaskan mengenai perjanjian lisensi antara user dengan *Developer Video Game*. Lisensi adalah pemberian oleh pemilih 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.⁷⁹ Lisensi ini berkaitan dengan prinsip yang dianut oleh perundang-undangan hak cipta Indonesia, yakni asas atau prinsip kepentingan perekonomian nasional. Perekonomian nasional haruslah menjadi prioritas utama. Menurut Microsoft dalam “*The halloween Document*” terdapat beberapa jenis lisensi yang dapat digunakan untuk program komputer.⁸⁰ Beberapa jenis Lisensi tersebut antara lain adalah :

⁷⁸ *Op. Cit.*, Makarim Edmon, hlm 256.

⁷⁹ Suyud margono, **Aspek Hukum Komersialisasi Asas Intelektual**, Jakarta : CV Nuansa Aulia, 2010, hlm 87.

⁸⁰ Anonimous, **Etika Komputer dan Tanggung jawab Profesional Pekerja di Bidang Teknologi IInformasi**. hlm 182

a. Lisensi *Commercial*

Lisensi *commercial* ialah jenis lisensi yang dapat ditemukan pada *software* seperti *Mictosoft* dengan *windows* dan *Office*-nya, Lotus, Oracle dan lain sebagainya. *Software* seperti ini memang diciptakan dengan lisensi itu, yaitu untuk kepeningan komersial, sehingga para pengguna yang ingin menggunakannya harus membeli atau mendapat ijin penggunaan dari pemegang hak cipta. Pada lisensi ini pemberlakuan UUHC sangat penting artinya dalam melindungi hak hak pemilik.

b. Lisensi *Trial Software*

Lisensi ini ialah jenis yang biasa ditemui pada *software* untuk keperluan demo dari sebuah *software* sebelum diluncurkan kemasyarakat. Lisensi ini mengijinkan pemakainya untuk menggunakan, mencopy atau menggandakan *sofrtware* tersebut secara tak terbatas. Tetapi karena bersifat demo, maka seringkali *software* dengan lisensi ini tidak mempunyai fungsi dan fasilitas selengkap versi komersilnya.

c. Lisensi *Shareware*

Lisensi *shareware* memperbolehkan pemakainya untuk menggunakan, *mengcopy* atau menggandakan tanpa harus mendapatkan ijin dari pemegang hak cipta. Tetapi harus diberakan dengan *Trial software*, lisensi ini tidak memberikan batasan waktu dan memiliki feature yang lengkap. Lisensi jenis ini biasanya ditemui pada *software-software* perusahaan kecil. Seperti contoh, *Paint*, *ACDsee* dan lain sebagainya.

d. Lisensi *Freeware*

Biasanya ditemui pada *software* yang bersifat mendukung atau memberikan fasilitas tambahan. Contohnya antara lain adalah *software-software plugin* yang biasanya menempel pada *Adobe Photosop* atau program untuk mengkonversikan favorite test-IE ke *bookmark-netscape*.

e. Lisensi *Open Source*

Lisensi *open source* adalah lisensi yang membebaskan penggunanya untuk menjalankan, menggandakan, menyebarluaskan, mempelajari, mengubah dan meningkatkan kinerja perangkat lunak. Berbagai jenis lisensi *open source* berkembang sesuai dengan kebutuhan. Dengan munculnya sistem lisensi tersebut maka menjadikan *Open source* sebagai suatu jalan lain dalam perkembangan program komputer yang memiliki kekuatan hukum sendiri. Beberapa perangkat lunak tersebut bukan berarti kemudian tidak menimbulkan hak cipta. Hal ini dibuktikan adanya kewajiban dalam pencantuman nama pencipta aslinya dalam setiap pendistribusian. Tentu saja disamping itu, dalam pendistribusian dari program-program komputer yang sudah ada, meskipun sudah mendapatkan lisensi yang tetap terdapat beberapa ketentuan yang perlu diperhatikan.

Dari penjelasan diatas dapat dilihat bahwa lisensi ini adalah salah satu hal yang melindungi hak cipta *software*. Lisensi *Open source* & Lisensi *commercial* adalah lisensi yang sering kita temukan pada *Video game*, untuk *Video Game* yang berlisensi *commercial* contohnya adalah FIFA, Grand theft auto V. Sedangkan *Video Game* yang menggunakan Lisensi *Open source*

contohnya adalah, *Rising Force* Indonesia, *Battlepillars*, dan masih banyak lagi. Bukan berarti dengan keadaan suatu *Video Game* menggunakan lisensi *Opensource* menandakan tidak dilindungi dengan Hak Cipta, dan pemain dapat menggunakan sesuai keinginan hatinya. Biasanya hampir di setiap *Video game* terdapat perjanjian lisensi pengguna akhir atau yang sering disebut dengan EULA. EULA atau yang sering disebut dengan *End Usaner License Agreement* adalah sebuah dokumen yang bersifat legal antara *User / Pemain* dengan *software publisher/ Developer Video Game*. Dalam dokumen ini tertuang syarat dan ketentuan yang harus diikuti oleh setiap pemain berlaku saat menggunakan *software*.⁸¹ Secara teknis, dokumen ini tidak akan mengganggu kinerja komputer, namun jika tidak cermat dan dengan mudah menyatakan bahwa setuju terhadap syarat-syarat yang sudah ditentukan, Hal ini dapat saja memberikan beberapa resiko. Menurut Edward Desautels seorang pakar software security dari Carnegie Melon University, setidaknya terdapat dua hal yang dapat terjadi apabila menghiraukan EULA yaitu:

- a. Hal ini dapat membuka lubang keamanan di komputer tanpa disadari.

Misalkan pada beberapa perangkat lunak yang terkoneksi jaringan, terdapat konfigurasi khusus dimana sebuah perangkat tersebut hanya dapat terhubung dengan cara membuka nomor port tertentu. Sehingga hal ini menyebabkan adanya lubang keamanan di nomor port yang terbuka tersebut, apabila *cracker* mengetahui nomor ini bisa saja komputer secara tidak disadari akan terpasang aplikasi backdoor dan trojan yang bertujuan untuk mencuri data privasi.

⁸¹Diakses dari <http://rpl.st3telkom.ac.id/pentingnya-memahami-end-user-license-agreement-eula/> pada tanggal 7 mei 2018, Pukul 15.44 WIB

- b. Data privasi dapat dimiliki oleh vendor perangkat lunak.

Persetujuan terhadap EULA yang kurang dicermati dapat memungkinkan Software Vendor atau pihak ketiga untuk mengumpulkan informasi mengenai aktivitas penggunaan perangkat lunak tersebut melalui koneksi internet

EULA, sangat penting bagi para developer *software* karena:

- a. EULA secara legal bersifat hukum, EULA menjamin hukum yang berlaku antara pengguna dan software publisher.
- b. EULA membatasi penggunaan perangkat lunak bagi penggunanya.
- c. EULA dapat membatasi kemampuan software publisher dalam penanganan masalah yang dialami oleh pengguna.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa EULA (*End User License Agreement*) Menjadi sangat penting bagi developer *Video Game*, karena termuat beberapa syarat dan ketentuan apa saja yang harus diikuti oleh parapengguna / Pemain *Video Game* tersebut, dan EULA (*End User License Agreement*) memuat tentang hak cipta, bila hal ini dihiraukan dan pemain melanggar syarat yang sudah disetujui dalam EULA, sebagai contoh adalah tindakan *Hacking & Cracking*. Maka hukum bebas dalam menjalankan tugasnya.

Hak Cipta adalah hak eksklusif yang diterima oleh seorang pencipta yang terdiri dari hak ekonomi dan hak moral, seperti halnya dengan pasal 4

UUHC :

“Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi”

Hak ekonomi adalah hak yang dimiliki seseorang untuk mendapatkan keuntungan atas ciptaanya. Hak ekonomi pada setiap Undang-Undang Hak Cipta selalu berbeda, baik teknologinya, jenis hak yang diliputinya dan ruang lingkup dari setiap jenis hak ekonomi tersebut.⁸² UUHC juga telah memberikan pengertian terkait hak ekonomi, yaitu terdapat pada pasal 8 yang berbunyi:⁸³

“Hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan”

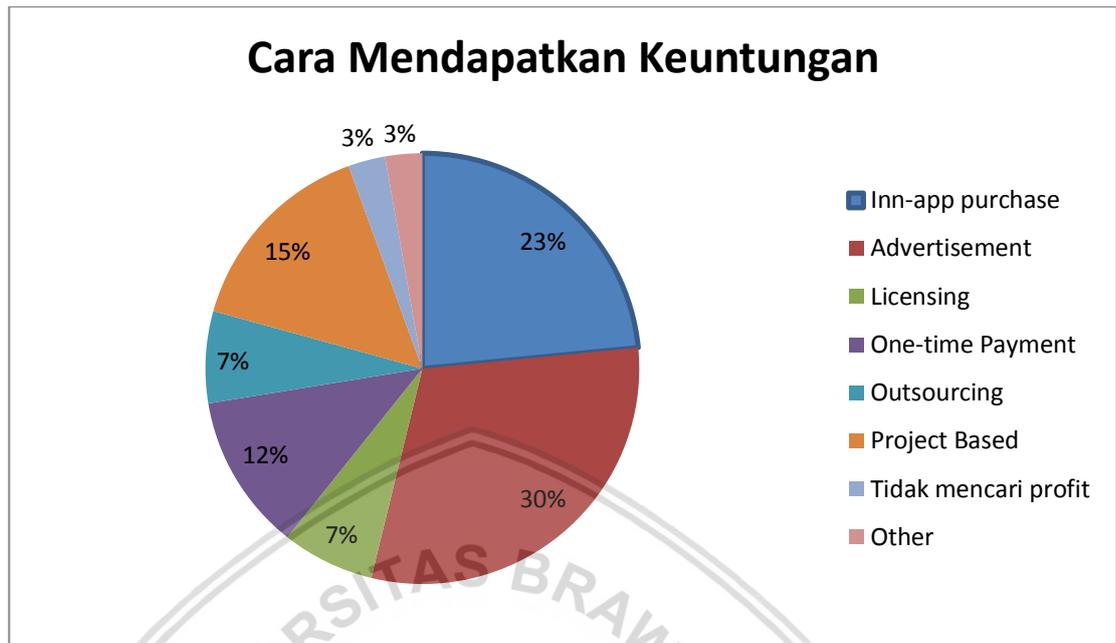
Hak Ekonomi yang diperoleh oleh Para Developer *Video Game* biasanya berupa profit dari *Video Game* yang mereka pasarkan ke masyarakat. Developer *Video Game* mendapatkan profit dari keuntungan *Video Game* tersebut dari cara *Advertisement* (Selanjutnya penulis menyebut dengan pengiklanan). Dengan cara pengiklanan pada *Game*, cara ini sangat berpengaruh untuk mempromosikan *Video Game* tersebut lebih luas lagi, Karena semakin banyak yang mendownload *Video Game* tersebut semakin banyak yang melihat iklan. Jika semakin banyak orang yang menonton iklan tersebut semakin banyak pula keuntungan yang diperoleh *Developer* mendapatkan keuntungan.

Lalu cara yang kedua adalah dengan cara menjual *Item* atau yang sering disebut dengan *In-app purchase* didalam *Video Game*. Untuk meng-upgrade karakter atau menaikkan level lebih cepat, tidak sedikit *Gamers* yang rela mengeluarkan uang banyak.⁸⁴

⁸²*Op. Cit*, Hutagalung maru sophar, hlm. 336.

⁸³Pasal 8 Undang-undang No 28 Tahun 2014 tentang hak cipta

⁸⁴Diakses dari <https://id.techinasia.com/cara-developer-game-dapat-penghasilan-dan-keuntungan> 2 may 2018 Pukul 13.44 WIB.

Gambar 1.1 Cara Mendapatkan Keuntungan pada *Video Game*

Sumber: Buku Pemetaan Game 2015

Berdasarkan pada gambar diatas dijelaskan seberapa besar dan cara apa saja setidaknya seorang *developer game* mendapatkan keuntungan dan ada 7 cara bagaimana mendapat profit dari sebuah *Video Game*. Pertama developer mendapat keuntungan sebanyak 30% diperoleh dari *Advertisement*, cara inilah yang paling banyak digunakan seorang *developer game* untuk mendapatkan keuntungan, Lalu cara ke dua sebanyak 23% diperoleh dari *inn-app purchase*, 15% *Project Based*, 12% diperoleh dari *One-time payment*, Masing-masing 7% diperoleh dari *Licensing & Outsourcing*, dan sebanyak 3% masing masing diperoleh dari cari lain dan bahkan hingga *developer video game* yang tidak mencari profit/keuntungan sama sekali.

Software penjebol Lucky Patcher dikatakan sebagai perbuatan melanggar hukum, khususnya melanggar hukum hak cipta dimana juga menyinggung hak terkait didalamnya yaitu hak ekonomi. Seperti dijelaskan

sebelumnya, Lucky Patcher adalah aplikasi penjebol paling populer yang memberikan kendali nyata atas izin yang diberikan kepada semua aplikasi terpasang di Android. *Lucky patcher* memungkinkan untuk mengendalikan semua aplikasi yang terpasang di Android. Sama halnya dengan aplikasi yang memberikan *control* lebih kepada pengguna, namun perangkat harus di *root* agar bisa mengakses semua fiturnya, fitur tersebut antara lain:

- a. Menghapus semua iklan dari semua aplikasi gratis dan *game*.
- b. Memberikan *freepurchase* di aplikasi pembelian untuk *game* android dan aplikasi.
- c. Menghapus verifikasi lisensi untuk semua aplikasi berbayar.
- d. Memberikan akses ke semua fitur dari *game* dan aplikasi.

Dengan Lucky Pathcer, dapat dilakukan *hack in-app purchase* suatu aplikasi maupun *game*, dan juga bisa mengedit isi aplikasi maupun membuat cloning aplikasi sesuka hati, Artinya, aplikasi yang tadinya berbayar/premium bisa digunakan kapanpun

Gambar 1.2 *Inn-app purchaseStore* Dalam *Video Game Battlepillars*



Sumber

[:https://www.google.com/search?q=cara+kerja+lucky+patcher&safe=off&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjMrLKkuubaAhUFuY8KHRmNCDgQ_AUICygC&biw=1536&bih=798](https://www.google.com/search?q=cara+kerja+lucky+patcher&safe=off&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjMrLKkuubaAhUFuY8KHRmNCDgQ_AUICygC&biw=1536&bih=798)

Pada gambar 1.1 sudah dijelaskan bahwa sebanyak 23% pendapatan developer *video game* diperoleh dari *Inn-app Purchase*. *In-app purchase* adalah dimana sebuah aplikasi menjual produk digital baik itu barang ataupun layanan ke pengguna aplikasinya. Saat ini, *In-app purchase* sangat populer di kalangan pengembang aplikasi. Bagi *developer* aplikasi, *In-app purchase* menawarkan dan memberikan potensi keuntungan yang sangat besar karena dari satu aplikasi dan satu pengguna, *developer aplikasi* mendapatkan pemasukan berkali-kali. Berbeda dengan aplikasi berbayar yang biasanya *developer* aplikasi hanya mendapatkan satu pemasukan dari satu pengguna dan satu aplikasi. Biasanya *in-app purchase* dapat dibayarkan melalui via pulsa atau menggunakan Kartu Kredit.

In-app purchase diklasifikasikan menjadi 2 jenis utama yaitu:

1. Standar (sekali bayar)
2. *Subscription* (bayar berkali-kali / rekursif dalam rentang tiap rentang waktu tertentu)

Tiap layanan *In-app purchase* memiliki aturan-aturan sendiri. Namun, dari kesemua aturan yang ada, aturan yang paling umum adalah *in-app purchase* tidak boleh digunakan untuk pembelian produk yang berbentuk nyata seperti halnya pembelian baju atau layanan konsultasi dengan seseorang.⁸⁵

⁸⁵Diakses dari <https://teknojurnal.com/apa-itu-in-app-purchase/> pada tanggal 15 mei 2018, pukul 12.59 WIB

Gambar 1.3. *In-app purchase* yang sudah di *hack* menggunakan aplikasi Lucky Patcher di dalam *Video game* Battlepillars



Sumber:

https://www.google.com/search?q=cara+kerja+lucky+patcher&safe=off&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjMrLKkuubaAhUFuY8KHRmNCDgQ_AUICygC&biw=1536&bih=798

Gambar 1.3 adalah *In-app purchase* yang sudah di *hack* menggunakan *software* Lucky Patcher, sehingga pemain tidak perlu lagi melakukan pembayaran *In-app purchase* kepada developer *Video Game* dan mengeluarkan uang karna dengan menggunakan *software* Lucky Patcher, seorang pemain dapat menikmati fasilitas *freemium*/ Gratis terhadap item yang harusnya dibeli menggunakan uang.

Jadi dapat disimpulkan setelah penulis memberikan penjelasan diatas, perlindungan Hukum yang diberikan UUHC diatur dengan adanya hak ekonomi dimana Hak Ekonomi mengatur tentang pendapatan yang seharusnya diterima dan menjadi Hak dari sang pencipta. Karena dalam hal ini seseorang/pencipta yang membuat suatu *Video Game* membutuhkan

pengorbanan waktu, tenaga, pikiran dan biaya. Segala pengorbanan yang diberikan oleh pembuat permainan video sebenarnya tiada lain merupakan suatu investasi dari pencipta yang harus diakui, dihormati dan diberi perlindungan hukum. Berdasarkan sikap pandang tersebut, *Video Game* yang merupakan produk olah pikir manusia menjadi memiliki nilai. Maka dalam hal ini seseorang telah melanggar hukum dalam menggunakan *Software Lucky Patcher* ini karena telah membatasi Developer Game dalam meraup keuntungan yang seharusnya diperoleh.

Kelonggaran hukum Hak Cipta seperti ini yang dapat mematikan kreatifitas pencipta, memang jika dilihat hal seperti ini terlihat tidak terlalu serius. Padahal dalam era saat ini, Indonesia sedang mengembangkan ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif yang akan membantu perekonomian Indonesia, Banyak sekali anak bangsa kreatif yang mampu menciptakan *video game* & program komputer dan mampu bersaing dengan dunia luar. Karena Ekonomi kreatif kini telah menjadi sektor yang cukup membantu perekonomian negara. Data statistik ekonomi kreatif 2016 yang dikeluarkan oleh Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan BPS menunjukkan dalam periode 2010-2015, PDB ekonomi kreatif mengalami kenaikan dari Rp525,96 triliun menjadi Rp852,24 triliun atau meningkat rata-rata 10,14 persen per tahun.⁸⁶ Sempat tak masuk hitungan, kini industri *game* di Indonesia kian meningkat di Indonesia. Data Bekraf *Game Prime* 2016 menunjukkan industri *game* di Indonesia mengalami pertumbuhan. Nilai omset yang pada 2014 bernilai \$180 juta meningkat pesat, sehingga pada 2016 hampir mencapai \$600 juta.

⁸⁶ Diakses dari <https://tirto.id/industri-game-indonesia-terus-tumbuh-ceBM> pada tanggal 23 mei 2018, pada pukul 18.36 WIB

Pemerintah berusaha mengembangkan tiga sub-sektor prioritas ekonomi kreatif yang berpotensi menjadi industry masa depan yaitu salah satunya adalah *Video Games*.⁸⁷ Walaupun berbagai cara pemerintah mengeluarkan bagaimana cara melakukan perlindungan terhadap hak cipta, namun jika penerapannya kurang itu sama saja sia-sia,

Melihat berbagai hal yang terjadi terkait Perlindungan Hak Cipta terhadap *Video Games* menurut penulis belum sama sekali memberikan suatu perlindungan yang benar-benar efektif. Masih banyaknya pelanggaran-pelanggaran yang terjadi dalam dunia *Video Games* ini menandakan pemerintah belum begitu serius terhadap permasalahan yang terjadi dalam *Video Games*, Undang-undang juga belum menunjukkan eksistensinya dalam mempraktekan apa yang memang harusnya dilakukan. Permasalahan *Hacking* pada *In-app purchase* masih sangat marak terjadi dalam industry *Video Game*. Padahal salah satu pendapatan terbesar para *Developer Video Game* melalui *In-app purchase* tersebut, meski Pasal 8 UUHC telah memberikan hak eksklusif yaitu hak ekonomi bagi pencipta, namun perlindungan yang diberikan belum memumpuni. Indonesia harus lebih cepat dalam menangani masalah *Hacking* yang sedang marak dalam kalangan *Game*, dan memberikan perlindungan Hukum yang jelas terhadap para *Developer Video Game* terkait hal ini.

⁸⁷ Diakses dari <https://www.aa.com.tr/id/ekonomi/industri-kreatif-indonesia-fokus-ke-film-games-dan-musik/959759> pada tanggal 23 mei 2018, pada pukul 18.08 WIB

B. Bentuk Perlindungan Hukum Hak Cipta *Video Game* terhadap software penjeblol berdasarkan Pasal 52 UU No. 28 Tahun 2014

1. Digital Rights Management / Sarana kontrol teknologi Dalam Perlindungan Hak Cipta Terhadap *Video Game*

Hak Cipta merupakan sekumpulan hak yang dinamakan hak-hak atas kekayaan intelektual (HKI) yang pengaturannya terdapat dalam ilmu hukum dan dinamakan hukum HKI.⁸⁸ Perlindungan terhadap suatu ciptaan timbul secara otomatis sejak ciptaan itu diwujudkan dalam bentuk nyata. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya suatu karya secara sah mendapatkan perlindungan hukum ketika sudah dalam bentuk nyata dan bukan lagi hanya sebatas ide. Sama seperti halnya dengan program komputer yang memang sudah menjadi hasil dari pemikiran intelektual dari pembuat program. Pendaftaran ciptaan tidak merupakan suatu kewajiban untuk mendapatkan hak cipta. Namun demikian, pencipta yang mendaftarkan ciptaatannya akan mendapat surat pencatatan ciptaan yang dapat dijadikan sebagai alat bukti awal di pengadilan apabila timbul sengketa di kemudian hari terhadap ciptaan tersebut.

Perlindungan hak cipta terhadap program komputer sangat diperlukan bagi pencipta dengan maksud untuk melindungi inovasi di dalam program komputer tersebut, berbagai hal telah dilakukan untuk memberikan perlindungan terhadap hak cipta, salah satunya dengan *Digital Rights Managemet* (DRM) atau yang sering disebut. Kemajuan perangkat teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari telah memberikan

⁸⁸ Eddy Damian, **Hukum Hak Cipta**, PT Alumni, Bandung, 2004, hlm.32

kemudahan dan penghemat bagi setiap orang yang menggunakannya, perkembangan perangkat teknologi digital yang sangat cepat, seperti program komputer, telah mengakibatkan sulitnya untuk melakukan penegakan hukum, batasan dan perlindungan Hak cipta bagi setiap pencipta. Hal ini disebabkan lantaran perangkat teknologi digital yang beredar di masyarakat, telah memberikan suatu kemudahan dalam melakukan ‘tindakan kejahatan’ pada dunia internet yang tidak terkendali terhadap setiap karya cipta. atau⁸⁹ *Digital Right Management* merupakan suatu sistem yang bertugas untuk mengontrol akses yang digunakan oleh Pemegang hak cipta, untuk membatasi penggunaan media digital. DRM dibutuhkan untuk mengontrol akses yang digunakan oleh produsen atau pemegang hak cipta, untuk membatasi penggunaan media digital atau perangkat digital. DRM digunakan untuk mengawasi penggunaan seluruh *software*.

Digital Rights Management (DRM) adalah teknologi pengaturan akses yang digunakan oleh penyedia konten untuk melindungi secara keseluruhan isi konten, dalam konteks industri game, setiap developer (baik itu game, aplikasi, musik digital, film, gadget) memiliki metode yang berbeda-beda dalam melindungi konten yang disediakan kepada publik luas. Pada awal saat game menjadi populer, sistem DRM belum di implementasikan. Seiring dengan kemajuan perkembangan teknologi perangkat keras dan perangkat lunak dalam hal duplikasi game serta peranan pembajak yang menduplikasi game dalam jumlah besar dan di

⁸⁹Diakses dari <https://inet.detik.com/cyberlife/d-2082723/menyoal-perlindungan-hak-cipta-di-era-digital> tanggal 17 mei 2018 pada pukul 21.08

distribusikan ke berbagai negara, membuat para developer dan publisher *game* bersama-sama mengembangkan DRM untuk memproteksi game dari pembajakan dan penggunaan yang tidak sesuai dengan service level agreement. Dalam UUHC, juga mengatur dan membahas mengenai DRM, dimana DRM diistilahkan dengan kata sarana kontrol teknologi, didalam bagian penjelasan Pasal 52 UUHC mengatakan sarana kontrol teknologi adalah:

“Sarana kontrol teknologi adalah setiap teknologi, perangkat, atau komponen yang dirancang untuk mencegah atau membatasi tindakan yang tidak diizinkan oleh Pencipta, Pemegang Hak Cipta, pemilik Hak Terkait, dan/atau yang dilarang oleh peraturan perundang-undangan.”⁹⁰

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Sarana kontrol teknologi ini sengaja dibuat untuk mencegah seseorang mengubah cara kerja *software* tersebut. Dan/atau membuat sarana kontrol teknologi menjadi tidak berfungsi, tidak bekerja sesuai dengan kinerja awalnya, dengan demikian orang yang melakukan hal tersebut telah melanggar UUHC.

Berikut beberapa sistem DRM yang masih di implementasikan di industri game. Ada SecuROM, Steam dan Safe disk salah satunya.

a. SecuROM

SecuROM adalah Digital Rights Management (DRM) system untuk konten yang didistribusikan melalui CD-ROM, DVD-ROM atau media digital elektronik. Tujuan utamanya adalah untuk melindungi

⁹⁰Penjelasan Pasal 52 Undang-Undang no 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta

konten yang berada pada CD-ROM atau DVD-ROM dari *piracy*. SecuROM dikembangkan dan dikelola oleh Sony DADC Austria.

SecuROM *Activation based* (DRM untuk aktivasi online dan distribusi digital) bekerja dalam banyak cara yang hampir sama. Aplikasi ini dilindungi dengan enkripsi yang kuat dan otentikasi lisensi ditempatkan pada mesin *enduser* melalui aktivasi online. Jika otentikasi lisensi terdeteksi pada mesin end user tersebut, maka program dapat berjalan dengan benar dan isi konten dapat digunakan oleh *end user*. Beberapa judul game yang mengimplementasikan sistem activation based seperti FIFA 2009, NFS underground, Farcry2. Keuntungan dalam menggunakan SecurROM adalah setiap developer *Video game* yang memiliki subjek konten untuk penejalin tidak sah bisa mendapatkan keuntungan dari penggunaan SecurROM yaitu mengontrol aktivitas penggandaan, memproteksi konten dari pendistribusian ilegal.

b. Steam

Steam adalah distribusi digital, manajemen hak digital, multiplayer dan komunikasi platform yang dikembangkan oleh Valve Corporation. Hal ini digunakan untuk mendistribusikan game dan media terkait secara online. Dengan adanya Steam diupayakan agar pembajakan game yang marak bisa ditekan. Cara kerjanya dengan mengunduh perangkat lunak Steam dengan begitu user bisa melihat dan membeli game yang ada. Banyak game-game buatan developer berkualitas menggunakan sistem semacam ini. Steam work adalah

sistem proteksi game-game baru yang pada box nya ada tulisan steam dan koneksi internet diperlukan artinya adalah sebelum menginstall user harus memasukan identitas and kata sandi steam dan di verifikasi melalui internet oleh steam lalu baru bisa menginstall. Beberapa judul game yang mengimplementasikan steam atau bekerjasama dengan valve corporation seperti, Empire: Total War, Dota 2, Counter strike.

Beberapa kelebihan *Digital Right Management system* (Selanjutnya disebut DRM) seperti secuROM sangat menguntungkan di sisi *developer* dan *publisher*, tapi jika dilihat dari kacamata konsumen, banyak hal yang membuat kenyamanan dalam bermain *Video game* terganggu dengan adanya *DRM system* yang cenderung menyulitkan konsumen. Dan memposisikan konsumen sebagai pihak berpotensi untuk melakukan pembajakan, maka tindakan yang menghukum pembeli game original dengan regulasi yang menyulitkan merupakan suatu strategi yang buruk, sudah selayaknya konsumen resmi tersebut mendapat layanan terbaik. Sehingga sistem DRM yang terlalu berlebihan dampaknya pada penurunan market share. Perlu adanya pengkajian ulang agar adanya win-win solution diantara developer, publisher dan konsumen, yang seharusnya developer tersebut tidak terkesan untuk memaksa konsumen untuk membeli tetapi dengan strategi bagaimana konsumen tersebut ingin memiliki dan membayar tanpa adanya paksaan dari DRM.⁹¹

⁹¹Diakses dari https://www.kompasiana.com/djongjava/digital-rights-management-dalam-industri-game_551b0bc2813311c87f9de3b3 pada tanggal 17 mei 2018 pukul 1.43 WIB.

DRM punya beberapa mekanisme, yaitu :⁹²

a. Product key

Product key atau kode aktivasi produk merupakan salah satu mekanisme DRM paling sering ditemui, ini berupa serangkaian kode khusus yang diberikan saat membeli suatu produk digital

b. Region lock

Region lock membatasi penggunaan dalam wilayah geografis tertentu pada distribusi suatu produk digital. Dengan kata lain, suatu produk digital yang tersedia di wilayah tertentu tidak dapat diakses di area lain.

c. Online authentication

Dengan mekanisme ini, produk digital hanya dapat diaktivasi melalui koneksi ke jaringan internet. Dengan demikian produk lainnya membutuhkan koneksi internet, meskipun ada beberapa produk digital hanya memerlukan satu kali autentikasi

d. Pembatasan jumlah instalasi

Mekanisme ini membatasi jumlah instalasi produk digital ke dalam suatu perangkat. Jadi, jika sudah memenuhi batasnya, maka produk digital tersebut tidak dapat diinstalasi lagi.

e. Modifikasi Konten

Beberapa developer memberi modifikasi atau bahkan menanam *bug* khusus pada *Video Game* mereka. Modifikasi dan *bug* ini hanya muncul pada produk bajakan. Tujuannya untuk mengurangi

⁹² Diakses dari <https://id.techinasia.com/talk/apakah-drm-musuh-pembajak-atau-pengguna> Pada tanggal 5 juni 2018 pukul 10.56 WIB.

kenyamanan bermain para *Gamer* bajakan. Alhasil *Gamer* pun dipaksa beralih ke produk asli.

Walaupun dari beberapa mekanisme yang sudah dijelaskan diatas, ternyata DRM hingga saat ini masih mengundang pro dan kontra, walaupun dengan kata lain, konten-konten yang sudah dijelaskan sangat melindungi para *developer* agar tidak terjadi suatu tindakan semena-mena dari pra pengguna *Game*. mulai dari mereka yang mendukung DRM (rata-rata dari kalangan perusahaan developer dan publisher) serta mereka yang tidak menyukai DRM (biasanya dari kalangan *Gamer*) Karena begitu ketatnya konten -konten yang berlebihan serta menyulitkan para pengguna *Gamer* itu sendiri. Misalnya, untuk *Video Game* yang meminta autentikasi terus-menerus, jika dalam keadaan tidak adanya jaringan internet, maka *Game* tidak dapat dimainkan. Atau dengan konten *Region Lock*, pengguna terbatas oleh wilayah dimana mereka dapat bermain, sehingga para pengguna tidak dapat secara leluasa kemana pun dan dimanapun memainkan *Video game* tersebut.

2. Analisis Tindakan Menjebol berdasarkan pasal 52 Undang-undang No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Peningkatan aktivitas sosial dan ekonomi dengan konstelasi masyarakat dunia telah memasuki suatu masyarakat yang berorientasi kepada informasi dan internet, sistem informasi dan teknologi yang digunakan pada banyak sector kehidupan, mulai dari perdagangan, pendidikan, bahkan hingga kesektor hiburan salah satunya adalah *Video Game*. Setiap orang dapat dengan bebas mengakses Internet, karna kebebasan itu sendiri menjadi boomerang bagi dunia Internet, dimana semakin banyak juga penyalahgunaan aktivitas

internet tersebut seperti contoh dengan menggunakan *SoftwareHackingLucky* patcher. Setiap orang kapanpun dimanapun dapat menggunakan *Software* tersebut dengan secara leluasa tanpa ada yang membatasi. Namun harus menggunakan *Handphone* berbasis Android dan melakukan rooting pada *Handphone* Android tersebut.

Lucky patcher adalah aplikasi penjebol yang dapat ditemukan dalam program aplikasi *HandPhone* berbasis android yang dapat dinikmati oleh semua orang pengguna hanphone android, namun jika ingin menggunakan dan menikmati aplikasi lucky patcher ini terlebih dahulu *HandPhone* berbasis android harus dilakukan *rooting* terlebih dahulu. Rooting adalah suatu cara *Hacking* sebuah sistem operasi agar kita memiliki hak akses terhadap akun root tersebut, dengan kata lain pengguna OS Android dapat melakukan hak akses penuh dalam mengakses seluruh program inti dan mengambil alih kekuasaan terhadap sistem operasi, memodifikasi, menambah ataupun menghapus file-file bawaan *Handphone* Android didalamnya. Karena hal tersebut tidak akan pernah bisa kita lakukan, apabila kita belum melakukan rooting.

Berikut adalah cara untuk menjalankan aplikasi penjebol Lucky Patcher⁹³ :

1. Pastikan Handphone Androit sudah dilakukan proses rooting sebelum mendownload aplikasi Lucky Patcher.

⁹³Diakses dari <https://jalantikus.com/tips/hack-in-app-purchases-google-play-dengan-lucky-patcher/> Pada tanggal 30 mei 2018, pukul 19.40 WIB

- Pastikan di aplikasi *Video Game* Android terdapat keterangan In-app Purchase

Gambar 1.4 Keterangan In-app purchase pada *Video Game* Battlepillars



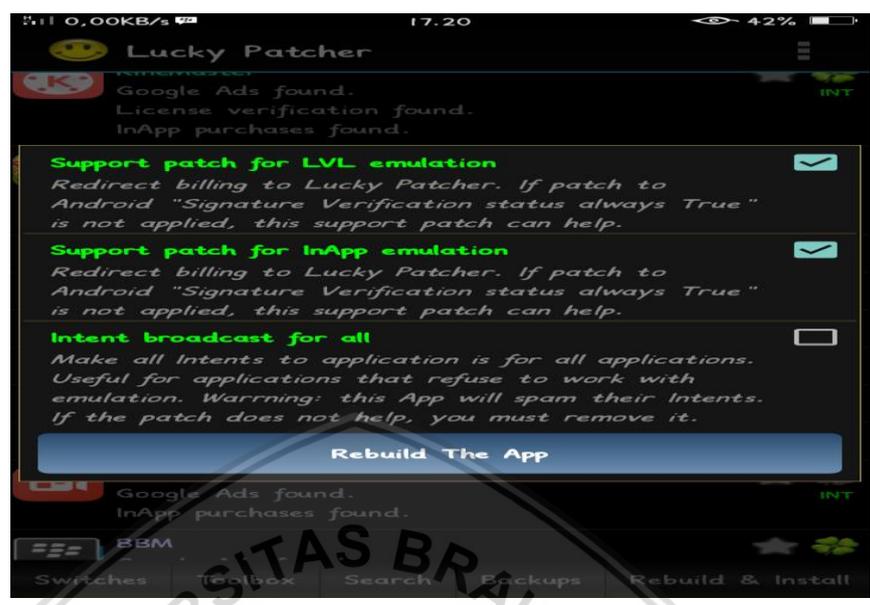
- Klik *Video Game* atau aplikasi Android lalu pilih menu open menu of patch lalu pilih support patch for in app and *Level emulation*.

Gambar 1.5 penjelasan dari point 3.



- Centang *support patch for level emulation* dan *support patch for in app emulation* lalu klik apply

Gambar 1.6 penjelasan dari point 4.



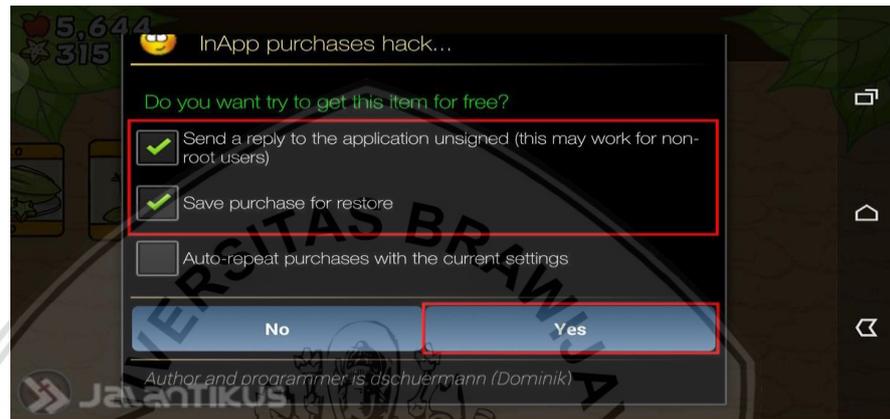
- 5. Tunggu sebentar hingga prosesnya selesai. Saat sudah selesai, akan muncul hasil patchnya. Klik launch agar *Video Game* atau aplikasi Androit langsung bisa dijalankan
- 6. Jika pengebolan berhasil, secara otomatis jumlah harga yang ada di *store* berubah menjadi \$0.00 atau gratis

Gambar 1.7 penjelasan point ke 6.



- Pilih salah satu benda yang ingin dibeli dengan gratis. Saat muncul jendela baru, ceklis *send a reply to the application unsigned (this may work for non-root users)* dan *save purchase for restore* lalu klik tombol *Yes*

Gambar 1.8 Penjelasan pada point 7.



- Jika berhasil akan muncul gambar seperti ini

Gambar 1.9 Penjelasan dari point 8.



Dengan melihat tahap-tahap melakukan penjeblolan menggunakan aplikasi Lucky Patcher pada *Video Game Battlepilers* tersebut, tentunya penulis menyoroti dari proses penjebol yang menimbulkan kerusakan/ tidak berfungsinya suatu sarana kontrol teknologi yaitu pada *Video game battlepilers*. Hal inilah yang coba penulis kaitkan terhadap pasal 52 UUHC.

Pasal 52 yang menyatakan :

“Setiap orang dilarang merusak, memusnahkan, menghilangkan, atau membuat tidak berfungsi sarana kontrol teknologi yang digunakan sebagai pelindung Ciptaan atau produk atau produk Hak Terkait serta pengaman Hak Cipta atau Hak terkait, kecuali untuk kepentingan pertahanan dan keamanan negara, serta sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, atau diperjanjikan lain.”⁹⁴

Dikatakan dalam Pasal tersebut selain untuk kepentingan pertahanan dan keamanan negara, merusak, memusnahkan, menghilangkan atau membuat tidak berfungsi sarana kontrol teknologi sangat dilarang. Apalagi dalam hal ini merusak sarana kontrol teknologi hanya untuk keperluan menjebol *Video Game*. Adapun yang dimaksud mengenai sarana kontrol teknologi, terdapat di dalam Pasal 52 yaitu:

“Yang dimaksud dengan “sarana kontrol teknologi” adalah setiap teknologi, perangkat, atau komponen yang dirancang untuk mencegah atau membatasi tindakan yang tidak diizinkan oleh pencipta, pemegang Hak Cipta. Pemilik Hak Terkait, dan/atau yang dilarang oleh peraturan perundang-undangan.”

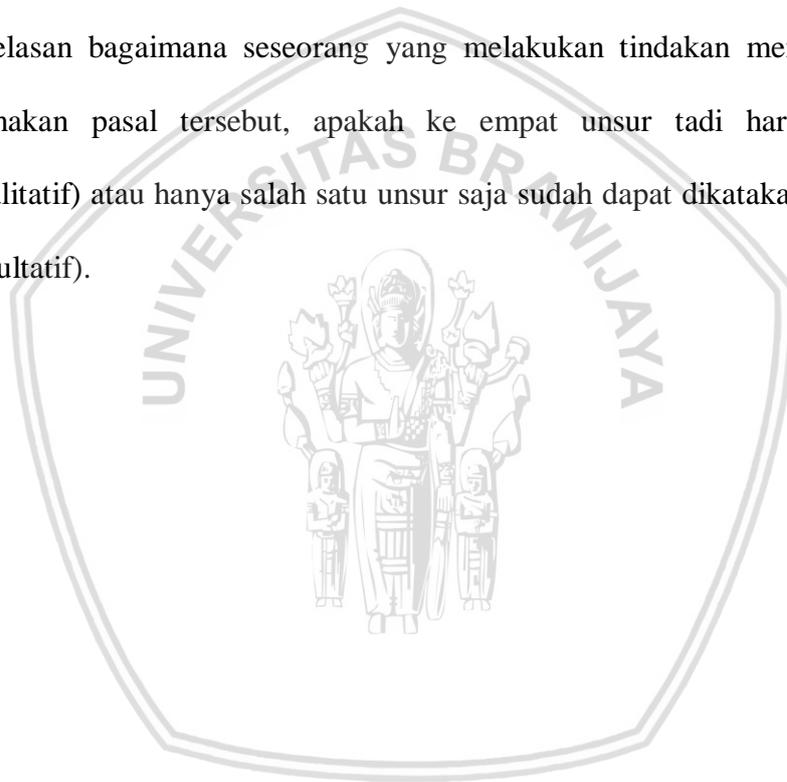
Sudah jelas maksud dan tujuan pencipta dan *developer* pengembang memberikan sarana kontrol teknologi terhadap setiap produknya agar setiap pengguna produk tidak dapat dengan sembarangan mengeksploitasi produknya tersebut. Terlihat jelas maksud dan tujuan dari penggunaan dari

⁹⁴ Lihat Pasal 52 Undang-undang no 28 tahun 2014 tentang Hak cipta.

Software Lucky Patcher tidak lain menghilangkan, membuat tidak berfungsi, membobol atau merusak sistem proteksi keamanan produk *Video Game*. Sehingga dapat dikatakan bahwa untuk melakukan pengebolan tidak dilegalkan menurut ketentuan pasal 52 UUHC. Tidak dilegalkan karena dalam tahap melakukan pengebolan itu sendiri harus menghilangkan, membuat tidak berfungsi, membobol atau merusak sistem proteksi atau keamanan produk *Video Game* dengan menggunakan cara *Hacking* melalui *Software* Lucky Patcher.

Namun yang menjadi fokus dari penelitian adalah kata dan unsur yang terdapat didalam pasal 52 UUHC tersebut, kata setiap orang didalam pasal 52 UUHC masih terlalu umum dan tidak diberikan penjelasan kepada penjelasan pasal tersebut. Sedangkan Lucky Patcher ini adalah *software* pengebol yang diciptakan *developer* untuk melakukan pengebolan terhadap konten *In-app purchase*. Kata setiap orang yang terdapat didalam pasal 52 UUHC tersebut tidak mengkhususkan siapa saja yang dapat dikenakan pasal tersebut di dalam permasalahan *software* pengebol ini, harus dikenakan kepada pencipta Lucky Patcher tersebut atau dikenakan kepada pengguna *software* Lucky Patcher. Permasalahan yang timbul kemudian adalah unsur didalam pasal 52 UUHC. Ada 4 unsur yang dapat dikenakan kepada seseorang yang melanggar pasal ini, yaitu merusak, memusnahkan, menghilangkan lalu membuat tidak berfungsi. Menjadi kabur karna pasal ini tidak menjelaskan juga apakah ke empat unsur tersebut harus terpenuhi (Kumulatif) atau hanya salah satu saja maka seseorang yang melanggar dapat dikenakan pasal tersebut (Fakultatif).

Dapat disimpulkan, bahwa perlindungan hukum berdasarkan pasal 52 UUHC masih terdapat kekaburan didalamnya, yang diakibatkan dari makna kata dan unsur yang terdapat pada pasal 52. Kata setiap orang didalam pasal 52 tersebut masih terlalu umum dan belum menunjukan kepada siapa pasal tersebut dapat dikenakan. Lalu jika dilihat dari pasal 52 terdapat 4 unsur didalamnya yaitu, merusak, memusnahkan, menghilangkan, dan membuat tidak berfungsi. Menjadi suatu permasalahan karena tidak ada penambahan penjelasan bagaimana seseorang yang melakukan tindakan menjebol dapat dikenakan pasal tersebut, apakah ke empat unsur tadi harus dipenuhi (Kualitatif) atau hanya salah satu unsur saja sudah dapat dikatakan melanggar (Fakultatif).



BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perlindungan Hukum Berdasarkan pasal 8 UUHC, diatur dengan hak ekonomi, dimana Hak Ekonomi ini berperan melindungi setiap hak pencipta dalam mendapatkan keuntungan dari hasil karyanya melakukan *hacking in-app purchase* melalui *software* lucky patcher sangat jelas disebut sebagai pelanggaran, karena hal tersebut melanggar hak-hak ekonomi pencipta dimana *In-app purchase* seperti yang penulis jelaskan di pembahasan sebelumnya merupakan salah satu pendapatan terbesar *Developer Video game* dalam meraup keuntungan. Walaupun dengan banyak hal seorang *Developer* dapat meraup keuntungan, namun *In-app purchase* juga merupakan hak ekonomi yang harusnya didapat oleh *Developer*. dilihat dari perlindungan hukum yang tidak efektif akibat tidak diterapkannya pasal tersebut dapat berdampak mematikan kreatifitas anak bangsa karena merasa tidak dihargai dan tidak diperhatikan.
2. Perlindungan Hukum Berdasarkan Pasal 52 UUHC masih belum jelas karena adanya kekaburan kata dan unsur dari pasal tersebut, kata “setiap orang” di pasal 52 UUHC masih terlalu umum dan belum menunjukkan siapa setiap orang yang dimaksud, entah pasal ini dapat dikenakan kepada pembuat *software* Lucky Patcher

tersebut atau kepada para pengguna *software*. Lalu terhadap unsur didalam pasal tersebut yaitu merusak, memusnahkan, menghilangkan, membuat tidak berfungsi sarana kontrol teknologi. Didalam unsur tersebut tidak dijelaskan seseorang dapat dikatakan melanggar pasal tersebut apabila melanggar ke empat unsur tersebut atau hanya salah satu saja.

B. SARAN

1. Bagi pemerintah

Diharapkan dari penelitian diatas, pemerintah dapat lebih memperhatikan permasalahan *Hacking* yang sedang beredar guna memberikan perlindungan Hak Cipta terhadap Suatu produk *Video game* dan lebih memperluas makna dalam perlindungan Hak Cipta terhadap *Video Game* dan memperjelas dari setiap kata di dalam pasal agar tidak menimbulkan penafsiran yang salah serta tidak terjadinya kekaburan hukum yang membuat beberapa pihak ragu akan maksud dari pasal tersebut.

2. Pengguna *Video Game*

Diharapkan dapat menghormati hak-hak dari pencipta atau perusahaan *developer Video game* tersebut dan mengikuti setiap peraturan dan perjanjian lisensi pengguna akhir serta mematuhi hukum yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

- William twining. 2000. *Globalisation and Legal Theory*. London : Butterworths,
- Hario Bismo Kuntarto. 2016. **Peta industry Game 2015**. Jakarta : Kementrian informasi dan informatika.
- Setiyo Ananda. 2006. **Anti Kaget Internet**. Jakarta : Creative Media.
- WIPO. 2013. (World Intellectual Property Organization), Juli, *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approach*, WIPO
- MASTERING THE GAME *Business and Legal Issues for Video Game Developers Creative industries* – No. 8 by David Greenspan,
- Isnaini Yusran. 2009. **Hak Cipta dan tantangannya di era cyber space**. Bogor : GHALA INDONESIA.
- Sutedi Adrian. 2013. **Hak Atas Kekayaan Intelektual** .Jakarta : Sinar Grafika.
- Didik J. Rachbini. 2001. **Mitos dan Implikasi Globalisasi :Catatan Untuk Bidang Ekonomi dan Keuangan, pengantar Edisi Indonesia Hirst, Paul dan Grahame Thompson, Globalisasi Adalah Mitos**, Jakarta: Yayasan Obor.
- Siregar Ashadi. 2001. **Negara, Masyarakat dan Teknologi Informasi**. makalah pada Seminar Teknologi Informasi, Pemberdayaan Masyarakat, dan Demokrasi, Yogyakarta
- Widodo. 2013. **Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi**. Yogyakarta: Aswaja Pressindo,
- Didik M.Arief Mansur dan Elisatris Gultom. 2005. **CYBER LAW Aspek Hukum Teknologi Informasi**. Bandung : PT Refika Aditama, Cetakan kesatu.
- Soerjono Soekanto. **Pengantar Penelitian Hukum**, Jakarta : Ui Press.
- Sudikno Mertokusumo. 2017. **Mengenal Hukum Suatu Pengantar**. Yogyakarta : Liberty.
- Wirjono Prodjodikoro. 2005. Perbuatan Melanggar Hukum, dikutip dari Abdul Rachmad Budiono. **Pengantar Ilmu Hukum**. Malang : Bayumedia Publishing.
- Sadi Muhamad. 2015. **Pengantar Ilmu hukum**, Jakarta : Kencana.
- Rahman Syamsudin dan Ismail Aris. 2014. **Merajut Hukum Indonesia**, Jakarta : Mitra Wacana Media
- Philipus M. Hadjon. 1987. **Perlindungan Hukum bagi Rakyat Indonesia**. Surabaya :PT Bina Ilmu.

- Hidayah Khoiril. 2013. **Hukum HKI Kajian Undang-undang & Integrwasi Islam**. Malang : UIN-MALIki PRESS.
- Sudargo Gautama. 1990. **Segi-Segi Hukum Hak Miliki Intelektual**. Bandung : Cetakan 1, PT. Eresco.
- Hutagalung Maru Sophar. 2012. **Hak Cipta Kedudukan & peranannya dalam pembangunan**. Jakarta : Cetakan I, Sinar Grafika.
- Rachmadi Usman. 2003. **Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual: Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia**. Bandung : PT Alumni.
- Gatot Supramono. **Hak Cipta dan Aspek- Aspek Hukumnya**. Jakarta : Rineka Cipta, 2010.
- Margono Suyud. 2010. **Hukum Hak Cipta di Indonesia Teori dan Analisis Harmonisasi Ketentuan World Trade Organization (WTO)-TRIPs Agreement**. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Agustinus Nilwan. 1998. **Pemrograman Animasi dan Game Profesional 4**. Jakarta : JElex Media Komputindo.
- Zam Zamidra Elvy. 2008. **Teknik Hacking Hardware Komputer**. Yogyakarta: Penerbit Gaya Media Cetakan kedua.
- Donn B. Parker, *Fighting Computer Crime*, Charles Scriber's Son : New York
- Nasution Johan Bahder. 2008. **Metode Penelitian Ilmu Hukum**, Bandung : Mandar Maju, Cetakan Kesatu.
- Johni Ibrahim, 2007. **Teori dan Metodologi Penelitian Hukum**. Malang : Bayu Media Publishing.
- Peter Mahmud Marzuki. 2005. **Penelitian Hukum**, Jakarta : Kencana.
- Soejono Soekantodan Sri Mamudji. 1986. **Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat**. Jakarta :Rajawali.
- Yudha Bakti Ardhiwisastra. 2000. **Penafsiran dan Konstruksi Hukum**, Bandung : Alumni.
- Hanafi. 2000. **Tindak Pidana Hak Cipta dan Problematika Penegakan Hukumnya**, Yogyakarta: FH UII press.
- Muhammad Djumhana & R. Djubaedillah. 1997. **Hak Milik Intelektual : Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia**. PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Nainggolan Bernard. 2016. **Komentar Undang-undang Hak Cipta**. Bandung: Penerbit P.T. Alumni.
- Riswandi agus budi. 2009. **Hak Cipta di Internet aspek hukum dan permasalahannya di Indonesia**. Yogyakarta: FH UII.
- Suyud margono. 2010. **Aspek Hukum Komersialisasi Asas Intelektual**. Jakarta : CV Nuansa Aulia,

Eddy Damian. 2004. **Hukum Hak Cipta**. PT Alumni, Bandung.

Budhijanto danrivanto. 2013. **Hukum telekomunikasi, penyiaran, & teknologi informasi**. Bandung : PT. Refika Aditama.

PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN :

Peraturan Menteri Komunikasi dan Teknologi Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 1056

Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266

INTERNET :

<https://www.techinasia.com/hacking-chinas-online-games-for-profit-an-interview-with-a-chinese-hacker> (pada tanggal 09 Februari 2018)

<http://luckypatcherdownloads.org/> (Pada tanggal 22 Februari 2018)

<https://id.uptodown.com/android/search/lucky-patcher> (Pada tanggal 29 Desember 2017)

<http://batam.tribunnews.com/2016/12/31/7-aplikasi-ini-dilarang-hadir-di-play-store-malah-ada-yang-bisa-putuskan-koneksi-wifi-kamu?page=all>(12Februari 2018)

<http://www.wipo.int/copyright/en/> (Pada tanggal 15 Februari 2018)

<http://industri.bisnis.com/read/20140303/105/207515/sejarah-perkembangan-industri-game-di-indonesia> (Pada tanggal 1 May 2018)

<https://www.merdeka.com/teknologi/sejarah-hacker-di-indonesia-tekmatris.html>
(Pada tanggal 18 Februari 2018)

http://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/148/Hacker-dan-Cracker.html
(Pada tanggal 26 Februari 2018)

http://www.wipo.int/copyright/en/activities/video_games.html (Pada tanggal 1 May 2018)

<http://rpl.st3telkom.ac.id/pentingnya-memahami-end-user-license-agreement-eula/>
(Pada tanggal 7 mei 20018)

JURNAL :

Yuliati. **Perlindungan Hukum Bagi Penipta Berkaitan Dengan Plagiarisme Karya Ilmiah Di Indonesia.** Arena Hukum, Volume 5. No.1

Moch. Zairul Alam, ***Rights Management Information Dalam Ketentuan Hak Morak Pada Undang-Undang.*** Arena Hukum, Volume 6. No.2.

Muhammad Aulia Adnan, ***Intellectual Property Rights in Cyberspace,*** Jurnal Hukum Bisnis Vol 13, April 2001, hlm 77.

