

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Umum Perlindungan Hukum

1. Pengertian Perlindungan Hukum

Indonesia merupakan negara hukum sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Negara Republik Indonesia tahun 1945 pasal 1 ayat (3) yang berbunyi: “Negara Indonesia adalah negara hukum”. Hukum adalah 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.¹ Dan dengan adanya hukum yang mengatur kehidupan bersama, dimaksud untuk menciptakan dan mengusahakan adanya keseimbangan di antara ragam kepentingan yang terdapat dalam masyarakat, sehingga konflik kepentingan antar anggota masyarakat dapat dihindari.

Terdapat pula pengertian hukum berdasarkan beberapa tokoh antara lain, Leon Duguit berpendapat bahwa, “hukum ialah aturan tingkah laku anggota masyarakat, aturan yang daya penggunaannya pada saat tertentu diindahkan oleh suatu masyarakat sebagai jaminan dari kepentingan bersama dan jika dilanggar menimbulkan reaksi bersama terhadap orang

¹ Sudikno Mertokusumo, **Mengenal Hukum Suatu Pengantar**, Liberty, Yogyakarta, 2007, hlm. 40.

yang melakukan pelanggaran itu”.² Sedangkan Immanuel Kant berpendapat, “hukum ialah keseluruhan syarat-syarat yang dengan ini kehendak bebas dari orang yang satu dapat menyesuaikan diri dengan kehendak bebas dari orang yang lain”.³

Sedangkan jika dilihat dari asal katanya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Perlindungan” berasal dari kata “lindung” yang berarti bersembunyi (berada) di tempat yang aman supaya terlindung. Pengertian dari kata “Perlindungan” sendiri adalah hal (perbuatan dan sebagainya) memperlindungi.⁴ Menurut Satjipto Rahardjo, perlindungan hukum merupakan upaya melindungi kepentingan seseorang atau individu dengan cara mengalokasikan suatu kekuasaan kepadanya untuk bertindak dalam rangka kepentingannya tersebut.⁵

Oleh karena itu, suatu perlindungan hukum dianggap sebagai suatu perbuatan melindungi yang diberikan oleh hukum, yang dapat diartikan memberikan kepada setiap orang apa yang menjadi bagian atau haknya⁶.

2. Bentuk Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum yang diberikan oleh pemerintah kepada rakyat dapat dibagi menjadi dua, yaitu perlindungan hukum preventif dan

² Prof Dr. Muhammad Bakri,SH.MS, **Pengantar Hukum Indonesia: Sistem Hukum Indonesia pada Era Reformasi**, UB Press, Malang, 2013. hlm.10.

³ CST Kansil, **Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia**, Balai Pustaka, Jakarta, 1989, hlm. 34.

⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia, (online) <http://kbbi.web.id/lindung> diakses tanggal 18 Oktober 2017

⁵ Satjipto Rahardjo, **Sisi-sisi Lain dari Hukum di Indonesia**, Kompas, Jakarta, 2003, hlm. 121.

⁶ Rahman Syamsuddin, **Merajut Hukum Indonesia**, Mitra Wacana Media, Jakarta, 2014 hlm. 23.

perlindungan hukum represif.⁷ Perlindungan Hukum Preventif adalah perlindungan yang diberikan oleh pemerintah dengan tujuan untuk mencegah sebelum terjadinya pelanggaran. Hal ini terdapat dalam peraturan perundang-undangan dengan maksud untuk mencegah suatu pelanggaran serta memberikan rambu-rambu atau batasan-batasan dalam melakukan suatu kewajiban. Perlindungan Hukum Represif adalah perlindungan akhir berupa sanksi seperti denda, penjara, dan hukuman tambahan yang diberikan apabila sudah terjadi sengketa atau telah dilakukan suatu pelanggaran.⁸

Dengan kejelasan atas suatu perlindungan yang bisa diberikan oleh pemerintah masyarakat yang berkaitan pasti akan merasa lebih tenang dan merasa lebih terjaga dalam pemenuhan hak-hak yang memang sudah selayaknya didapatkan.

B. Kajian Umum Pemegang Hak Cipta

1. Pengertian Hak Cipta

Hak Cipta merupakan “sekumpulan hak yang dinamakan hak-hak atas kekayaan intelektual (HKI) yang pengaturannya terdapat dalam ilmu hukum dan dinamakan hukum HKI”.⁹

Definisi tentang hak cipta diatur dalam Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, yaitu:

⁷ Muchsin, **Perlindungan dan Kepastian Hukum bagi Investor di Indonesia**, Magister Ilmu Hukum program Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2003, hlm. 14.

⁸ Musrihah, **Perlindungan Hukum Pengusaha Kecil**, Grafindo, Jakarta, 2000, hlm 30.

⁹ Eddy Damian, **Hukum Hak Cipta**, PT Alumni, Bandung, 2004, hlm. 32.

“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”.

Hak Cipta merupakan terjemahan dari *copyright* dalam bahasa Inggris (secara harfiah artinya "hak salin"). *Copyright* diciptakan sejalan dengan penemuan mesin cetak. Sebelum penemuan mesin ini oleh Gutenberg, proses untuk membuat salinan dari sebuah karya tulisan memerlukan tenaga dan biaya yang hampir sama dengan proses pembuatan karya aslinya.¹⁰ Hak Cipta lahir secara otomatis, terlepas apakah karya tersebut didaftarkan ke Kantor Hak Cipta atau tidak (tidak harus didaftarkan)¹¹.

2. Perkembangan Undang - Undang Hak Cipta di Indonesia

Hak Cipta mulai diatur bahkan sejak Indonesia masih berada pada masa jajahan pemerintah kolonial Belanda. Hak Cipta yang terdapat di dalam “*Auteurswet 1912*” telah berlaku sebelum Perang Dunia II di Indonesia (Hindia-Belanda terdahulu). Di tahun 1912 oleh pemerintah Belanda, hak pengarang diundangkan dengan Undang-Undang Hak Pengarang.

Sejak negeri Belanda menandatangani naskah Konvensi Berne (*Bern Convention Union*) pada tanggal 1 April 1913, sebagai negara jajahan Belanda maka Indonesia diikutsertakan dalam konvensi tersebut. Konvensi ini kemudian berlaku di Indonesia sebagai jajahan Belanda dalam

¹⁰ Harris Munandar dan Sally Sitanggang, **Mengenal HAKI (Hak Kekayaan Intelektual : Hak Cipta, Paten, Merek dan Seluk-beluknya)**, Esensi, Jakarta, 2008, hlm 21.

¹¹ Muhammad Ahkam Subroto, **Pengenalan HKI (Hak Kekayaan Intelektual)**, Indeks, Jakarta, 2008, hlm. 36.

hubungannya dengan dunia internasional khususnya mengenai hak pengarang (Hak Cipta)¹².

Konvensi Berne bertujuan untuk melindungi hak pengarang (Hak Cipta) di bidang karya seni, sastra, dan ilmu pengetahuan. Perlindungan diberikan kepada seluruh anggota konvensi dan saling melindungi hak pengarang antar negara yang menjadi anggota. Perlindungan adalah suatu jaminan supaya tidak timbul pelanggaran atau kejahatan di bidang hak pengarang (Hak Cipta) itu.¹³

Namun, setelah Indonesia merdeka, hukum-hukum yang diterapkan oleh Belanda di Indonesia dianggap tidak sesuai dengan keadilan, sehingga Indonesia dihadapkan pada persoalan hukum untuk menentukan apakah harus mengganti semua hukum yang dibuat oleh pemerintah Belanda dengan yang baru atau tetap menggunakannya karena Indonesia belum memiliki hukum yang baru.

Politik hukum pemerintah Belanda di Indonesia banyak mengandung diskriminasi, oleh pihak yang tidak bertanggung jawab dihapuskan semua peraturan pemerintah Belanda tanpa memberikan penggantinya. Hal ini menyebabkan kekosongan hukum dan menyebabkan keresahan sosial. Oleh karena itu, untuk mencegah kekosongan hukum maka oleh Undang-Undang Dasar 1945 dinyatakan dalam Pasal II Aturan Peralihan, yaitu Segala badan

¹² Sophar Maru Hutagalung, **Hak Cipta Kedudukan dan Peranannya dalam Pembangunan**, Sinar Grafika, Jakarta, 2012, hlm. 134.

¹³ *Ibid*, hlm. 137.

negara dan peraturan yang ada masih langsung berlaku selama belum diadakan yang baru menurut undang-undang dasar ini.¹⁴

Dengan penjelasan tersebut maka *Auteurswet 1912* masih tetap diberlakukan sampai pada akhirnya pemerintah Indonesia membentuk Undang-Undang Hak Cipta sendiri yaitu Undang-Undang No.6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta. Keluarnya Undang-Undang ini menjadikan *Auteurswet 1912* resmi dicabut.

Karena memiliki banyak kekurangan dan dianggap kurang bisa untuk memberikan perlindungan hukum atas Ciptaan yang berasal dari dalam maupun luar negeri maka akhirnya DPR-RI memberi persetujuan atas Undang-Undang Republik Indonesia No.7 Tahun 1987 Tentang Perubahan atas Undang-Undang No.6 Tahun 1982 Tentang Hak Cipta¹⁵.

Sebagai negara yang masih muda, Indonesia harus belajar dari negara-negara yang sudah lebih dulu berkembang mengenai perlindungan terhadap karya-karya yang sudah sepatutnya dilindungi. Maka Indonesia tergabung dalam Organisasi Perdagangan Dunia atau *World Trade Organization* (WTO). Indonesia meratifikasi Persetujuan tentang Aspek-aspek Dagang Hak Kekayaan Intelektual (*Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights*) atau yang seringkali disingkat menjadi TRIPs dalam Undang-Undang No.7 Tahun 1994. Kovensi Berne diratifikasi lewat Keputusan Presiden No.18 Tahun 1997 dan *World Intellectual Property Organization Copyrights Treaty* (WIPO) diratifikasi dengan Keputusan

¹⁴ *Ibid*, hlm. 136.

¹⁵ *Ibid*, hlm 140.

Presiden No.19 Tahun 1997. Sejauh ini Indonesia sudah melakukan 4 (empat) kali perubahan Undang-Undang Tentang Hak Cipta, yaitu:

1. Undang-undang No.6 Tahun 1982 Tentang Hak Cipta
2. Undang-undang No.7 Tahun 1987 Tentang Hak Cipta
3. Undang-undang No.12 Tahun 1997 Tentang Hak Cipta
4. Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta
5. Undang-undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Pembaharuan ini terus dilakukan sesuai dengan perkembangan jaman dan pemerintah terus berupaya untuk mengatasi segala macam permasalahan mengenai perlindungan terhadap Ciptaan yang seringkali terjadi di masyarakat.

3. Jenis – Jenis Ciptaan yang Dilindungi

Suatu Hak Cipta dapat diperoleh oleh Pemegang Hak Cipta bila ada suatu Ciptaan yang diakui oleh Hak Cipta, berikut ini adalah macam-macam Ciptaan yang dilindungi dalam Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yaitu:

- (1) Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:
 - a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
 - b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
 - c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
 - d. lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;

- e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. karya seni terapan;
- h. karya arsitektur;
- i. peta;
- j. karya seni batik atau seni motif lain;
- k. karya fotografi;
- l. Potret;
- m. karya sinematografi;
- n. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- q. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r. permainan video; dan
- s. Program Komputer

Tidak semua hal dapat dikategorikan sebagai Ciptaan yang dilindungi oleh Hak Cipta, dalam Pasal 41 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Hasil karya yang tidak dilindungi Hak Cipta adalah:

Hasil karya yang tidak dilindungi Hak Cipta meliputi:

- a. hasil karya yang belum diwujudkan dalam bentuk nyata;
- b. setiap ide, prosedur, sistem, metode, konsep, prinsip, temuan atau data walaupun telah diungkapkan, dinyatakan, digambarkan, dijelaskan, atau digabungkan dalam sebuah Ciptaan; dan
- c. alat, Benda, atau produk yang diciptakan hanya untuk menyelesaikan masalah teknis atau yang bentuknya hanya ditujukan untuk kebutuhan fungsional.

4. Jangka Waktu Perlindungan Hak Cipta

Setiap Ciptaan memiliki batas waktu perlindungan. Dalam Pasal 57 s.d Pasal 60 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, diatur mengenai masa berlaku hak cipta yang terbagi menjadi masa berlaku dari hak moral dan masa berlaku dari hak ekonomi. Masa berlaku perlindungan Hak Cipta diatur dalam adalah sebagai berikut:

Masa Berlaku Hak Moral (Pasal 57)

- (1) Hak moral Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (1) huruf a, huruf b, dan huruf e berlaku tanpa batas waktu.
- (2) Hak moral Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (1) huruf c dan huruf d berlaku selama berlangsungnya jangka waktu Hak Cipta atas Ciptaan yang bersangkutan.

Masa Berlaku Hak Ekonomi (Pasal 58)

(1) Perlindungan Hak Cipta atas Ciptaan:

- a. buku, pamflet, 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 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 arsitektur;
- h. peta; dan
- i. karya seni batik atau seni motif lain,

berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

- (2) Dalam hal Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dimiliki oleh 2 (dua) orang atau lebih, perlindungan Hak Cipta

berlaku selama hidup Pencipta yang meninggal dunia paling akhir dan berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun sesudahnya, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

- (3) Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) yang dimiliki atau dipegang oleh badan hukum berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.

(Pasal 59)

- (1) Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan:

- a. karya fotografi
- b. Potret;
- c. karya sinematografi;
- d. permainan video;
- e. Program Komputer;
- f. perwajahan karya tulis;
- g. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- h. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- i. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer atau media lainnya; dan
- j. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.

- (2) Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan berupa karya seni terapan berlaku selama 25 (dua puluh lima) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.

(Pasal 60)

- (1) Hak Cipta atas ekspresi budaya tradisional yang dipegang oleh negara sebagaimana dimaksud dalam Pasal 38 ayat (1) berlaku tanpa Batas waktu.

- (2) Hak Cipta atas Ciptaan yang Penciptanya tidak diketahui yang dipegang oleh negara sebagaimana dimaksud Pasal 39 ayat (1) dan ayat (3) berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
- (3) Hak Cipta atas Ciptaan yang dilaksanakan oleh pihak yang melakukan Pengumuman sebagaimana dimaksud dalam Pasal 39 ayat (2) berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

5. Pemegang Hak Cipta

Dalam pasal 1 angka (4) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, dijelaskan definisi dari Pemegang Hak Cipta. Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah.

6. Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta

Secara filosofis, perlindungan terhadap karya cipta sangat diperlukan, karena karya cipta merupakan hasil pemikiran, karya dan karsa seseorang yang diwujudkan dalam bentuk ciptaan, sehingga diperlukan sikap hidup yang menghormati dan menghargai karya cipta yang diwujudkan dalam pengakuan atas hak seseorang terhadap ciptaannya.

Pengakuan dan penghormatan atas hak cipta menjadi tidak memadai apabila tidak diikuti dengan upaya dan tindakan perlindungan hukum. Perlindungan hukum terhadap suatu ciptaan dimulai sejak ciptaan tersebut ada atau berwujud, bukan karena pendaftaran. Artinya, suatu ciptaan baik yang terdaftar maupun yang tidak terdaftar tetap mendapat

perlindungan hukum. Perlindungan hukum yang diberikan oleh Undang-Undang terhadap hak cipta tidak lain bertujuan untuk merangsang aktivitas para Pencipta agar terus menghasilkan karya cipta yang lebih kreatif.

C. Kajian Umum Permainan Video

1. Pengertian Permainan Video

Permainan video adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya permainan video dilakukan dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Permainan video adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. Permainan Video dioperasikan/dimainkan dengan menggunakan media visual elektronik dan juga dapat dibantu dengan perlengkapan penunjang lain nya seperti *console*¹⁶ atau pun aksesoris lain nya. Permainan Video adalah salah satu dari berbagai permainan interaktif yang dimainkan menggunakan alat elektronik khusus atau komputer atau perangkat *mobile* dan televisi atau layar lainnya, bersama dengan alat untuk mengontrol gambar grafis.¹⁷

Indonesia sendiri tidak memiliki undang-undang yang mengatur terkait bermain video secara detil. Pada tahun 2016 baru pemerintah melalui menteri komunikasi dan teknologi mengeluarkan Peraturan Menteri Nomor

¹⁶ Konsol permainan video adalah peralatan elektronik interaktif yang memanipulasikan isyarat video bagi memaparkan permainan video.

¹⁷ Diakses dari <http://www.dictionary.com/browse/video-game> pada tanggal 19 Oktober 2017.

11 tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Permainan video 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. Suatu permainan video merupakan suatu kegiatan interaktif untuk mencapai suatu tujuan tertentu dimana terdapat aturan didalamnya yang mengatur dan suatu permainan video berbasis pada suatu perangkat lunak atau *software*.

Peraturan Menteri Nomor 11 tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, juga mengatur terkait kriteria umur seseorang dalam memainkan suatu permainan video. Klasifikasi umur dalam permainan video adalah pada umur 3 tahun keatas, 7 tahun keatas, 13 tahun keatas dan 18 tahun keatas. Pengklasifikasian ini untuk memfiltrasi konten-konten yang dimuat dalam suatu permainan video.

Dalam pembuatan suatu permainan video Peraturan Menteri tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik mengatur tentang syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam memberikan klasifikasi pada suatu permainan video yaitu:¹⁸

¹⁸ Pasal 10 Peraturan Menteri Komunikasi dan Teknologi Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

- 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. anjuran 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.

2. Sejarah Perkembangan Permainan Video

Sejarah perkembangan industri permainan video diawali dari pihak akademisi yang mulai mendesai permainan sederhana, simulasi dan kecerdasan buatan yang menjadi bagian dari penelitian dibidang komputer, namun permainan video sendiri baru diperkenalkan kepada publik di tahun 1980-an.¹⁹

Diawali dengan hadirnya konsol, *game & watch*, dan *arcade import*.

Pada era tahun 1980-an sampai dengan 1990-an mulai dikenal konsol *game*

¹⁹ Kuntarto Hario Bismo, **Peta Industri Game Indonesia 2015**, Direktorat Pemberdayaan Idustri Informatika Kementrian Informasi dan Informatika, Cetakan Pertama Tahun 2016, hlm. 11-14.

seperti *Nintendo*, *Sega* dan beberapa *game & watch* yang cukup populer pada era tersebut seperti *pacman*, *tetris*. Serta mesin arcade yang dikenal pada era ini adalah mesin arcade “dingdong”. Di tahun 1998, warung internet (warnet) dengan fasilitas ISDN pertama muncul di Jakarta dan Surabaya. Kemunculan warnet dengan fasilitas ini mengawali permainan video *online* seperti *ultima online*, *everquest*.

Pada tahun 1999, Matahari Studio mulai lahir dan menjadi studio *game* pertama di Indonesia. Pada tahun ini mulai banyak tempat yang menyewakan *game* seperti penyewaan *game konsol Playstation*, dan pada tahun 2001 mulai menjamurnya *game center* khusus permainan, dimulai dengan kehadiran *game online* “Nexia kingdom the wind”. Tahun 2002 *game online* “GunBound” dengan tipikal *game* kasual banyak menarik perhatian dan merupakan *game online* yang cukup terkenal pada tahun tersebut. Di tahun 2003 adalah tahun berdirinya Altermyth dan membuat *game online* berjudul “Inspiri Arena”.

Di tahun 2004, *game online* mulai populer dengan permainan berjudul “Ragnarok”, dan pada tahun 2007 Nusantara Internasional mulai membuat *game mmofps* “Nusantara online”. Pada tahun ini juga universitas mulai membuka program studi Permainan Interaktif, program studi ini pertama di buka di Perguruan Tinggi Negeri ITB dan ITS. Pada tahun 2008, publisher permainan interaktif korea “Kreon” mulai masuk ke Indonesia melalui permainan “Point Blank” yang merupakan MMOFPS dan meraih kesuksesan dalam waktu singkat.

Pada tahun 2009, mulai bertumbuhnya *Game Developer Indie* seperti *Agate*, *Toge Production*, dan di tahun 2011 *GAMELOFT* didirikan di Indonesia untuk mengembangkan permainan interaktif dengan jumlah karyawan mencapai 150 orang pada tahun tersebut. Berdirinya *QEON* pada tahun 2012 merupakan salah satu perusahaan pengembang permainan interaktif terbesar di Indonesia. Di tahun 2013, berdiri *Square Enix* yang merupakan perusahaan besar permainan interaktif di Jepang mendirikan *Square Enix Smilework* di Surabaya. Dan pada 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.²⁰

3. Jenis-Jenis Permainan Video

Terdapat berbagai jenis permainan video²¹, yaitu :

- a. FPS (*First Person Shooter*) adalah jenis permainan video menembak dengan tampilan pemain adalah tokoh yang dimainkan. Biasanya berupa misi untuk suatu tujuan tertentu. Ciri khas *game* ini adalah penggunaan senjata jarak jauh. Contoh: *Counter-Strike*, *Call of Duty*, *Ghost Recon*, *Point Blank*, *Crossfire*.
- b. RTS (*Real Time Strategy*) adalah genre permainan strategi, taktik, dan logika. Biasanya berupa perang yang tiap pemainnya memiliki suatu pasukan atau negara. Dalam RTS permainan dapat berupa sejarah,

²⁰ <https://artikelbacasaya.wordpress.com/2012/10/27/sejarah-dan-jenis-jenis-game/> diakses pada 26 Januari 2018.

²¹ <https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/> diakses pada 26 Januari 2018.

fantasi, dan fiksi ilmiah. Contoh: *Age of Empires*, *Warcraft*, *Command & Conquer*, *Rise of Nations*, *Stronghold*.

- c. RPG (*Role Playing Game*) adalah *game* yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Ada pula jenis lain *game* RPG ini, diantaranya LARP (*Live Action Role Playing*) adalah *game* RPG dimana para pemain bisa melakukan gerakan fisik tokohnya. Biasanya pemain menggunakan kostum dan menggunakan alat-alat yang sesuai dengan tokoh, dunia dan cerita yang dia mainkan dan MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) adalah *game* RPG yang melibatkan ribuan pemain untuk bermain *game* bersama dalam dunia maya. Contoh: *Final Fantasy*, *Ragnarok*, *Avalon*, *RF*, *World of Warcraft*, *DotA*, *Perfect World*.
- d. *Construction and Management Simulation Games* adalah *game* yang mensimulasikan proyek membangun dan mengelola. Pada dasarnya adalah masalah ekonomi dan konseptual. *Game* ini jarang yang melibatkan konflik dan eksplorasi, dan hampir tidak pernah meliputi tantangan fisik. Contoh: *Sim City*, *Roller Coster Tycoon*, *Caesar*.
- e. *Vehicle Simulation* adalah jenis permainan yang mensimulasi pengoperasian beberapa kendaraan, kendaraan bisa berupa pesawat terbang, pesawat tempur, kereta, kendaraan perang, maupun kendaraan konstruksi. Contoh: *Train Simulator*, *Truck Simulator*, *FlightGear*, *Tram*, *Orbiter*.

- f. *Adventure Games* adalah *game* yang mengutamakan masalah eksplorasi dan pemecahan teka-teki. Namun terkadang meliputi masalah konseptual, dan tantangan fisik namun sangat jarang. Contoh: *Indiana Jones, God of War, Tomb Raider, Assasins Creed*.

D. Kajian Umum Pembajakan Online

1. Pengertian Pembajakan

Pembajakan berdasarkan Pasal 1 butir 23 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan pribadi.

Menurut BSA (*Business Software Alliance*) pembajakan software adalah penyalinan atau penyebaran secara tidak sah atas *software* yang dilindungi Undang-Undang²². Hal ini dapat dilakukan dengan penyalinan, pengunduhan, *sharing*, penjualan, atau penginstallan beberapa salinan ke komputer personal atau kerja. Secara sederhana, membuat atau mengunduh salinan tidak resmi dari software adalah tindakan melanggar hukum, tidak peduli berapa banyak salinan atau berapa orang yang terlibat. Membuat beberapa salinan untuk teman, menyewakan disk, mendistribusikan atau mendownload software bajakan dari internet, maupun membeli satu program software dan kemudian menginstalnya pada beberapa komputer, ini termasuk pembajakan. Tidak peduli apakah tindakan tersebut dilakukan

²² Diakses dari <http://www.bsa.org/> di akses pada 21 Januari 2018.

untuk menghasilkan uang ataupun tidak, jika pelaku tertangkap melakukan tindakan tersebut maka dapat dituntut.

2. Sejarah pembajakan Permainan Video

Berawal pada tahun 1980-an, *Spectrum* dan *C64* menguasai permainan video di komputer rumahan. Permainan video pada saat itu masih dalam bentuk kaset tape, dan media ini memiliki keuntungan besar karena apabila terdapat sebuah *twin-deck tape recorder*, maka dengan mudah kaset tape dapat digandakan. Cara menggandakannya adalah dengan menaruh kaset *game* pada satu *deck*, sementara kaset kosong di *deck* yang lain. Lalu selanjutnya tekan tombol *Play* dan *Record*, maka akan memunculkan suara listrik. Kaset audio merupakan teknologi yang sangat dasar, awalnya diciptakan untuk merekam perkataan sederhana dan tidak ditujukan sebagai media penyimpanan profesional. Sehingga, media ini memiliki masaah dalam hal kemampuan proteksi kopi. Jadi para publisher harus bekerja keras di luar tape tersebut, untuk mempertahankan hak cipta mereka.²³

Sementara pada konsol *game* rumahan di era 80-an, memainkan permainan video secara gratis termasuk sulit untuk dilakukan. Bersamaan dengan konsol, terdapat *cartridge game*, media penyimpanan yang bisa dikategorikan anti pembajakan. Mengingat data game ini tersimpan dalam lapisan plastik yang keras, memunculkan sebuah perlindungan masa depan bagi permainan video dari usaha pembajakan. Dan memang media ini termasuk ampuh, sehingga kemudian muncul konsol tiruan alias *clone*. *NES*

²³ Diakses dari <http://www.cumagamer.com/2016/01/sejarah-singkat-pembajakan-video-game.html> pada 22 Februari 2018.

dari Nintendo merupakan konsol yang memopulerkan media ini, sekaligus menjadi konsol yang paling banyak ditiru bahkan hingga saat ini.

Hardware NES yang telah gandakan berkali-kali, menciptakan begitu banyak konsol yang kompatibel dengan game-game *NES*, namun tidak memiliki izin. Banyak dari konsol tiruan ini yang sudah dimodifikasi sehingga ROM game sudah tersedia di dalam memori internalnya. Sebagai konsol tak berizin, konsol-konsol tiruan ini pun mampu menerima *cartridge game* yang tak berizin pula. Biasanya *cartridge* tak berizin ini dibuat menggunakan *Jimmy McROMRipper*. Respon terhadap pembajakan model ini bervariasi. Mengingat kebanyakan mesin-mesin tiruan ini dijual di wilayah-wilayah yang tidak dimasuki Nintendo secara resmi, salah satunya Indonesia, peredarannya dibiarkan begitu saja. Contohnya adalah *Dendy*, tiruan *NES* yang beredar di Rusia, namun menjadi populer di negeri Tetris ini sebagaimana kepopuleran *NES* resmi di Jepang dan dunia barat.

Floppy disc atau disket, merupakan media digital pertama, salah satunya digunakan sebagai media game. Sayangnya, data dalam disket begitu mudah dikopi. Kemudian industri permainan video memasuki era CD, yang menjadi fokus bagi para perusahaan pembuat konsol. Media CD lantas menjadi media utama bagi game PC dan konsol rumahan, mengingat kemampuannya dalam menyimpan banyak data, seiring perkembangan konten permainan video yang semakin lama semakin kaya. Sama seperti disket, CD begitu mudah dikopi, dan mungkin sebagian besar pemain merupakan pengguna CD permainan video bajakan untuk konsol PS1 maupun PS2.

Begitu mudahnya dibajak, membuat *floppy disc* dan CD kerap disebut '*Blobby Disc*'. Entah darimana istilah ini muncul. Mudahnya pembajakan dalam disket dan CD ini membuat industri permainan video harus berupaya lebih keras. Baik dalam menawarkan insentif untuk membeli game resmi dan menempatkan penghalang untuk mencegah pembajakan. Metode pencegahan pembajakan atau anti pembajakan pun mengalami pengembangan, namun secara keseluruhan, praktik pembajakan dalam *blobby disc* ini terus berlanjut. Dan seiring dengan semakin majunya teknologi, menyebabkan semakin marak dan terdapat berbagai macam cara yang dapat digunakan untuk membajak suatu permainan video.

E. Kajian Umum Konsep Konvergensi Telematika

1. Arti Penting Suatu Konsepsi

Dalam memulai suatu pembicaraan ataupun kajian dibutuhkan suatu konsep terlebih dahulu guna membatasi lingkup pembicaraan atau kajian yang ingin dibahas agar menjadi lebih terarah dan terfokus dalam permasalahan yang ingin dibahas. Dalam penelitian hukum, adanya kerangka konseptual dan landasan atau kerangka teoritis menjadi syarat yang sangat penting. Dalam kerangka konseptual diungkapkan beberapa konsepsi atau pengertian yang akan digunakan sebagai dasar penelitian hukum, dan di dalam landasan atau kerangka teoritis diuraikan segala

sesuatu yang terdapat dalam teori sebagai sistem aneka *theore'ma* atau ajaran.²⁴

2. Pengertian Konvergensi Telematika

Jika dilihat dari asal-usul kata Telematika berasal dari istilah Perancis “*Telematique*” yang kemudian menjadi istilah umum di Eropa untuk memperlihatkan menyatunya sistem teknologi informasi dengan jaringan komunikasi dan dalam perkembangannya istilah tersebut mengalami perkembangan makna. Para praktisi menyatakan bahwa *telematics* adalah singkatan dari *telecommunication and informatics* sebagai wujud dari perpaduan konsep *computing and communication* yang sebenarnya telah lama dikenal oleh pakar di bidang tersebut. Oleh karena itu istilah *telematics* juga dapat diartikan sebagai “*the new hybrid tecknology*” yang terlahir sebagai akibat dari perkembangan teknologi digital yang menyebabkan perkembangan teknologi telekomunikasi dan informatika menjadi semakin terkonvergensi atau terpadu dan dapat disebut telah terjadi “konvergensi”.

Dewasa ini baru disadari bahwa penggunaan sistem komputer dan sistem komunikasi tersebut ternyata juga berakibat hadirnya suatu Media Komunikasi baru dalam penyajian informasi kepada masyarakat, yakni dari perkembangan media cetak menjadi media elektronik. Sehingga istilah telematika juga menjadi semboyan yang ditujukan untuk memperlihatkan

²⁴ Edmon Makarim, **Kompilasi Hukum Telematika**, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003, hlm. 1.

perkembangan konvergensi antara teknologi Telekomunikasi, Media dan Informatika.

Definisi dari hukum telematika sendiri adalah hukum terhadap perkembangan konvergensi telematika yang berwujud dalam penyelenggaraan suatu sistem elektronik, baik yang terkoneksi melalui internet maupun yang tidak terkoneksi dengan internet.

3. Ruang Lingkup Telematika

Lingkup pengkajian Hukum Telematika dapat terbagi dua komponen. Komponen yang pertama berkaitan dengan komponen yang terkait dengan sistem, misalnya perangkat keras, perangkat lunak, prosedur, manusia dan informasi. Komponen yang kedua adalah berkaitan dengan fungsi-fungsi telekomunikasi, misalnya input, proses, output, penyimpanan, komunikasi. Kedua komponen tersebut dikenal dalam 4 komponen yaitu:²⁵

- a. *Content*, yaitu substansi dari data yang dapat merupakan output/input dari penyelenggaraan sistem informasi yang disampaikan kepada publik.
- b. *Computing*, yaitu suatu sistem pengolahan informasi yang berbasis sistem komputer yang merupakan computer network yang efisien, efektif dan legal.

²⁵ Danrivanto Budhijanto, **Teori Hukum Konvergensi**, Bandung, 2014, hlm 40-41.

- c. *Comunnication*, yaitu keberadaan sistem komunikasi dari sistem interconnection, global interpersonal, computer network.
- d. *Community*, yaitu masyarakat sebagai pelaku intelektual.