

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman modernisasi saat ini perkembangan teknologi berjalan sangat cepat. Globalisasi dan modernisasi memaksa setiap manusia untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi yang ada. 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 video atau biasa disebut *video game*. Permainan video berkembang dengan pesat dari mulai game *offline* hingga berbasis *online*. Permainan video *online* adalah permainan video yang hanya bisa dimainkan menggunakan koneksi internet sedangkan permainan video *offline* adalah permainan video yang dimainkan tanpa koneksi dari internet. Perkembangan internet yang pesat sangat mempengaruhi jumlah pemain dan jenis permainan video yang ada. Hal tersebut selaras dengan Setiyo Ananda yang dalam bukunya mengatakan bahwa internet adalah suatu kecanggihan yang tercipta di era saat ini.¹ Pemain dari permainan video di Indonesia tergolong sangat banyak dimana diperkirakan mencapai 25 juta pemain, jumlah itu hanya berasal dari bidang permainan video *online*.² Sektor permainan video di Indonesia telah menghasilkan pendapatan sekitar 20 hingga 30 juta dollar AS setiap tahunnya.³ Angka tersebut diperkirakan akan terus bertambah disebabkan permainan video yang sangat mudah kita temui pada masa pada saat ini. Permainan video terdapat pada telepon genggam, Komputer, hingga pada tempat bermain di pusat perbelanjaan.

¹ Setiyo Ananda, **Anti Kaget Internet**, Creative Media, Jakarta, 2006, hlm.9

² Diakses dari <http://www.antaraneews.com/berita/416564/industri-game-indonesia-hasilkan-190-juta-dolar> pada tanggal 10 Oktober 2016 pukul 12.53

³ Diakses dari <http://infoklasika.print.kompas.com/pasar-game-di-indonesia/> pada tanggal 10 Oktober 2016 12.54

Perputaran uang yang tidak sedikit itu menjadi alasan perkembangan industri permainan video di Indonesia bertumbuh dengan baik. Perindustrian permainan video atau *video game* di Indonesia sendiri sudah sangat berkembang dan lahir dari dunia kreatif yang dihuni oleh banyak orang muda didalamnya.

Perlindungan hukum hak cipta adalah suatu perlindungan terhadap suatu kekayaan intelektual yang paling penting bagi sebagian besar pemain permainan video dan juga permainan video itu sendiri.⁴ Secara umum, hak cipta melindungi wujud nyata dari suatu ide yang memenuhi syarat sebagai suatu objek hak cipta. Kekayaan intelektual atau intelektual properti (IP) adalah suatu hal yang paling penting terhadap para pembuat permainan video. Kekayaan intelektual dalam permainan video mengatur antara lain tentang perjanjian kerja, distribusi, iklan dan setiap lisensi di industri permainan video. Hukum kekayaan intelektual dalam permainan video melindungi penciptanya dan karya kreatif mereka. Hukum ini melindungi pencipta permainan video dari pesaing lain yang ingin menggandakan permainan video mereka dan menggunakannya tanpa kompensasi apapun.

Hukum positif Indonesia coba mengakomodasi perkembangan teknologi yang ada dalam bidang permainan video dengan membuat Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta dan juga Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan dan memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin namun dengan tidak mengurangi batasan-batasan menurut peraturan perundang-undangan. Ciptaan adalah hasil karya setiap pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Ciptaan yang

⁴ MASTERING THE GAME **Business and Legal Issues for Video Game Developers Creative industries** – No. 8 by David Greenspan, page 73

dilindungi harus memenuhi syarat keaslian dan konkret. Pemikiran Sementara atau ide tidak mendapat perlindungan hak cipta.⁵ Pemikiran mengenai perlindungan atas hak cipta mulai tumbuh dan berkembang secara pesat dimulai dengan penemuan mesin cetak oleh J.Gutenberg pada pertengahan abad kelima belas di Eropa.⁶ Ciptaan dimaknai sebagai hasil setiap karya pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu hukum, pengetahuan dan seni sastra. Oleh karena itu, ruang lingkup hak cipta meliputi tiga bidang, yaitu ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Salah satu ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta berdasarkan Pasal 40 ayat (1) huruf (r) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta adalah permainan video.

Software atau perangkat lunak semakin berkembang mengikuti teknologi. Salah satunya berbentuk permainan video atau *video game*, permainan video sendiri terdiri dari beberapa unsur yang utama yaitu, musik, naskah, jalan cerita, *video*, gambar, dan karakter.⁷

Pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta tidak terdapat definisi yang jelas tentang permainan video, tetapi permainan video termasuk salah satu objek hak cipta yang dilindungi oleh Negara berdasarkan Undang-Undang 28 Tahun 2014. 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 :

*“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”.*⁸

⁵ Sudaryat, Sudjana dan Rika Ratna Permata, **Hak Kekayaan Intelektual : Memahami Prinsip Dasar, Cakupan Dan Undang-Undang Yang Berlaku**, Bandung : Oase Media, 2010 , hlm.21

⁶ Yusran Isnaini, **Hak Cipta dan Tantangannya di Era Cyberspace**, Ghalia Indonesia, Bogor, 2009, hlm.8

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

Jika dibandingkan dengan Amerika yang merupakan negara maju, dalam peraturan hak cipta mereka yang tertulis dalam *Copyright Law of United States 1976* tidak terdapat definisi yang jelas tentang permainan video atau *video game* maupun istilah lain yang berkaitan dengan permainan video. Meskipun tidak ada definisi yang jelas tentang permainan video bukan berarti permainan video tidak dilindungi oleh hak cipta di Amerika.⁹ Permainan video di Amerika dapat dikategorikan sebagai karya sastra atau *literary works* atau bisa juga digolongkan sebagai karya audiovisual atau *audiovisual works*. Amerika merupakan Negara yang menganut sistem *Common Law* dimana salah satu sumber hukum mereka adalah keputusan hakim terdahulu. Banyak keputusan hakim terdahulu di Amerika tentang kasus hak cipta permainan video digunakan sebagai dasar untuk memutus perkara yang ada. Menarik karena terdapat banyak sekali kasus besar terkait hak cipta dari permainan video yang terjadi di Amerika. Kasus hak cipta permainan video yang sering terjadi di Amerika adalah tentang *video game clone*.

Tindakan *video game clone* berbeda dengan pembajakan atau *piracy*. Pembajakan atau yang disebut *piracy* adalah penyalinan atau penyebaran secara tidak sah atas objek ciptaan yang dilindungi undang-undang.¹⁰ Sementara *video game clone* lebih kepada tindakan penggandaan tanpa ijin atau secara tidak sah objek ciptaan yang dilindungi undang-undang.

Video game clone adalah suatu permainan video yang sangat mirip terhadap suatu permainan video lain, karena terinspirasi dari kepopuleran permainan video tersebut dan dibuat dengan metode *reverse engineering*, yaitu sebuah proses untuk mencari dan menemukan

⁸ Pasal 1 ayat (1) Peraturan Menteri Komunikasi dan Teknologi Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

⁹ *Williams Electronics, Inc. v. Artic International, Inc.*, 685 F.2d 870 (3rd Cir.1982)

¹⁰ Nahrowi, **Plagiat dan Pembajakan Karya Cipta Dalam Hak Kekayaan Intelektual**, Fakultas Syariah dan Hukum UIN, Jakarta, 2014, hlm.4

teknologi yang bekerja di balik suatu sistem, perangkat atau objek, melalui sebuah proses analisa mendalam pada struktur, fungsi dan cara kerja dari sistem, perangkat atau objek yang di teliti.¹¹

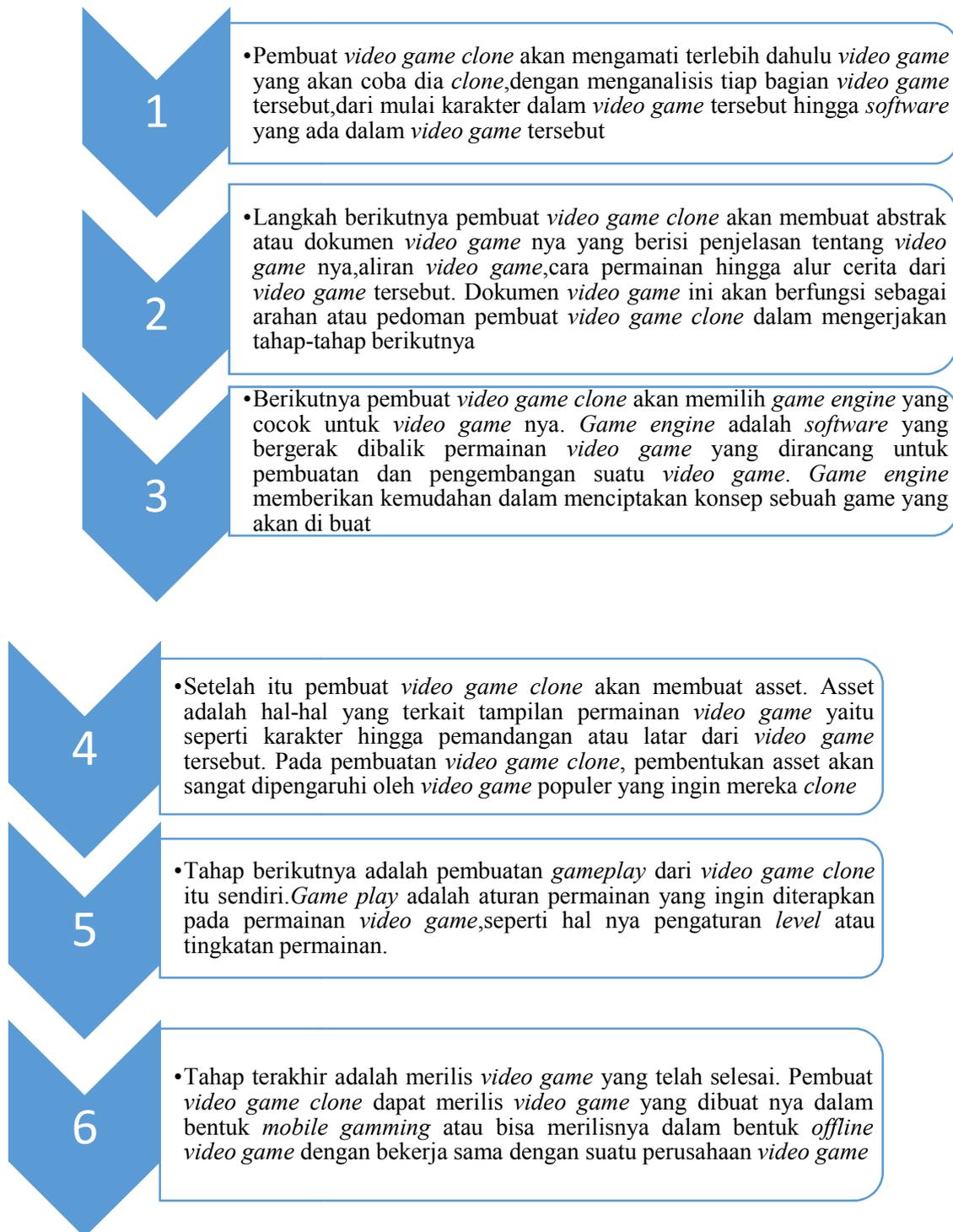
Terdapat banyak sekali kasus di Amerika dimana pemegang hak cipta terhadap suatu permainan video merasa dirugikan hak ekonomi dan hak moralnya karena adanya kompetitor dari pembuat permainan video lain yang memiliki tingkat kesamaan tinggi. Walaupun tidak sama persis dengan permainan video aslinya tingkat kesamaan yang tinggi dapat berakibat pada menurunnya jumlah pendapatan dan jumlah peminat dari pemain permainan video tersebut. Tingkat kesamaan yang tinggi pada suatu permainan *video game clone* dapat diaplikasikan kepada cara permainan musuh yang dihadapi atau karakter yang ada dan lain-lain. Meskipun begitu tetap harus juga dipahami bahwa setiap manusia memiliki kebebasan berekspresi dan keinginan untuk meningkatkan kemampuan kreatifnya.

Pembuatan permainan *video game clone* yang kerap terjadi dikarenakan terdapat permasalahan dalam peraturan yang mengaturnya dan mudahnya seseorang pada masa sekarang untuk membuat permainan video sendiri melalui keterbukaan informasi di internet. Begitu banyak informasi bagaimana cara membuat suatu permainan video, berikut ini saya akan menjelaskan bagaimana mekanisme seseorang dalam membuat *video game clone*:

Bagan 1.1

Mekanisme Pembuatan Video Game Clone

¹¹ Diakses di <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/dec/21/clone-wars-games-industry-plagiarism> pada tanggal 10 Oktober 2016 pukul 02.16



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=vsRXzzu69J0>

Pembuatan *video game clone* pada dasarnya sama dengan pembuatan *video game* pada umum nya, hanya saja dalam pembuatan *video game clone* sangat dipengaruhi oleh suatu

permainan video yang sedang populer di masyarakat. Pembuat video game clone akan mencoba membuat sesuatu yang baru berdasarkan *video game* populer tersebut. Pembuat *video game clone* berharap dengan membuat *clone* dari video game yang sedang populer di masyarakat akan membuat keuntungan dan pemasukan yang besar sama seperti permainan video tersebut yang sudah sukses di pasaran. Terdapat polemik antara apakah hak cipta melindungi ide dari seseorang itu atau hanya objek nyata yang dihasilkan dari seseorang itu yang dilindungi.

Pentingnya perbandingan hukum hak cipta Amerika Serikat dengan Indonesia adalah karena banyak sekali permasalahan hukum yang cukup rumit tentang hak cipta *video game* yang terjadi di Amerika Serikat terkait kasus *video game clone*, sementara di Indonesia belum terjadi kasus *video game clone*. Menurut saya akan menarik jika melihat kasus *video game clone* dari perspektif hukum hak cipta Indonesia dan membandingkan nya dengan Amerika Serikat. untuk mengetahui sejauh mana perlindungan hukum hak cipta permainan video pada kedua belah negara.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka Penulis tertarik untuk mengadakan penelitian skripsi yang berjudul : **“PERLINDUNGAN HAK CIPTA PERMAINAN VIDEO TERHADAP PEMBUATAN *VIDEO GAME CLONE* (STUDI PERBANDINGAN HUKUM HAK CIPTA AMERIKA SERIKAT DAN INDONESIA)”**

Berikut ini penulis paparkan penelitian terdahulu:

Tabel 1.2

Penelitian Terdahulu

| No. | Nama Peneliti dan Asal Instansi | Judul | Tahun | Pembeda |
|------------|--|--------------|--------------|----------------|
|------------|--|--------------|--------------|----------------|

| | | | | |
|----|--|--|------|---|
| 1. | <p>Rinandi Pramudita</p> <p>Fakultas Hukum Universitas Indonesia</p> | <p>Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Game Online di Indonesia Ditinjau dari Prespektif Hak Cipta</p> | 2011 | <p>Perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan penulis dengan Rinandi adalah, penelitian yang dilakukan oleh Rinandi meneliti tentang perlindungan hukum bagi pemegang lisensi game online. Sedangkan penulis meneliti tentang perlindungan hukum hak cipta permainan video secara umum terkait <i>video game clone</i> dengan membandingkan antara hukum hak cipta yang ada di Amerika Serikat dan di Indonesia.</p> |
| 2. | <p>Dimas Amirul Prihandoko</p> <p>Fakultas Hukum Universitas Indonesia</p> | <p>Perlindungan Hukum Hak Cipta Program Komputer untuk Permainan Ketangkasan yang Tidak Melekat Permainan Pada Suatu Console (Game Emulator)</p> | 2012 | <p>Perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan penulis dengan Dimas adalah, penelitian yang dilakukan oleh Dimas meneliti tentang perlindungan hukum hak cipta program komputer terkait permainan ketangkasan pada suatu console. Sedangkan penulis meneliti tentang perlindungan hukum hak cipta permainan video secara umum terkait <i>video game clone</i> dengan membandingkan antara hukum hak cipta yang ada di</p> |

| | | | | |
|----|---|--|------|--|
| | | | | Amerika Serikat dan di Indonesia. |
| 3. | 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 perlindungan hukum hak cipta permainan video terkait <i>video game clone</i> dengan membandingkan antara hukum hak cipta yang ada di Amerika Serikat dan di Indonesia. |

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk perlindungan hak cipta atas permainan video terkait dengan pembuatan *video game clone* berdasarkan Undang Undang No.28 Tahun 2014?
2. Bagaimana bentuk perlindungan hak cipta atas permainan video terkait dengan pembuatan *video game clone* berdasarkan *Copyright Law of United States 1976*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan, mengidentifikasi dan menganalisis tindakan *video game clone* yang melanggar hukum dan yang tidak, terkait perlindungan hukum hak cipta permainan video berdasarkan Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 dan *Copyright Law of the United States 1976*
2. Untuk mendeskripsikan, mengidentifikasi dan menganalisis bentuk perbandingan perlindungan hukum hak cipta permainan video terkait *video game clone* berdasarkan Undang Undang No.28 Tahun 2014 dan *Copyright Law of the United States 1976*

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Untuk menambah wawasan kelimuan khususnya dalam bidang ilmu hukum yang terkait dengan perlindungan hukum hak cipta permainan video. Sebagai tambahan literatur dan bahan-bahan informasi ilmiah yang dapat dijadikan acuan terhadap penelitian-penelitian sejenis untuk tahap berikutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan bahan untuk menambah pengetahuan serta informasi yang berguna untuk referensi bahan bacaan mengenai perlindungan terhadap hak cipta permainan video.

b. Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam membentuk suatu peraturan perundang-undangan yang khusus terkait perlindungan terhadap hak cipta permainan video.

c. Bagi Pemain Permainan Video

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan wawasan dan pengetahuan terkait pentingnya hak cipta permainan video.

E. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai Latar Belakang, kemudian dilanjutkan dengan Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini diuraikan mengenai Kajian Umum tentang Perlindungan Hukum, Kajian Umum tentang Hak Cipta, Kajian Umum tentang Permainan Video, Kajian Umum tentang Hukum Hak Cipta di Indonesia, Kajian Umum tentang Hukum Hak Cipta di Amerika Serikat, dan Kajian Umum tentang *video game clone*.

BAB III : METODE PENELITIAN

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 terhadap hak cipta permainan video di Indonesia terkait hak cipta permainan video dan perbandingan bentuk perlindungan hukum terhadap hak cipta permainan video di Indonesia dan Amerika Serikat terkait dengan *video game cloned* beserta kekurangan dan kelebihan masing-masing.

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.