

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum tentang Perlindungan Hukum

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.¹ 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.² 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:³

- a. Hukum merupakan himpunan berbagai peraturan (tertulis maupun tidak tertulis)
- b. Isinya berupa norma-norma (perintah atau larangan)
- c. Bertujuan mengatur tata tertib pergaulan hidup dalam masyarakat
- d. Lazimnya mengandung sanksi

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

- a) Teori Etis

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

² Wirjono Prodjodikoro, **Perbuatan Melanggar Hukum**, dikutip dari Abdul Rachmad Budiono, **Pengantar Ilmu Hukum**, Bayumedia Publishing, Malang, 2005, hlm. 5

³ *Ibid.*, hlm.7

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.⁴ Disebut sebagai teori etis karena isi hukum ditentukan oleh kesadaran etis mengenai mana yang adil dan mana yang tidak adil.

b) Teori Utilitas

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

Salah satu sifat dan tujuan hukum adalah memberikan perlindungan bagi masyarakat. Hukum sendiri melindungi kepentingan seseorang dengan cara mengalokasikan suatu kekuasaan kepadanya untuk bertindak dalam rangka kepentingannya tersebut. Pengalokasian kekuasaan ini dilakukan secara terukur, dalam arti ditentukan keluasannya dan kedalamannya. Kekuasaan yang demikian itulah yang disebut hak, tetapi tidak setiap kekuasaan di masyarakat dapat disebut sebagai hak, melainkan hanya kekuasaan tertentu yang menjadi alasan melekatnya hak tersebut pada seseorang.⁵ Perlindungan hukum sendiri dapat dibedakan menjadi 2 (dua) macam, yaitu perlindungan hukum preventif dan perlindungan hukum represif. Perlindungan hukum yang preventif bertujuan untuk mencegah terjadinya sengketa, sedangkan perlindungan hukum yang represif bertujuan untuk menyelesaikan sengketa.⁶

B. Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta

Hak Cipta merupakan terjemahan dari *copyright* dalam bahasa Inggris (secara harfiah artinya "hak salin"). *Copyright* diciptakan sejalan dengan penemuan mesin cetak. Sebelum

⁴ Rahman Syamsudin dan Ismail Aris, **Merajut Hukum Indonesia**, Mitra Wacana Media, Jakarta, 2014, hlm 23

⁵ Satjipto Rahardjo, **Ilmu Hukum Cetakan Keenam**, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2006, hlm. 53

⁶ Philipus M. Hadjon, **Perlindungan Hukum bagi Rakyat Indonesia**, PT Bina Ilmu, Surabaya, 1987, hlm. 2

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.⁷

Namun setelah di temukannya mesin cetak oleh J. Guetenberg pada pertengahan abad ke-15, maka terjadilah perubahan dalam waktu yang pendek serta dengan biaya yang lebih ringan, sehingga perdagangan buku menjadi meningkat.

Di bidang hak cipta perlindungan mulai diberikan di Inggris pada tahun 1557 kepada perusahaan alat tulis dalam hal penerbitan buku. Dalam akhir abad ke-17 para pedagang dan penulis menentang kekuasaan yang diperoleh para penerbit dalam penerbitan buku, dan menghendaki dapatnya ikut serta dan untuk menikmati hasil ciptaannya dalam bentuk buku. Sebagai akibat ditemukannya mesin cetak yang membawa akibat terjadinya perubahan 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 mengutarakan dalam 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, yang kemudian setelah itu karya tersebut menjadi milik umum yang bisa dimanfaatkan siapa saja secara bebas.

Adapun perkembangan di Belanda dengan Undang-Undang tahun 1817, hak cipta (*Kopijregt*) tetap berada pada penerbit, baru dengan Undang-Undang Hak Cipta tahun 1881 hak khusus pencipta (*uitsluitendrecht van de maker*) sepanjang mengenai pengumuman dan

⁷ Harris Munandar dan Sally Sitanggang, **Mengenal HAKI** (Hak Kekayaan Intelektual : Hak Cipta, Paten, Merek dan Seluk- beluknya), hlm.21.

perbanyakannya memperoleh pengakuan formal dan materiil. Dalam tahun 1886 terciptalah Konvensi Bern untuk perlindungan karya sastra dan seni, suatu pengaturan yang modern di bidang hak cipta. Kehendak untuk ikut serta dalam Konvensi Bern, merupakan dorongan bagi Belanda terhadap terciptanya Undang-Undang Hak Cipta 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.⁸

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:⁹

1) 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 yang sama seperti diperoleh ciptaan seorang pencipta warga negara sendiri.

2) Prinsip *Automatic Protection*

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

3) Prinsip *Independence of Protection*

⁸ Sudargo Gautama, **Segi-Segi Hukum Hak Miliki Intelektual**, Cetakan 1, PT. Eresco, Bandung, 1990, hlm.70

⁹ Margono Suyud, 2010, **Hukum Hak Cipta di Indonesia Teori dan Analisis Harmonisasi Ketentuan World Trade Organization (WTO)-TRIPs Agreement**, Ghalia Indonesia, Bogor, hlm.15

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

C. Tinjauan Umum tentang 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 dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik dan juga dapat dibantu dengan perlengkapan penunjang lain nya seperti *console* 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.¹⁰

Indonesia sendiri tidak memiliki undang-undang yang mengatur terkait permainan video secara detail. Pada tahun 2016 baru pemerintah melalui menteri komunikasi dan teknologi mengeluarkan Peraturan Menteri Nomor 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”.*¹¹

¹⁰ Diakses dari <http://www.dictionary.com/browse/video-game> pada tanggal 10 Oktober pukul.10.30

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

Penjelasan diatas menjelaskan bahwa dalam suatu permainan video merupakan suatu kegiatan interkatif untuk mencapai suatu tujuan tertentu dimana terdapat aturan dialamnya 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 permaian 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 Nomor 11 tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik mengatur tentang syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam memberikan klasifikasi pada suatu permainan video yaitu:¹²

- 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.

¹² Pasal 10 Peraturan Menteri Komunikasi dan Teknologi Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

D. Tinjauan Umum tentang Hukum Hak Cipta di Indonesia

Hak Cipta merupakan sekumpulan hak yang dinamakan hak-hak atas kekayaan intelektual (HKI) yang pengaturannya terdapat dalam ilmu hukum dan dinamakan hukum HKI.¹³

Hukum positif kita sendiri juga memberikan pengertian akan hak cipta yakni terdapat dalam pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.

“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-undangan¹⁴”.

Dari pengertian mengenai hak cipta tersebut dapat diuraikan bahwa hak cipta merupakan hak yang bersifat khusus dan eksklusif hanya untuk penciptanya saja. Pencipta atau pemegang hak cipta merupakan satu-satunya pihak yang berhak untuk melaksanakan hak eksklusif sebagaimana tercantum dalam undang-undang.

E. Tinjauan Umum tentang Hukum Hak Cipta di Amerika Serikat

Hukum hak cipta Amerika Serikat terkandung dalam *Copyright Act of 1076* yang berisi kerangka dasar tentang hukum hak cipta. Berdasarkan *Copyright Act* di Amerika Serikat, hukum hak cipta secara garis besar melindungi objek hak cipta berupa:

“copyright protection subsists [...] in original works of authorship fixed in any tangible medium of expression [...] from which they can be perceived, reproduced, or otherwise communicated, either directly or with the aid of a machine or device, including, among others, the following categories: (1) literary works; (2) musical works; (5) pictorial, graphic, and sculptural works; (6) motion pictures and other audiovisual works; and (7) sound recordings.¹⁵”

¹³ Eddy Damian, **Hukum Hak Cipta**, PT Alumni, Bandung, 2004, hlm.32

¹⁴ Pasal 1 ayat 1, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

¹⁵ Section 102 of the United States *Copyright Act*, 17 U.S.C

Meskipun permainan video tidak diucapkan seperti dalam bagian ini, Permainan video tetap dapat memenuhi persyaratan yang ditetapkan di *United States Copyright Act*, di mana terkait originalitas, berbentuk digital atau analog dan dapat dirasakan dan direproduksi.

F. Tinjauan Umum tentang *video game clone*

Dalam bidang permainan video, konsep dari permainan yang populer sering menyebabkan konsep tersebut dijadikan, dimasukkan atau diperluas oleh pengembang atau pembuat permainan video lain. Dalam kasus lain, *game* dapat dikembangkan dari pengaruh salah satu atau lebih *game* sebelumnya. Karya permainan video tersebut tidak selalu bisa dianggap klon meskipun istilah itu sering kali digunakan oleh pembuat dan pemain permainan video membuat perbandingan antar permainan video tersebut. Hukum hak cipta tidak melindungi konsep bagaimana cara permainan video itu berjalan melainkan bentuk nyata dari suatu permainan video. Penggunaan kembali ide-ide tersebut umumnya dianggap diterima. *Video game clone* bukan merupakan suatu kasus baru dari industri permainan video di dunia. Telah banyak contoh kasus *video game clone* dari mulai kasus permainan video tetris yang banyak menginspirasi banyak pembuat permainan video lain.

Terkait dengan pembuatan permainan video sendiri terdapat berapa pihak yang terkait yaitu *game publisher* dan *game developer*. *Game publisher* adalah sebuah perusahaan yang menerbitkan permainan video atau *video game* yang telah dibuat oleh perusahaan itu sendiri atau yang telah diperoleh dari *game developer* atau memperoleh hak distribusi.¹⁶ *Game developer* sendiri adalah seseorang yang berkeja dalam mengembangkan suatu permainan video atau *video game*. Dalam hal ini *game publisher* dan *game developer* adalah pemegang hak cipta bukan merupakan pencipta dari suatu permainan video atau *video game*.

¹⁶ WIPO (World Intellectual Property Organization), Juli 2013, **The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approach**, WIPO, hlm.44-45

Permasalahan yang ada terkait permainan video, tidak hanya tentang pembajakan permainan video tetapi masalah yang kerap muncul dalam industri permainan video adalah tentang penggandaan permainan video atau *video game clone*. Pembuatan permainan *video game clone* dilakukan oleh seorang pencipta dan tidak ada terkait dengan suatu *game publisher* atau *game developer*, karena seperti yang sudah dijelaskan diatas bahwa kedua pihak tersebut *game publisher* atau *game developer* sesungguhnya hanya pemegang hak cipta bukan pencipta dari permainan video tersebut.

Permainan video sejatinya terdiri dari dua elemen utama yaitu suatu audiovisual dan juga perangkat lunak. Perangkat lunak merupakan mesin penggerak dalam suatu permainan video dan audiovisual terdiri dari sesuatu yang bisa kita lihat dan dengar pada suatu permainan video. Tindakan permainan *video game clone* tidak melanggar Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 52 terkait sarana kontrol teknologi yang bertuliskan:¹⁷

“Setiap Orang dilarang merusak, memusnahkan, menghilangkan, atau membuat tidak berfungsi sarana control teknologi yang digunakan sebagai pelindung Ciptaan 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”.

Pada pasal diatas menjelaskan tindakan yang merusak suatu ciptaan dalam hal ini suatu permainan video. Pada pembuatan *video game clone* seorang pembuat permainan video melakukan penggandaan melakukan modifikasi terhadap permainan video tersebut.

¹⁷ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 52