

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Bentuk Perlindungan Hak Cipta atas Permainan Video Terkait dengan Pembuatan *Video Game Clone* berdasarkan Undang-Undang No.28 Tahun 2014

1. Gambaran Permainan Video

Salah satu *video game* pertama diciptakan lebih dari 50 tahun yang lalu oleh seorang mahasiswa dari *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) di Amerika Serikat dengan menulis suatu kode dasar untuk membuat *Spacewar*, sebuah permainan di mana dua pemain mengoperasikan dan menembak rudal pesawat ruang angkasa dalam upaya untuk menghancurkan yang satu sama lain.

Tampilan visual dari suatu permainan video menumbuhkan banyak imajinasi pemain terhadap suatu dunia yang penuh dengan grafis canggih yang ditampilkan dalam permainan kontemporer. Pada era tahun 60-an dan 70-an komponen teknologi informasi (IT) dari permainan video telah mendominasi kehidupan manusia dan ilmu komputer dan teknologi telah berevolusi dengan sangat cepat sehingga membuka peluang yang luas untuk kreativitas. Permainan video modern pada saat ini diisi oleh banyak elemen kreatif.¹

Pada tahun 1960, permainan video hanya disertakan grafis dengan bentuk dasar seperti pada salah satu permainan video pertama *Spacewar*, setelah itu pengembang dari permainan video coba melakukan beberapa percobaan

¹ Diakses dari http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/article_0006.html pada 10 Desember 2016 pukul 10.00

dengan berevolusi konstan terus dari waktu ke waktu. Permainan video sekarang mengandung beberapa unsur yang masing-masing dapat menerima perlindungan hak cipta.²

Menurut Lipson dan Brain, Profesor Ilmu hukum dari *University of La Verne College of Law in California* dan *Loyola Law School Los Angeles*, video game termasuk unsur-unsur kreatif berikut³:

1. *Audio Elements:*

- a) *Musical Compositions*
- b) *Sound Recordings*
- c) *Voice*
- d) *Imported Sound Effects*
- e) *Internal Sound Effects*

2. *Video Elements:*

- a) *Photographic Images (p.e., Giff, Tiff, Jpeg)*
- b) *Digitally Captures Moving Images (p.e., Mpeg)*
- c) *Animation*
- d) *Text*

3. *Computer Code (Source Code and Object Code):*

- a) *Primary Game Engine or Engines*
- b) *Ancillary Code*
- c) *Plug-Ins (Third-Party Subroutines)*

² **The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis In The National Approach**, by Mr. Andy Ramos, Ms. Laura López, Mr. Anxo Rodríguez, Mr. Tim Meng and Mr. Stan Abrams, 2013, hlm.8

³ **Computer and Video Game Law – Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials**, by Ashley Saunders Lipson and Robert D. Brain, Carolina Academic Press, 2009, hlm.54

d) *Comment*

Karena sifat dari permainan video yang kompleks permainan video menyajikan sejumlah pertanyaan dan tantangan dalam hal hak cipta. Walaupun perlindungan hukum dari permainan video memang sangat kompleks, Pasal 2 Konvensi Berne memberikan dasar yang kuat untuk perlindungan hak cipta permainan video. Bahwa sebenarnya karya ciptaan permainan video terdiri dari beberapa karya ciptaan.⁴

Permainan video sendiri dengan perkembangannya yang cepat dan sangat berteknologi tinggi tidak luput dari suatu permasalahan, salah satu kasus pelanggaran hak cipta permainan video pertama pada tahun 1981 adalah antara permainan video “*meteor vs asteroid*”. Setelah kasus ini muncul lalu diputuskan oleh pengadilan, hak cipta permainan video dirasakan sangat penting dan mulai menjadi perhatian banyak pihak di dunia internasional.⁵

Untuk Indonesia sendiri 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 game sendiri baru diperkenalkan kepada publik di tahun 1980-an, untuk di Indonesia sendiri berikut milestone game:⁶

a. Tahun 1980 - 1998

Diawali dengan hadirnya konsol, game & watch, dan arcade import. Pada era tahun 1980-an sampai dengan 1990-an mulai dikenal konsol game

⁴Diakses dari http://www.wipo.int/copyright/en/activities/video_games.html pada 10 Desember 2016 pukul 10.30

⁵ Diakses dari http://www.gamasutra.com/view/feature/187385/clone_wars_the_five_most_php pada 10 Desember 2016 pukul 10.45

⁶ Kuntarto Hario Bismo, **Peta Industri Game Indonesia 2015**, Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementerian 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”.

b. Tahun 1998

Di tahun ini warung internet (warnet) dengan fasilitas ISDN pertama muncul di Jakarta dan Surabaya. Kemunculan warnet dengan fasilitas ini mengawali permainan interaktif online seperti Ultima Online, EverQuest.

c. Tahun 1999

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.

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 mulai membuat game mmorpg “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.

i. Tahun 2008

Pada tahun ini publisher permainan interaktif korea “Kreon” mulai masuk ke Indonesia melalui permainan “Point Blank” yang merupakan MMOFPS dan meraih kesuksesn dalam waktu singkat.

j. Tahun 2009

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

k. Tahun 2011

GAMELOFT didirikan di Indonesia untuk mengembangkan permainan interaktif dengan jumlah karyawan mencapai 150 orang pada tahun tersebut.

l. Tahun 2012

Berdirinya QEON merupakan salah satu perusahaan pengembang permainan interaktif terbesar di Indonesia.

m. Tahun 2013

Square Enix merupakan perusahaan besar permainan interaktif di Jepang mendirikan Square Enix Smilework 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.

Permainan video berkembang sangat baik di Indonesia dan dengan didasari kepada Buku Rencana Aksi Jangka Menengah 2015 – 2019 yang diterbitkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif terkait industri kreatif, industri game merupakan sub sektor industri kreatif yang memiliki nilai yang besar serta adanya kekosongan peraturan/kebijakan di bidang industri permainan video.

Sub Direktorat Pemberdayaan Industri Konten Multimedia merupakan salah satu Sub Direktorat Kementerian Komunikasi dan Informatika yang mempunyai tugas dan fungsi mencakup industri game. Pemerintah di rasa perlu untuk mendengarkan masukan dari para pelaku industri game terkait permasalahan yang dihadapi oleh industri serta peran strategis yang harus diambil Pemerintah untuk mengisi kekosongan dibidang industri game serta melindungi masyarakat dari game yang memiliki muatan tidak sesuai dengan hukum dan budaya bangsa Indonesia. Dan pada saat ini Indonesia memiliki potensi yang besar dalam peningkatan perekonomian bangsa dimana pada industri kreatif proses bisnis tidak tergantung kepada teknologi namun lebih dominan kepada kreativitas dari pelaku industri itu sendiri.⁷

Hukum yang mengatur terkait permainan video sendiri sudah tercantum pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, namun tidak memberikan penjelasan yang jelas terkait definisi dari permainan video. Permainan video sendiri sebenarnya juga diatur dalam Peraturan Menteri

⁷ Kuntarto Hario Bismo, **Peta Industri Game Indonesia 2015**, Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementrian Informasi dan Informatika, Cetakan Pertama Tahun 2016, hlm.1-2

Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Permainan video menurut Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik memiliki definisi yaitu:⁸

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

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pada Pasal 40 ayat 1 terdapat macam-macam ciptaan yang dilindungi hukum hak cipta. Ciptaan yang dilindungi meliputi:⁹

- 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; karya seni terapan; karya arsitektur; peta; karya seni batik atau seni motif lain; karya fotografi; Potret;*
- g. *karya sinematograph;*
- h. *terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemèn, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;*
- i. *terjemahan, adaptasi, aransemèn, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;*
- j. *kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;*
- k. *kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;*
- l. **permainan video;** dan
- m. *Program Komputer”.*

⁸ Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

⁹ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pada Pasal 40 ayat 1

Pada Pasal diatas dijelaskan bahwa permainan video adalah salah satu bentuk ciptaan yang dilindungi oleh hukum di Indonesia. Definisi ciptaan itu sendiri adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.¹⁰

Pada Pasal 1 Undang-Undang Hak Cipta 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 *real* sebagai sebuah karya cipta bukan merupakan gagasan.¹¹ Dalam permainan video maka, bentuk nyata atau perihal yang tampak dari permainan video tersebut 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.

Pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dijelaskan tentang hasil karya yang tidak dilindungi hak cipta yang tertuang pada Pasal 41, yaitu:¹²

- 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.”*

¹⁰ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pada Pasal 1 ayat (3)

¹¹ Muhammad Djumhana & R. Djubaedillah, **Hak Milik Intelektual : Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia**, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 1997, hlm.56

¹² Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pada Pasal 41

Pada Pasal 41 menjelaskan bahwa pengaturan dan perlindungan yang diberikan hak cipta adalah pada karya yang memiliki wujud yang nyata, bukan pada ide atau gagasan atau inspirasi yang menjadi latar belakangnya. Wujud yang nyata tersebut adalah sesuatu yang dapat dilihat, dibaca, atau didengar. Selain itu, karya yang dimaksud haruslah memiliki bentuk yang khas, bersifat pribadi, dan menunjukkan keaslian sebagai ciptaan yang lahir berdasarkan kemampuan, kreativitas, dan keahlian. Kalau disederhanakan, karya yang mendapatkan perlindungan hak cipta harus memenuhi dua syarat, yaitu : memiliki wujud nyata (*the expression of an idea*) dan asli (*original*).¹³

2. Perlindungan Hak Cipta atas Permainan Video di Indonesia

Sebelum membahas terkait hubungan permainan video dengan *video game clone*, terlebih dahulu akan dijelaskan komponen-komponen yang terdapat dalam suatu permainan video, berisi tentang komponen apa yang mendapat perlindungan hukum hak cipta di Indonesia dan tidak mendapatkan perlindungan hukum hak cipta di Indonesia.

Permainan video modern setidaknya-tidaknya terdiri dari 2 bagian utama yaitu:¹⁴

- 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

¹³ Nainggolan Bernard, **Komentar Undang-Undang Hak Cipta**, PT Alumni Bandung, 2016, hlm 120

¹⁴ Diakses dari http://www.wipo.int/copyright/en/activities/video_games.html pada 10 Desember 2016 pukul 12.00

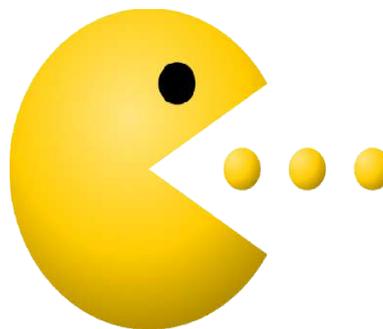
memiliki posisi penting terkait hak cipta. Berikut adalah komponen atau bagian yang terdapat pada suatu permainan video:

2.1 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.

Gambar 2.1.1



Sumber: www.pixabay.com

Karakter Pac – Man merupakan contoh konkrit terkait bagian audiovisual yang terdapat di suatu permainan video. Bentuknya yang berbentuk lingkaran dan berwarna kuning merupakan karya buatan pencipta yang didasarkan pada hasil kreatifitas nya sendiri dan original karena berbeda dari karakter permainan video yang lain. Maka pada komponen yang pertama ini jelas setiap bagian dari permainan video yang

dapat dilihat, dibaca dan dengar merupakan suatu komponen yang dilindungi oleh hukum hak cipta di Indonesia.

2.2 Ide Pembuatan permainan video (*Ideas of the game*)

Ide dari pembuatan permainan video adalah suatu bentuk abstrak dari permulaan terbentuknya suatu permainan video. Ide pembuatan permainan video merupakan suatu gagasan awal dalam membangun suatu permainan video. Maka pada unsur komponen yang kedua ini jelas merupakan suatu komponen yang tidak dilindungi oleh hukum hak cipta di Indonesia. Karena berdasarkan pasal 41 dijelaskan bahwa setiap ide bukan merupakan suatu karya yang mendapatkan perlindungan hukum hak cipta.

2.3 *Scène à faire*

Scène à faire merupakan suatu ekspresi klise dari suatu ide pembentukan permainan video. Sejarah dari *Scène à faire* adalah sebuah doktrin dalam sistem perlindungan hak cipta Perancis yang juga banyak dipergunakan dalam peradilan hak cipta di berbagai negara, yang merujuk pada elemen cerita yang hampir selalu muncul pada suatu genre atau tema tertentu, contoh konkrit jika diterapkan pada suatu permainan video adalah terdapat permainan video tentang “Pemadam Kebakaran” maka dalam permainan itu akan terdapat mobil pemadam kebakaran, rumah atau bangunan yang terbakar, stasiun pemadam kebakaran dan lain-lain.¹⁵

¹⁵ Diakses dari

<https://www.youtube.com/watch?v=quGjDBfOrU&index=2&list=LLj23sr4IOOT7eIsfQyKtVg&t=820s> pada tanggal 10 Desember 2016 pukul 12.15

Doktrin *Scène à faire* menciptakan keseimbangan antara kebebasan berekspresi dan hak cipta hukum. Di satu sisi melindungi hak-hak pencipta sedangkan di sisi lain memberikan individu lain kebebasan untuk membuat pada tema tertentu yang telah digunakan sebelumnya oleh pencipta lain. Doktrin ini telah dibuat dengan mempertimbangkan sisi hukum dan keadilan dalam pikiran.

Doktrin *scene the faire* yang digunakan berfungsi untuk membedakan materi atau komponen yang dapat dilindungi hukum hak cipta dan yang tidak dapat dilindungi hak cipta. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa apa yang termasuk dalam domain publik akan tetap menjadi domain publik, dan apa yang layak perlindungan mendapat perlindungan hukum akan mendapatkannya.

Domain publik adalah suatu karya yang tidak bisa dilindungi oleh hak cipta karena karya tersebut telah menjadi milik publik. Domain publik dapat terjadi karena karya itu sudah kadaluarsa atau memang diperuntukan untuk konsumsi publik.

Maka komponen *Scène à faire* dalam suatu permainan video yang berisi adegan atau hal-hal klise lain yang terdapat dalam suatu permainan video tidak dapat dilindungi oleh hukum hak cipta berdasarkan doktrin *Scène à faire* dan juga adanya domain publik yaitu telah menjadi konsumsi publik

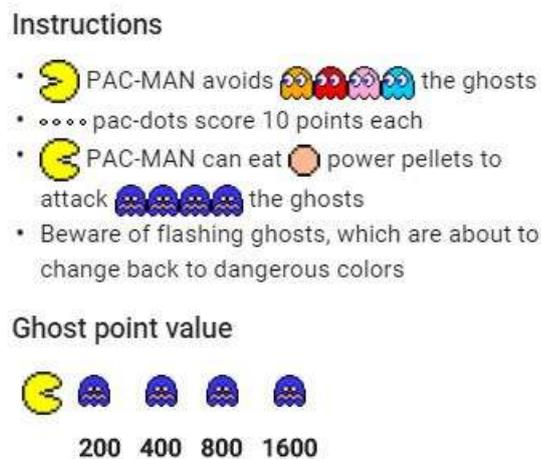
2.4 Peraturan permainan video (*rules of the game*)

Peraturan permainan video adalah sesuatu yang mengatur bagaimana cara berjalan nya suatu permainan video, peraturan permainan

video tidak diekspresikan secara nyata. Peraturan permainan video berisi aturan dari permainan video tersebut dan juga instruksi yang menjelaskan bagaimana cara untuk bermain permainan video berjalan.

Berikut ini adalah contoh konkrit dari bentuk pertaruhan permainan video (*rules of the game*) dari permainan video Pac-Man

Gambar 2.4.1



Sumber: <http://www.i-programmer.info/>

Dalam peraturan permainan video Pac-Man dijelaskan bagaimana cara permainan Pac-Man berjalan yaitu dengan menghindari 4 macam *ghost* yang akan membunuh Pac-Man, cara Pac-Man mendapatkan poin atau nilai dan juga cara mengalahkan 4 macam *ghosts* tersebut.

Peraturan permainan video sejatinya adalah suatu metode dalam memainkan suatu permainan video, maka dari itu peraturan permainan video tidak bisa mendapatkan perlindungan hak cipta karena tidak diwujudkan dalam bentuk nyata tetapi hanya berbentuk abstrak.

2.4 Perangkat Lunak/Program Komputer

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

Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 1 ayat (9) program komputer memiliki definisi:¹⁶

“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 diatas adalah satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain dan keempat komponen tersebut berjalan bersama dengan saling melengkapi satu sama lain. Komponen diataslah yang merupakan hasil dari pencipta yang dibuat menurut kepribadian, kreatifitas dan hasrat nya sendiri.

Berdasarkan pada Pasal 41 huruf a dan b hasil karya harus diwujudkan dalam bentuk nyata dan bukan dalam bentuk abstrak atau tidak nyata. Penjelasan Pasal 41 huruf b dikatakan bahwa ide, konsep, dan metode tidak bisa dilindungi oleh hak cipta.

Pada kenyataannya dilapangan terkait permasalahan *video game clone*, para pembuat permainan video melakukan pengandaan permainan video yang sangat mirip dan didasarkan pada komponen dari permainan video yang tidak dilindungi oleh hukum hak cipta. Unsur-unsur yang dimaksud adalah ide dari pembuatan permainan video tersebut, *Scène à*

¹⁶ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 1 ayat (9)

faire dan peraturan permainan video tersebut. Hukum hak cipta di Indonesia tidak melindungi unsur yang abstrak atau tidak nyata dalam suatu permainan video. Hal ini menimbulkan masalah karena para pembuat permainan video lain akan melihat kesuksesan dari suatu permainan video lain sebagai suatu peluang untuk membuat permainan video yang serupa dengan tujuan meraup keuntungan yang sebesar-besarnya.

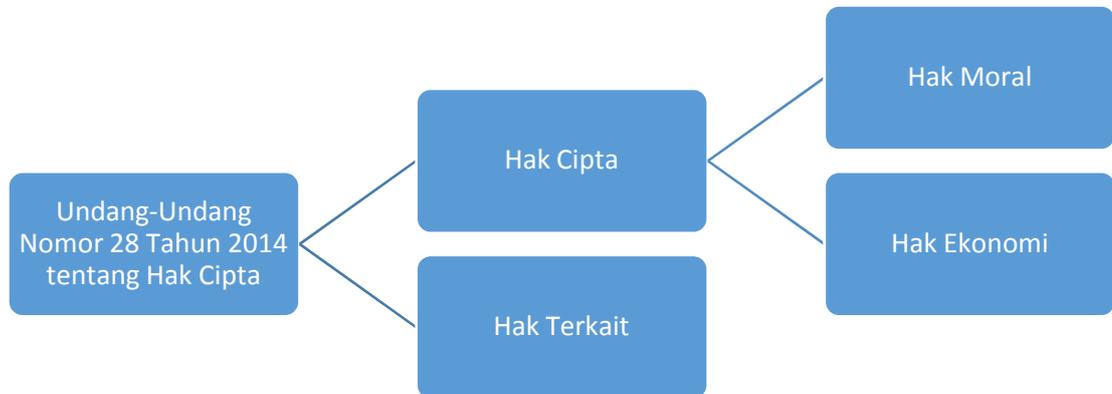
Pembuat permainan *video game clone* akan mengamati suatu permainan video yang populer di masyarakat lalu mengambil komponen yang tidak dilindungi dan menggandakannya. Pembuat permainan video akan mengambil ide dan peraturan permainan video tersebut dan diwujudkan dalam suatu bentuk nyata permainan video yang berbeda. Pemain dari permainan video dalam hal ini masyarakat secara keseluruhan akan merasa kebingungan dengan keberadaan permainan video yang ada dan tentunya akan menyebabkan kerugian materiil dan immateriil dari pencipta permainan video yang pertama atau yang sebenarnya.

3. Analisa Perlindungan Hak Ekonomi dan Hak Moral terkait Permainan Video

Pembuatan *video game clone* bisa dikatakan sebagai perbuatan melanggar hukum dan juga tidak melanggar hukum berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pembuatan *video game clone* disebut melanggar hukum saat melanggar hak moral dan hak ekonomi dalam hukum hak cipta di Indonesia. Hukum hak cipta di Indonesia tidak hanya berbicara hak cipta itu sendiri tapi juga mengatur tentang hak terkait, hak moral dan hak ekonomi. Berikut adalah bagan dari hukum hak cipta yang ada di Indonesia:

Bagan 3.1

Hukum Hak Cipta



Bagan diatas dibuat berdasarkan Pasal 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang berbunyi:¹⁷

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

Pada penjelasan Pasal 4 disebutkan bahwa yang dimaksud dengan “hak eksklusif” adalah hak yang hanya diperuntukan bagi pencipta, sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pencipta.¹⁸

3.1 Hak Moral

Ada dua bagian besar hak eksklusif yang terkandung di dalam hak cipta, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak moral (*moral rights*) adalah hak yang melekat pada diri pencipta yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus dengan alasan apapun. Antara pencipta dan ciptaanya ada sifat kemanunggalan atau dengan kata lain ada hubungan integral di antara keduanya. Hal ini tidak lepas dari sisi sejarah hak moral muncul. Hak moral berawal dari tradisi *droid’auteur*

¹⁷ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pada Pasal 4

¹⁸ Nainggolan Bernard, **Komentor Undang-Undang Hak Cipta**, PT Alumni Bandung, 2016, hlm.53

(Perancis) yang melihat kreasi intelektual sebagai sebuah perwujudan semangat atau jiwa dari pencipta.¹⁹

Bagian besar lainnya dari hak cipta adalah hak ekonomi (*economic rights*). Sejarah perkembangan hak cipta, hak ekonomi pada ciptaan atau karya adalah muncul belakangan setelah hak moral. Kegiatan mencipta pada masa lampau belum dipandang sebagai suatu pekerjaan. Sehingga saat terjadi peniruan ciptaan adalah lebih dianggap sebagai pelanggaran etika atau moral dibanding dengan pelanggaran yang mengakibatkan kerugian ekonomi.

Pemikiran yang berkembang kemudian, bahwa kegiatan mencipta dipandang sama dengan bidang pekerjaan lain yang seyogianya menghasilkan materi. Maka dari itu hak moral merupakan refleksi kepribadian pencipta, hak ekonomi boleh menjadi refleksi kebutuhan pencipta, baik kebutuhan jasmani maupun rohani. Konsep hak moral juga sebelumnya telah diatur terlebih dahulu di dalam konvensi Bern 1866, lalu pada Pasal 5 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak cipta merumuskan inti hak moral sebagai berikut:²⁰

“Hak Moral

Pasal 5

Hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:

- a. tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;*
- b. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;*
- c. mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;*
- d. mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan*
- e. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya”.*

¹⁹ Tomi Suryo Utomo, **Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Era Global**, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2010, hlm.89

²⁰ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pada Pasal 5

Dalam Pasal 5 huruf e dikatakan bahwa pencipta memiliki hak untuk mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya, Pada pembuatan *video game clone* jelas sekali bahwa pembuat permainan *video game clone* melakukan tindakan modifikasi ciptaan, yang dimaksud modifikasi ciptaan adalah perubahan atas ciptaan.

Hak moral tersebut sesuai dengan sifat manunggal hak cipta dengan penciptanya, dari segi moral seseorang atau pemegang hak cipta permainan video tidak diperkenankan untuk melakukan perubahan terhadap sesuatu hasil karya cipta lain dalam hal ini suatu permainan video, selain oleh pencipta permainan video itu sendiri.²¹ Perubahan atau modifikasi yang dimaksud terkait bentuk atau ekspresi nyata dari suatu permainan video. Hal demikian hanya dapat dilakukan orang lain apabila mendapat izin dari pencipta dalam hal ini pembuat permainan video. Dengan demikian, pencipta permainan video mempunyai hak untuk mengadakan perubahan pada ciptaan permainan videonya. Meskipun demikian, jika pencipta permainan video tidak dapat melaksanakan sendiri penyesuaian karya ciptaan dengan perkembangan, hal itu dapat dialihkan kepada pihak lain dengan izin penciptanya untuk melaksanakan pengerjaannya.²²

Pada dasarnya, sistem hak moral bersumber dari kenyataan bahwa karya cipta adalah refleksi kepribadian pencipta. Hak moral dalam konteks hak cipta, sebagaimana telah disinggung di atas sangat tidak bisa dipisahkan dari negara

²¹ Nainggolan Bernard, **Pemberdayaan Hukum Hak Cipta dan Lembaga Manajemen Kolektif**, PT Alumni, Bandung, 2011, hlm.91

²² Rachmadi Usman, **Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual**, Cetakan I, Penerbit PT Alumni, Bandung, 2003, hlm.112-113

Perancis, sebab dari negara tersebut muncul istilah hak moral (*droit moral*) yang kemudian menyebar ke negara-negara Eropa Kontinental dan berujung masuk ke dalam Konvensi Bern.

Maka dari itu jelas bahwa pembuatan permainan *video game clone* melanggar hak moral dari pencipta permainan video yang asli karena melakukan modifikasi ciptaan terhadap suatu permainan video dengan merubah karakter, latar permainan, dan lain-lain. Intinya adalah bahwa sesuatu permainan video tidak bisa dipisahkan dari penciptanya, hanya pencipta permainan video yang bisa menjalankan haknya terkait modifikasi ciptaan. Orang lain boleh menjalankan hak itu hanya jika diminta oleh pencipta permainan video.

3.2 Hak Ekonomi

Pembuatan permainan *video game clone* juga melanggar hak ekonomi pencipta atau pemegang hak cipta. Hak ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan nya.²³ Pembuat permainan video membuat karyanya selain untuk memuaskan batinnya juga untuk mendapatkan hasil materi dari ciptaannya itu untuk memenuhi kebutuhan materiilnya. Dengan hasil karyanya yang berupa permainan video pencipta jelas telah memperkaya budaya masyarakat dengan ciptaannya dan juga pencipta telah memberi kepuasan atau sesuatu yang bermakna atau bernilai tambah bagi masyarakat. Hak ekonomi yang dimiliki oleh pencipta seperti yang tertuang pada Pasal 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 yang berbunyi:²⁴

²³ Nainggolan Bernard, **Komentar Undang-Undang Hak Cipta**, PT Alumni Bandung, 2016, hlm 62

²⁴ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pada Pasal 9

“Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan:

- a. penerbitan Ciptaan;*
- b. Pengandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;*
- c. penerjemahan Ciptaan;*
- d. pengadapsian, pengaransemenan, pentransformasian Ciptaan; atau*
- e. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya;*
- f. pertunjukan Ciptaan;*
- g. Pengumuman Ciptaan;*
- h. Komunikasi Ciptaan; dan*
- i. penyewaan Ciptaan.”*

Pada penjelasan diatas satu hal yang dilanggar dalam pembuatan permainan video game clone adalah terkait huruf b yaitu pengandaan ciptaan. Pengandaan ciptaan seharusnya merupakan hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta atau dalam hal ini pembuat permainan video, bagi setiap yang ingin mengandakan permainan videonya harus terlebih dahulu meminta izin dari pencipta tersebut.

Perlu kiranya dipahami juga bahwa tidak semua ciptaan mengandung hak-hak ekonomi sebagai disebut dalam Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.²⁵ Sebagai contoh, dalam ciptaan patung tidak terdapat hak penerbitan dan hak penerjemahan. Tetapi pada karya ciptaan berupa permainan video merupakan suatu bentuk ciptaan yang dapat mendapatkan semua bentuk hak ekonomi yang terdapat pada Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Hak Cipta merupakan benda yang tidak berwujud yang memiliki nilai. Oleh karena itu, Hak Cipta dalam hal ini Hak Ekonomi dapat dialihkan dengan berbagai cara. Pembuat permainan video tidak dikatakan melanggar pembuatan permainan *video game clone* jika terdapat adanya pengalihan hak ekonomi

²⁵ Nainggolan Bernard, **Komentar Undang-Undang Hak Cipta**, PT Alumni Bandung, 2016, hlm.70

pencipta yang sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Pada Pasal 16 sampai Pasal 19 mengatur mengenai kebendaan daripada Hak Cipta, pengalihannya dan pembatasan hak cipta terkait pengalihannya. Pada Pasal 16 ayat (2) dikatakan bahwa:²⁶

“Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena:

- a. pewarisan;*
- b. hibah;*
- c. wakaf;*
- d. wasiat;*
- e. perjanjian tertulis; atau*
- f. sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.”*

Dalam hal ini seseorang yang membuat suatu permainan video 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, permainan video yang merupakan produk olah pikir manusia menjadi memiliki nilai. Dapat beralih atau dialihkan pada Pasal 16 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak cipta hanya hak ekonomi, sedangkan hak moral tetap melekat pada diri pencipta. Pengalihan hak cipta harus dilakukan secara jelas dan tertulis baik dengan atau tanpa akta notaris.

Maka tolak ukur seseorang melanggar hukum dalam pembuatan permainan *video game clone* adalah bahwa pada dasarnya pembuatan permainan *video game clone* melanggar hak moral dan hak ekonomi dari pencipta permainan video yang

²⁶ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pada Pasal 16 ayat (2)

sebenarnya atau yang awal. Pembuat permainan *video game clone* jika tidak ingin dikatakan melanggar hukum maka harus terlebih dahulu terjadi yang namanya peralihan bagi hak ekonomi dan bagi hak moral harus meminta ijin terlebih dahulu terkait dengan permainan *video game clone* yang ingin dimodifikasi.

B. Bentuk Perlindungan Hak Cipta atas Permainan Video Terkait dengan Pembuatan *Video Game Clone* berdasarkan *Copyright Law of United States 1976*?

1. Perlindungan Hak Cipta atas Permainan Video di Amerika Serikat

Perlindungan hukum hak cipta di Amerika Serikat diatur dalam *Copyright Law of United States* atau bisa disebut *United States Copyright (USC)*. Terdapat perbedaan antara Amerika Serikat dan Indonesia terkait dengan ciptaan yang mendapat perlindungan hukum. Menurut hukum hak cipta di Indonesia terdapat 13 jenis ciptaan yang bisa mendapatkan perlindungan hukum dimana salah satunya adalah permainan video. Berbeda dengan dengan Amerika Serikat yang menggolongkan ciptaan yang dapat dilindungi oleh hukum terdapat 8 jenis ciptaan, seperti yang tercantum dalam USC 102 (a):²⁷

“Copyright protection subsists, in accordance with this title, in original works of authorship fixed in any tangible medium of expression, now known or later developed, from which they can be perceived, reproduced, or otherwise communicated, either directly or with the aid of a machine or device. Works of authorship include the following categories:

- a) literary works;*
- b) musical works, including any accompanying words;*
- c) dramatic works, including any accompanying music;*
- d) pantomimes and choreographic works;*
- e) pictorial, graphic, and sculptural works;*
- f) motion pictures and other audiovisual works;*
- g) sound recordings; and*
- h) architectural works”.*

²⁷ Copyright Law of United States title 17 Section .102

Menurut pasal 102 USC terkait objek ciptaan yang dilindungi oleh hukum tidak terdapat objek permainan video seperti yang tertulis dalam hukum hak cipta Indonesia. Meskipun permainan video tidak dituliskan dalam macam-macam ciptaan yang dilindungi, suatu permainan video tetap memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan oleh USC yaitu suatu permainan video dibuat dari suatu karya yang original, berbentuk dalam suatu media (baik analog atau digital) dan dapat dirasakan dan diproduksi.²⁸ Walaupun terdapat perbedaan dalam jenis ciptaan yang dilindungi dengan hukum hak cipta Indonesia tetapi terdapat kesamaan tentang wujud ciptaan itu sendiri yaitu bahwa setiap bentuk ciptaan akan mendapatkan perlindungan hukum saat diekspresikan dalam bentuk nyata.

Amerika Serikat merupakan negara yang memiliki industri permainan video terbesar di dunia, yang tercermin dalam sejumlah kasus peradilan yang melibatkan pemegang hak cipta permainan video dengan pihak yang melakukan pelanggaran hak cipta permainan video. Namun, tidak ada klasifikasi yang jelas dari suatu permainan video dan perlindungan permainan video berdasarkan putusan pengadilan atau kasus-kasus hak cipta permainan video yang terjadi.

Terjadi beberapa variasi putusan hakim di Amerika Serikat terkait pelanggaran hak cipta permainan video terangkut pada setiap kasusnya dan juga tergantung pada setiap unsur pelanggaran pada suatu permainan video. Dalam suatu kasus hak cipta permainan video, permainan video dapat dikategorikan sebagai program komputer dan atau diklasifikasikan sebagai ciptaan yang terdiri dari suatu seperangkat kode atau instruksi, maka menurut USC 17 permainan

²⁸ *Williams Electronics, Inc. v. Artic International, Inc.*, 685 F.2d 870 (3rd Cir.1982).

video dapat diartikan sebagai suatu *literary works*. *Literary works* menurut USC 17 Section 101 memiliki definisi yaitu:

*“Literary works” are works, other than audiovisual works, expressed in words, numbers, or other verbal or numerical symbols or indicia, regardless of the nature of the material objects, such as books, periodicals, manuscripts, phonorecords, film, tapes, disks, or cards, in which they are embodied”.*²⁹

Definisi dari *literary works* adalah suatu ciptaan yang bukan merupakan ciptaan berbentuk audiovisual dan diekspresikan dalam suatu bentuk tulisan, huruf, angka, dan simbol terlepas dari bentuk fisik dimana tulisan, huruf, angka, dan simbol itu diwujudkan dalam bentuk buku, kartu atau yang lain nya.

Jika pada suatu permainan video di dominasi pada suatu gambar atau grafis, permainan video tersebut menurut USC 17 dapat diklasifikasikan sebagai *pictorial, graphic, and sculptural works*, maka menurut USC 17 *pictorial, graphic, and sculptural works* memiliki definisi yaitu:

*“Pictorial, graphic, and sculptural works” include two-dimensional and threedimensional works of fine, graphic, and applied art, photographs, prints and art reproductions, maps, globes, charts, diagrams, models, and technical drawings, including architectural plans. Such works shall include works of artistic craftsmanship insofar as their form but not their mechanical or utilitarian aspects are concerned; the design of a useful article, as defined in this section, shall be considered a pictorial, graphic, or sculptural work only if, and only to the extent that, such design incorporates pictorial, graphic, or sculptural features that can be identified separately from, and are capable of existing independently of, the utilitarian aspects of the article”.*³⁰

Inti dari penjelasan pasal diatas adalah sebagai *pictorial, graphic, and sculptural works* terdiri dari karya dua dimensi dan tiga dimensi yang diterapkan pada suatu karya seni. Klasifikasi yang terakhir terkait permainan video adalah

²⁹ **Copyright Law of United States** title 17 Section. 101

³⁰ The Berne Convention Implementation Act of 1988 amended the definition of “Pictorial, graphic, and sculptural works” by inserting “diagrams, models, and technical drawings, including architectural plans” in the first sentence, in lieu of “technical drawings, diagrams, and models.” Pub. L. No. 100-568, 102 Stat. 2853, 2854.

jika suatu permainan video didominasi oleh suatu gambar bergerak, permainan video dapat diklasifikasikan sebagai *motion picture* atau *audiovisual work*. Definsi menurut USC 17 tentang *motion picture* atau *audiovisual work* seperti tertulis pada Section 101 adalah.³¹

“Audiovisual works” are works that consist of a series of related images which are intrinsically intended to be shown by the use of machines or devices such as projectors, viewers, or electronic equipment, together with accompanying sounds, if any, regardless of the nature of the material objects, such as films or tapes, in which the works are embodied.

“Motion pictures” are audiovisual works consisting of a series of related images which, when shown in succession, impart an impression of motion, together with accompanying sounds, if any”.

Definisi dari motion pictures dan audiovisual works memiliki definisi yang berbeda tetapi keduanya saling berhubungan. *Audiovisual works* adalah suatu ciptaan yang terdiri serangkaian gambar disertai dengan suara atau bunyi yang ditampilkan melalui suatu mesin atau perangkat lain. *Motion picture* adalah karya *audiovisual works* yang terdiri dari serangkaian gambar yang saling terkait disertai dengan suara atau bunyi.

Menurut hukum hak cipta di Amerika Serikat bentuk dari permainan video dapat diklasifikasikan dalam bentuk ciptaan yang berbeda-beda. Oleh karena beberapa bentuk klasifikasi permainan video diatas sangatlah penting untuk menganalisis terlebih dahulu karakteristik dari suatu permainan video yang ada dalam rangka untuk menentukan hukum atau bentuk ciptaan yang tepat untuk diaplikasikan terhadap suatu permainan video.³²

³¹ **Copyright Law of United States** title 17 Section. 101

³² WIPO (World Intellectual Property Organization), Juli 2013, **The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approach**, WIPO, page.89

2. Komponen dan Tolak Ukur Pelanggaran *Video Game Clone* Berdasarkan *United States Copyright*

2.1 *Atari Inc. vs Amusement World Inc.*

Sesuatu yang sangat penting dalam suatu permainan video adalah tentang ide atau gagasan awal dari seorang pencipta dalam membuat suatu permainan video yang diciptakan sesuai dengan kepribadiannya, hobinya, dan sifat originalitasnya. Tetapi terdapat satu aspek yang sering disalah pahami yaitu bahwa hak cipta melindungi ekspresi bentuk nyata dari suatu ide atau gagasan dalam suatu permainan video, bukan ide atau gagasan permainan video tersebut yang berbentuk abstrak.

Hal ini lalu melahirkan dua jenis pemikiran yaitu, yang Pertama adalah tidak ada ide atau gagasan dari suatu permainan video yang dilindungi oleh hak cipta sebelum diwujudkan dalam beberapa bentuk (seperti kode atau cetak atau sebuah karya seni). Kedua adalah suatu permainan video yang memiliki ide atau gagasan permainan video yang serupa tetapi diungkapkan atau diwujudkan dengan bentuk yang berbeda tidak melanggar hak cipta terhadap permainan video.

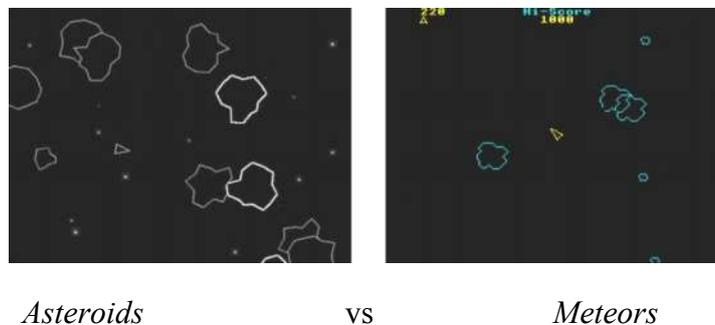
Menentukan pelanggaran hak cipta terhadap permainan video terkait *video game clone* harus dilakukan dengan membandingkan ekspresi atau bentuk nyata kedua permainan video yang ada.³³ Salah satu kasus hak cipta tentang permainan video terkait *video game clone* adalah kasus antara *Atari Inc* selaku penggugat dengan *Amusement World Inc* selaku tergugat. *Atari Inc* menggugat *Amusement*

³³ **MASTERING THE GAME Business and Legal Issues for Video Game Developers Creative industries** – No. 8 by David Greenspan, page 76

World Inc bahwa tergugat telah melakukan *video game clone* terhadap permainan video yang dibuat oleh *Atari Inc* yaitu *Asteroid*.

Kasus ini merupakan salah satu pertama yang terjadi terkait *video game clone* melibatkan antara dua pengembang permainan video yaitu *Atari, Inc. v. Amusement Inc* terjadi pada tahun 1981 mengenai adanya kesamaan dari permainan video *Asteroid* (dikembangkan oleh Atari) dan permainan video *Meteors* (dikembangkan oleh Amusement Inc):³⁴

Gambar 2.1.1



Sumber: <http://pnwstartuplawyer.com/>

Berdasarkan gambar diatas terlihat bahwa terdapat beberapa kesamaan dalam tampilan atau ekspresi anatara dua permainan video tersebut, tetapi juga terdapat perbedaan yang terlihat dalam tampilan kedua permainan video tersebut walaupun tidak terlalu signifikan.

Dalam hal ini, pengadilan Amerika Serikat menegaskan kembali prinsip bahwa ide-ide atau gagasan merupakan sesuatu yang tidak dilindungi oleh hak cipta, tetapi hanya ekspresi atau wujud nyata dari ide tersebut, Seperti dijelaskan diawal bahwa permainan video dapat dikategorikan sebagai karya audiovisual . *Atari Inc* mencari perlindungan hak cipta terhadap permainan video dengan

mendaftarkan sebagai sebuah karya audiovisual. Pengadilan menerima pendaftaran dari Atari Inc terkait perlindungannya terhadap tampilan visual dari permainan video Asteroid tetapi tidak melindungi program komputer yang berjalan dibalik permainan itu.

Pengadilan Amerika Serikat akhirnya memutuskan memenangkan terdakwa yaitu Amusement Inc pengembang permainan video *Metoer*, berdasarkan bahwa ide atau ekspresi merupakan bentuk yang abstrak dan hanya berupa ide atau gagasan.³⁵ Bunyi putusan pengadilan terkait kasus tersebut adalah sebagai berikut:

*“According to the court, they “were inevitable given the requirements of the idea of a game involving a spaceship combating space rocks and given the technical demands of the medium of a video game.” Thus, the court concluded that the similarities did not constitute copyright infringement, because the similarities were just the plaintiff’s ideas, which cannot be copyrighted”.*³⁶

Putusan diatas menjelaskan bahwa ide dari suatu permainan video tersebut tentang adanya pesawat luar angkasa yang menembaki batu merupakan bentuk dari suatu ide yang tidak bisa mendapatkan perlindungan hukum.

Berdasarkan kasus diatas maka kita bisa menarik kesimpulan bahwa hukum hak cipta Amerika Serikat tidak memberikan perlindungan hukum terhadap ide suatu permainan video seperti yang tertulis juga pada USC 17 Section 102 (b):

“In no case does copyright protection for an original work of authorship extend to any idea, procedure, process, system, method of operation,

³⁵ WIPO (World Intellectual Property Organization), Juli 2013, **The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approach**, WIPO, page.90

³⁶ 547 F.Supp. 222 (D. Md. Nov. 27, 1981).

*concept, principle, or discovery, regardless of the form in which it is described, explained, illustrated, or embodied in such work”.*³⁷

Inti dari penjelasan pasal diatas adalah perlindungan hukum hak cipta tidak dapat diberikan kepada suatu ciptaan yang berbentuk ide, prosedur, sistem, metode, prinsip, konsep, dan yang lainnya. Tetapi dari kasus diatas juga memberikan penekanan yang jelas bahwa bentuk atau ekspresi nyata dari suatu permainan video dapat diberikan perlindungan hukum hak cipta dan juga tentunya suatu program komputer yang bergerak dalam permainan video dapat juga diberikan perlindungan hak cipta.

2.2 *Spry Fox Inc. vs Lolapss Inc*

Peraturan permainan video atau rules of the game merupakan suatu elemen dalam permainan video yang dibuat untuk mengatur bagaimana berjalannya permainan tersebut, seberapa sulit tiap level yang ada dan hal lain terkait aturan agar permainan video tersebut berjalan semestinya. Pada tahun 2012 terdapat kasus di Amerika Serikat yang melibatkan antara pengembang permainan video *Spry Fox* selaku penggugat dan juga *Lolapps Inc* sebagai tergugat. *Spry Fox* membuat suatu permainan video bernama *Triple Town* dan *Lolapps Inc* membuat suatu permainan video bernama *Yeti Town*. Secara tampilan atau visual permainan video, keduanya jelas memiliki perbedaan yang signifikan. Pada *Triple Town* mengambil latar di hutan dan juga terdapat rumah-rumah kayu sementara pada *Yeti Town* mengambil latar salju dan juga terdapat kemah-kemah. Tetapi kedua permainan video ini memiliki suatu persamaan yang signifikan dalam permainan ini berjalan atau peraturan permaiann video. Kedua permainan video tersebut

³⁷ **Copyright Law of United States** title 17 Section .102 (b)

adalah permainan video yang memiliki aturan bermain yang sama yaitu mencocokkan dasar atau lantai pada suatu objek dengan sekitarnya sehingga area yang dicocokkan tersebut akan berubah atau meningkat menjadi bentuk yang berbeda.

Gambar 2.2.2



Triple Town

vs

Yeti Town

Sumber: appstorm.net

Selama berjalannya permainan juga terdapat karakter antagonis yang akan coba mengganggu jalannya permainan video sehingga pemain akan mengalami kesulitan dan tantangan dalam mencocokkan lantai atau ubin dalam permainan video tersebut. Dalam *Triple Town* karakter antagonis nya adalah beruang sementara pada *Yeti Town* karakter antagonis nya adalah monster yeti, lalu masih banyak lagi kesamaan dalam peraturan permainan video antara *Triple Town* dan *Yeti Town*.

Jika mengacu kepada USC 17 maka jelas *Triple Town* tidak bisa menggugat *Yeti Town* karena memiliki peraturan permainan yang sama dengan *Triple Town*. Peraturan permainan atau bisa disebut sebagai metode adalah berbentuk abstrak dan tidak diekspresikan secara nyata dalam suatu permainan video. Menarik saat putusan hakim di Amerika Serikat ternyata mengabulkan

gugatan Triple Town terhadap Yeti Town dengan salah satu pertimbangan sebagai berikut.³⁸

“Like the language Sproy Fox uses in Triple Town’s dialog boxes, the rules of the game are entitled to (at best) thin protection. Game rules are a hybrid of the concept of the game and functional considerations. For example, the rule that players progress up Triple Town’s object hierarchy by forming groups of at least three adjacent objects is in part an extension of the idea of a matching game, and in part a functional consideration to make game play interesting. Similarly, the notion of exchanging earned “coins” for strategic advantages is an idea inherent in game play. A game designer could, theoretically, make expressive choices in presenting the rules of play. It could perhaps use creative language to express the rules. But that language, as an expression of game rules, would be entitled only to protection against nearly identical copying”.

Inti dari penjelasan diatas adalah peraturan dalam permainan video dapat dijadikan suatu acuan dalam memutus suatu putusan antara dua permainan video yang memiliki kesamaan yang indentik. Pada kasus ini peraturan permainan video menentukan bentuk dari jalan nya suatu permainan dalam hal ini hirarki bentuk dari suatu objek dalam permainan video sehingga menjadi salah satu pertimbangan terbesar yang membuat *Sproy Fox* dimenangkan dalam kasus ini.

Pada kasus ini diketahui bahwa pada prakteknya, hakim di Amerika Serikat tidak selalu berpatokan pada peraturan tertulis tetapi juga fakta dan kenyataan dilapangan. Maka dalam hal ini hukum Amerika Serikat secara tidak langsung memberikan perlindungan hukum terhadap peraturan permainan, tidak hanya meberikan perlindungan hukum terhadap visualisasi dan program komputer dari suatu permainan video tetapi juga terhadap salah satu faktor yang membuat permainan itu berjalan dengan semestinya yaitu *rules of the game*, atau peraturan permainan.

³⁸ *Sproy Fox, LLC v. Lolapps, Inc.*, No. C12-147RAJ, 1-2 (2012 U.S. Dist. W.D. Wash.)

3. Pembuktian *Video Game Clone* di Pengadilan

Permainan video merupakan suatu objek hak cipta yang pembuktian dan penyelesaian kasusnya tidak mudah. Hakim di Amerika Serikat banyak mengutip putusan-putusan hakim terdahulu dalam memutuskan kasus yang ada terkait permainan video.

Pada awal proses pengadilan, akan dimulai dengan memisahkan unsur-unsur yang terdapat pada suatu permainan video. Dilakukan pemisahan unsur yang terdapat pada suatu permainan video untuk memudahkan jalannya pengadilan dan membantu hakim dalam menentukan hukum atau putusan yang tepat terkait kasus permainan video tersebut. Langkah selanjutnya adalah menentukan unsur yang mendapatkan perlindungan hak cipta seperti program komputer dan *audiovisual* lalu unsur yang tidak mendapatkan perlindungan hak cipta seperti ide dari permainan video tersebut.

Setelah pengadilan telah menentukan unsur-unsur dari permainan video yang dilindungi, hakim akan langsung dapat melakukan perbandingan terhadap permainan video tergugat. Pengadilan akan melihat jika terdapat adanya kesamaan bentuk karakter sebagai contoh maka hakim akan dengan mudah untuk memutuskan bahwa tergugat telah melakukan *video game clone* terhadap karakter permainan video tersebut. Begitu pula jika terdapat kesamaan terkait program komputer yang berada dibalik permainan video tetap dikategorikan melakukan *video game clone*

3.1 Pemilik Hak Cipta yang Sah

Penggugat yang mengajukan gugatan ke pengadilan terkait *video game clone* harus bisa membuktikan bahwa dia merupakan pemilik hak cipta permainan

video yang sah di depan pengadilan. Untuk membuktikan nya penggugat dapat menunjukan data terkait pendaftaran hak cipta permainan video yang telah dilakukan sebelumnya. Lewat data dari permainan video yang didaftarkan itu dapat menjadi bukti yang kuat dalam persidangan bahwa penggugat merupakan pemilik hak cipta yang sah. Seperti pada kasus *Asteroid vs Meteroid* pihak *Atari* sebagai penggugat mendaftarkan permainan video *Asteroid* sebagai *audiovisual work*.³⁹ Itu menjadi pertahanan dan dasar bagi *Atari* untuk menggugat *Amusement.Inc* telah melakukan perbuatan *video game clone*.

3.2 Tindakan Penggandaan dan Penyalinan yang tidak Sah Terhadap

Komponen dalam Permainan Video yang Dilakukan dari Tergugat

Penggugat juga harus membuktikan adanya penggandaan dan penyalinan terhadap suatu unsur permainan video yang dilakukan oleh tergugat tanpa ijin pemegang hak cipta permainan video. Seperti pada kasus *Asteroid vs Meteroid* dijelaskan bahwa pihak *Atari* membuktikan bahwa *Amusement.Inc* telah melakukan perbuatan video game clone dilihat dari ditemukan berbagai kesamaan dari permainan video yang dibuat oleh *Atari* yaitu *Asteroid* dengan permainan video yang dibuat oleh *Amusement.Inc* yaitu *Meteroid*. *Atari* mencatat terdapat dua puluh dua (22) persamaan yang signifikan dalam kedua game tersebut salah satunya adalah bentuk batu yang terdiri dari 3 ukuran yang berbeda.⁴⁰

4. Hak Eksklusif

Berbeda dengan Undang-Undang Indonesia, Undang-Undang Amerika tidak terdapat penjelasan dan aturan yang mengatur mengenai hak moral, hak

³⁹ Diakses di <http://www.patentarcade.com/2005/04/case-atari-v-amusement-world-c-d-md.html>
Pada Tanggal 5 Januari 2017 Pukul 12.00

⁴⁰ *Atari v. Amusement World Inc.*, 547 F.Supp. 222 (D. Md. Nov. 27, 1981).

ekonomi maupun hak terkait. Pada USC 17 diatur mengenai hak eksklusif berdasarkan tiap bentuk ciptaan yang dilindungi oleh hukum. Hak eksklusif sendiri tertuang dalam USC 17 Section 106 yang berisi tentang:⁴¹

- 1) *“to reproduce the copyrighted work in copies or phonorecords;*
- 2) *to prepare derivative works based upon the copyrighted work;*
- 3) *to distribute copies or phonorecords of the copyrighted work to the public by sale or other transfer of ownership, or by rental, lease, or lending;*
- 4) *in the case of literary, musical, dramatic, and choreographic works, pantomimes, and motion pictures and other audiovisual works, to perform the copyrighted work publicly;*
- 5) *in the case of literary, musical, dramatic, and choreographic works, pantomimes, and pictorial, graphic, or sculptural works, including the individual images of a motion picture or other audiovisual work, to display the copyrighted work publicly; and*
- 6) *in the case of sound recordings, to perform the copyrighted work publicly by means of a digital audio transmission”*.⁴²

Enam hal diatas mengatur bahwa hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta ciptaan dapat digunakan untuk memperbanyak ciptaan, membuat ciptaan turunan dari ciptaan yang ada dan juga melakukan distribusi ciptaannya. Dalam USC 17 juga mengatur tentang hak pencipta terkait *“attribution and integrity”* atau atribusi dan integritas. Pada pembuatan permainan video game clone hak atribusi dan integritas telah dilanggar. Dalam USC 17 Section 106A menyatakan bahwa:⁴³

“(2) shall have the right to prevent the use of his or her name as the author of the work of visual art in the event of a distortion, mutilation, or other modification of the work which would be prejudicial to his or her honor or reputation; and

⁴¹ The Digital Performance Right in Sound Recordings Act of 1995 amended section 106 by adding paragraph (6). Pub. L. No. 104-39, 109 Stat. 336. In 1999

⁴² **Copyright Law of United States** 17 Section 106

⁴³ The Visual Artists Rights Act of 1990 added section 106A. Pub. L. No. 101-650, 104 Stat. 5089, 5128.

(3) *subject to the limitations set forth in section 113(d), shall have the right—*
 (A) *to prevent any intentional distortion, mutilation, or other modification of that work which would be prejudicial to his or her honor or reputation, and any intentional distortion, mutilation, or modification of that work is a violation of that right, and*
 (B) *to prevent any destruction of a work of recognized stature, and any intentional or grossly negligent destruction of that work is a violation of that right*⁴⁴.”

Dijelaskan bahwa pencipta memiliki hak untuk mencegah terjadinya modifikasi dan mutilasi ciptaan yang dapat membuat reputasi nya menurun atau menjadi tidak baik. Pada pembuatan permainan *video game clone* telah melanggar USC 17 Section 106A karena dalam pembuatan permainan *video game clone* telah melakukan modifikasi terhadap ciptaan permainan video yang ada sebelumnya sehingga membuat kebingungan di kalangan pemain permainan video dan juga dapat membuat menurunnya pemasukan dari permainan video yang asli.

Tabel 4.1 Perbandingan Hukum Hak Cipta Indonesia dan Amerika Serikat

Indikator Pembeda	Indonesia	Amerika Serikat
Jenis Ciptaan yang dilindungi	Undang-Undang No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa permainan video merupakan ciptaan yang mendapat perlindungan hak cipta.	<i>United States Copyright</i> tidak tertulis adanya bentuk ciptaan berupa permainan video, tetapi di Amerika permainan video dapat dikategorikan sebagai ciptaan yang berbentuk karya audiovisual dan juga bisa disebut

⁴⁴ USC 17 Section 106A

		sebagai program komputer.
Ciptaan yang tidak mendapat perlindungan hukum	Undang-Undang No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa ciptaan yang tidak mendapat perlindungan hukum adalah ciptaan yang tidak diwujudkan dalam bentuk nyata, terkait permainan video maka ide, dan peraturan permainan video tidak mendapat perlindungan hukum hak cipta.	<i>United States Copyright</i> juga mengatur hal yang sama bahwa suatu ciptaan akan mendapat perlindungan hukum setelah diwujudkan dalam bentuk yang nyata, tetapi peraturan permainan video yang merupakan salah satu unsur dari suatu permainan video di Amerika mendapatkan perlindungan hukum hak cipta.
Hak yang terkandung dalam hukum hak cipta	Undang-Undang No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dengan jelas menyatakan bahwa hak cipta terdiri dari hak terkait, moral, dan ekonomi.	<i>United States Copyright</i> tidak terdapat penjelasan yang jelas terkait hak terkait, moral dan ekonomi. Tetapi terdapat pengaturan tentang hak eksklusif pada setiap jenis ciptaan yang dilindungi oleh hukum hak cipta

