

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Negara Republik Indonesia menganut prinsip negara hukum kesejahteraan. Hal ini dapat dilihat dari alinea keempat Pembukaan UUD 1945 yang menyatakan bahwa negara Indonesia berdasarkan kedaulatan rakyat dengan bersumber pada Pancasila turut serta dalam perdamaian dunia, meningkatkan kecerdasan bangsa, mensejahterakan rakyat dan melindungi segenap tanah tumpah darah. Prinsip mensejahterakan rakyat kemudian diuraikan dalam Pasal 26, Pasal 27, Pasal 28 dan Pasal 29 UUD NRI Tahun 1945 (setelah amandemen). Sebagai negara hukum sejahtera, maka Indonesia menganut derivasi konsep *rechtsstaat* dan *rule of law*, yakni:¹

1. Adanya perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia.
2. Adanya pembagian kekuasaan.
3. Pemerintahan dijalankan berdasarkan undang-undang.
4. Adanya Peradilan Tata Usaha Negara.

Tujuan negara Indonesia adalah melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Tujuan negara ini kemudian dijabarkan dalam isi atau batang tubuh Undang-Undang

¹ Sunaryati Hartono, *Ombudprudensi*, Jakarta: Lembaga Negara Ombudsman, 2010, hlm. 11.

Dasar Negara Republik Indonesia 1945. Pelaksanaannya dalam bentuk pelbagai peraturan perundang-undangan sebagai hukum tidak bergerak yang dalam wujud hukum yang bergerak menjadi pemerintahan berdasarkan hukum. Salah satu bentuk pelaksanaan pemerintahan berdasarkan hukum adalah mengenai ekonomi kreatif.

Ekonomi kreatif adalah suatu konsep untuk merealisasikan pembangunan ekonomi yang berkelanjutan berbasis kreativitas. Pemanfaatan sumber daya yang bukan hanya terbarukan, bahkan tidak terbatas, yaitu ide, gagasan, bakat atau talenta dan kreativitas. Nilai ekonomi dari suatu produk atau jasa di era kreatif tidak lagi ditentukan oleh bahan baku atau sistem produksi seperti pada era industri, tetapi lebih kepada pemanfaatan kreativitas dan penciptaan inovasi melalui perkembangan teknologi yang semakin maju.²

Industri tidak dapat lagi bersaing di pasar global dengan hanya mengandalkan harga atau kualitas produk saja, tetapi harus bersaing berbasiskan inovasi, kreativitas dan imajinasi. Mengutip dari Cetak Biru Ekonomi Kreatif 2025, ekonomi kreatif merupakan suatu penciptaan nilai tambah (ekonomi, sosial, budaya, lingkungan) berbasis ide yang lahir dari kreativitas sumber daya manusia (orang kreatif) dan berbasis pemanfaatan ilmu pengetahuan, termasuk warisan budaya dan teknologi. Kreativitas tidak sebatas pada karya yang berbasis seni dan budaya, namun juga bisa berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi, engineering dan ilmu telekomunikasi. Terdapat 3

² Rochmat Aldy Purnomo, *Ekonomi Kreatif: Pilar Pembangunan Indonesia*, Surakarta: Ziyad Visi Media, 2019, hlm. 8.

hal pokok yang menjadi dasar dari ekonomi kreatif, antara lain kreativitas, inovasi dan penemuan.³ Ketiga hal pokok tersebut dapat diwujudkan melalui kemampuan hak cipta seseorang.

Hak cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra (*art and literary*) yang di dalamnya mencakup pula program komputer. Berkembangnya ekonomi kreatif yang menjadi salah satu andalan Indonesia, kekayaan seni dan budaya, serta pengembangan kemampuan intelektual masyarakat yang semakin maju, membuat masyarakat semakin memerlukan perlindungan hukum yang memadai agar terdapat iklim persaingan usaha yang sehat yang diperlukan dalam melaksanakan pembangunan nasional.⁴ Oleh sebab itu, dibentuklah Undang-Undang Hak Cipta yang baru, yakni Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta agar sesuai dengan perkembangan hukum dan kebutuhan masyarakat saat ini.

Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta menyatakan 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 eksklusif yang diberikan bagi pencipta terdiri atas Hak Ekonomi dan Hak Moral.

³ *Ibid.*

⁴ Ditjen Hak Kekayaan Intelektual, *Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual*, Jakarta: Ditjen Hak Kekayaan Intelektual Departemen Hukum dan HAM, 2015, hlm. 32.

Hak moral diatur dalam Pasal 5 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang meliputi hak untuk tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan nama kreator pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum, menggunakan nama samarannya, sampai mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi, pemotongan, modifikasi, dan hal-hal lain yang bersifat merugikan kehormatan atau reputasi sang kreator, sedangkan hak ekonomi yang termaktub dalam Pasal 8 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta meliputi penerbitan, penggandaan dalam segala bentuk, adaptasi, aransemen, transformasi, pendistribusian, hingga penyiaran atas ciptaannya.

Berdasarkan ketentuan tersebut, maka secara normatif, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta telah mengatur dengan baik hak-hak seorang pencipta. Salah satu bentuk ciptaan yang dilindungi adalah *streaming game online*.

Game online telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan ini terlihat dari banyaknya pusat *game* di kota-kota besar maupun kecil. Berkat perkembangan teknologi, terutama internet, *game* yang dulunya dimainkan maksimal oleh dua orang, sekarang dapat dimainkan bersama dengan 100 orang lebih dalam waktu yang bersamaan. Jumlah pemain *game online* di Indonesia meningkat antara 5%-10% setiap tahunnya, terutama karena semakin pesatnya infrastruktur internet. Ada lebih dari 25 juta pemain

game online di Indonesia, menunjukkan tren *gaming* yang sangat berkembang.⁵

Permasalahan timbul ketika pemegang hak cipta atas *streaming game online* digunakan oleh orang lain tanpa hak maupun izin dari si pemegang hak cipta, sehingga tindakan tersebut merugikan pemegang hak cipta, terutama dari sisi hak ekonominya. Hal tersebut sebagaimana yang terjadi pada kasus *streaming game online* PUBG dengan Fornite.

PUBG mengajukan gugatan terhadap studio pengembang Fornite yang dituduh telah melakukan pelanggaran hak cipta. Perusahaan pengembang PUBG Corp, yang berbasis di Korea Selatan, melayangkan gugatan ini terhadap Epic Games, pengembang Fornite yang berbasis di AS, dengan tujuan agar pengadilan dapat memutuskan jika Fornite meniru sejumlah fitur PUBG.⁶

Pada September 2018, PUBG Corp memang telah mempertimbangkan jika Fornite telah meniru beberapa hal yang diperkenalkan PUBG. Mereka juga mengklaim jika PUBG adalah '*game battle royale survival shooter* pertama'. PUBG Corp sebelumnya telah melihat UI (antarmuka) dari Fornite, lalu *gameplay*, dan juga sejumlah struktur game sangat mirip dengan apa yang ada di PUBG.⁷

⁵ Lamel Danis Nusha Rahmawan, "Motivasi Pada Pemain *Game Online* Kompetitif", *Skripsi*, Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta 2018, hlm. 2.

⁶ Agustinus Mario Damar, "PUBG Gugat Fornite Karena Langgar Hak Cipta", <https://www.liputan6.com/teknologi/read/3543393/pubg-gugat-fornite-karena-langgar-hak-cipta>, diakses pada tanggal 24 Januari 2021.

⁷ *Ibid.*

Di Indonesia, kasus pelanggaran hak cipta atas *streaming game online* juga terjadi pada kasus antara PT Lyto Datarindo Fortuna dengan Yonathan Chandra. Kasus tersebut bermula pada tahun 2010, Yonathan Chandra (Tergugat) yang berumur 26 tahun dan berdomisili di Surabaya membuat Ragnarok Online dengan server sendiri atau yang lebih dikenal dengan private server dengan nama *Ragnarok Online Lebay* (RO Lebay).

Hal ini dilakukan tanpa adanya persetujuan dari PT Lyto Datarindo Fortuna selaku pemegang lisensi tunggal Ragnarok Online. Tujuan Yonathan Chandra membuat *private server* ini adalah untuk mencari keuntungan, karena di dalam RO Lebay, *user* dapat menaikkan level dengan cepat tanpa harus bersusah payah dan juga dapat membeli item di dalam *game* tanpa harus membeli *voucher Game On* yang dikeluarkan oleh PT Lyto Datarindo Fortuna.

Hal ini akhirnya diketahui oleh pihak PT Lyto Datarindo Fortuna melalui informasi yang didapatkan dari *user Ragnarok Online* yang resmi melalui telepon kepada *customer service* ataupun melalui email kepada *game master Ragnarok Online*. Atas dasar tersebut, PT Lyto Datarindo Fortuna mengajukan laporan kepada Polda Metro Jaya dengan mendasarkan bahwa Yonathan Chandra telah melanggar Hak Cipta yaitu dengan sengaja tanpa hak memperbanyak ciptaan, dan memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial dengan Tanda Bukti Laporan Polisi Nomor: TBL/3299/IX/2010/PMJ/Ditreskrim Sus.

Berdasarkan kasus di atas, maka terlihat bahwa internet berkembang di Indonesia bersama dengan pemikiran bahwa semua yang ada di dalamnya

adalah gratis, termasuk foto, video, gambar, teks, dan lainnya. Masih terdapat anggapan orang bahwa semua yang diletakkan di internet adalah menjadi milik umum, dengan kata lain bisa dimanfaatkan siapa saja dan untuk apa saja.⁸

Terlihat bahwa fasilitas yang ditawarkan internet memberikan kebebasan bagi para penggunanya untuk melakukan berbagai aktivitas termasuk mencari hiburan. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi di bidang informasi dan telekomunikasi, kreativitas dan inovasi teknologi sebagaimana peningkatan ekonomi sangat dibutuhkan bagi pertumbuhan masyarakat dan perkembangan industri. Hiburan yang dapat diakses melalui internet berdampak terhadap mudahnya terjadi pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual khususnya terhadap pemegang hak cipta dalam *streaming game online*.

Adanya pelanggaran hak cipta tersebut tentunya berdampak bagi mereka yang telah mengembangkan inovasi dan kreativitasnya dengan menghabiskan banyak waktu dan biaya, namun karyanya digunakan oleh orang lain tanpa hak maupun izin dari si pembuat. Hal ini dapat membuat dorongan untuk mengembangkan kreativitas lain dari si pembuat menurun atau bahkan hilang karena tidak adanya perlindungan hukum bagi si pembuat karya tersebut, dan akibatnya pertumbuhan kreativitas manusia dan pengembangan karya dapat terhambat.

Berdasarkan latar belakang di atas, Penulis tertarik untuk menganalisis secara mendalam, yang hasilnya dituangkan dalam bentuk penelitian dengan

⁸ Prayogo Ryza, “Konsumsi Digital Antara Pembajakan dan Konten Berbayar”, <https://dailysocial.id/post/konsumsi-digital-antara-pembajakan-dan-konten-berbayar>., diakses pada tanggal 24 Januari 2021.

judul **KEPASTIAN HUKUM TERHADAP HAK EKONOMI PEMEGANG HAK CIPTA DALAM *STREAMING GAME ONLINE*.**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kepastian hukum terhadap hak ekonomi pemegang hak cipta dalam *streaming game online*?
2. Bagaimana upaya hukum yang dapat dilakukan oleh pemegang hak cipta dalam *streaming game online* sebagai upaya menciptakan kepastian hukum atas hak ekonominya?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui kepastian hukum terhadap hak ekonomi pemegang hak cipta dalam *streaming game online*.
2. Untuk mengetahui upaya hukum yang dapat dilakukan oleh pemegang hak cipta dalam *streaming game online* sebagai upaya menciptakan kepastian hukum atas hak ekonominya.

1.4 Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian ini, yaitu:

1. Secara teoritis, bermanfaat bagi pengembangan hukum tentang hak kekayaan intelektual, khususnya berkaitan dengan pemegang hak cipta dalam *streaming game online*.
2. Secara praktisi, bermanfaat bagi aparat penegak hukum dalam menindak pelaku pelanggaran hak cipta dalam *streaming game online*.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

berisi uraian Latar Belakang Masalah, Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

berisi uraian mengenai Hak Kekayaan Intelektual, Hak Cipta, Kepastian Hukum, dan Perlindungan Hukum.

BAB III METODE PENELITIAN

berisi uraian mengenai Macam Penelitian, Tipe Penelitian, Jenis Data yang Dibutuhkan, Teknik/Metode Pengumpulan Data, dan Analisis Data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

berisi tentang analisis permasalahan terkait kepastian hukum terhadap hak ekonomi pemegang hak cipta dalam *streaming game online*, dan upaya hukum yang dapat dilakukan oleh pemegang hak cipta dalam *streaming game online* sebagai upaya menciptakan kepastian hukum atas hak ekonominya.

BAB V PENUTUP

berisi Kesimpulan dan Saran.

