

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Permasalahan**

Memenuhi kebutuhan primer, sekunder, dan tersier merupakan tujuan dari setiap manusia, dan untuk mencapai hal tersebut maka dibutuhkan kekayaan. Kekayaan yang dimaksud tidak hanya berupa material namun dapat juga berupa ide atau kreativitas. Ketika diimplementasikan dalam bentuk nyata, ide atau kreativitas tersebut dapat dikategorikan menjadi sebuah Kekayaan Intelektual. Ide atau kreativitas yang diimplementasikan juga membutuhkan perlindungan hukum agar tidak terjadinya penyalahgunaan.

Menurut Adrian Sutedi, pengertian Hak Kekayaan Intelektual (“**HKI**”) adalah hak yang berasal dari hasil kegiatan intelektual manusia yang mempunyai manfaat ekonomi.<sup>1</sup> HKI terbagi menjadi 2 (dua) yaitu Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri. Hak kekayaan industri terdiri dari hak paten, merek, desain industri, rahasia dagang, desain tata letak sirkuit terpadu (DTLST), dan indikasi geografis. Tujuan HKI adalah untuk melindungi pencipta serta karya-karya yang telah diciptakannya. Hak Cipta yang termasuk dalam salah satu bagian HKI mempunyai ruang lingkup objek yang luas serta dilindungi oleh hukum. Hak Cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta selanjutnya disebut sebagai “UUHC”. Dalam UUHC hak yang terkandung dalam diri pencipta

---

<sup>1</sup> Adrian Sutedi, 2013, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2013) hal.13.

sebagaimana diatur dalam Pasal 4 UUHC yaitu hak eksklusif yang terdiri dari hak moral dan hak ekonomi. Hak moral merupakan hal yang melekat secara abadi pada diri pencipta. Sedangkan, hak ekonomi merupakan hak untuk memperoleh manfaat ekonomi atas ciptaannya. Teknologi merupakan salah satu contoh dari pengimplementasian ide atau kreativitas seseorang menjadi sebuah kekayaan intelektual. Dahulu, untuk melakukan berbagai hal membutuhkan waktu yang lama, tetapi karena perkembangan teknologi yang begitu pesat memudahkan manusia dalam beraktivitas. Oleh sebab itu, manusia tidak dapat dipisahkan dari penggunaan atau pemanfaatan teknologi. Singkatnya, keberadaan teknologi telah mempengaruhi setiap aspek dari kehidupan bermasyarakat. Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional dan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi memaparkan definisi teknologi adalah cara, metode, atau proses penerapan dan pemanfaatan berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang bermanfaat dalam pemenuhan kebutuhan, kelangsungan, dan peningkatan kualitas kehidupan manusia. Menurut M. Maryono, teknologi dapat diartikan sebagai “Terapan atau perkembangan dari berbagai jenis benda/peralatan yang digunakan manusia, atau bisa juga berupa sistem yang pada akhirnya mampu menyelesaikan seluruh persoalan/masalah yang ada”.<sup>2</sup>

Salah satu bukti bahwa perkembangan teknologi yang begitu pesat adalah lahirnya permainan video atau sering disebut dengan *video game*. Permainan video menjadi salah satu sarana hiburan bagi manusia untuk melepaskan beban atau tekanan atas segala rutinitas kehidupan sehari-hari yang dijalani oleh manusia.

---

<sup>2</sup> Maryono, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Jawa Tengah: Pena Persada, 2022) hal. 2.

Selain menjadi hiburan, permainan video juga menjadi salah satu sumber penghasilan. Hal ini lantaran banyaknya pemain permainan video yang mengikuti lomba permainan video skala nasional maupun internasional, menjadikan permainan video menjadi sumber penghasilan utama mereka<sup>3</sup>. Pengertian dari permainan video adalah sebuah bentuk permainan elektronik berupa teks maupun gambar yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan, orang yang memainkannya, dan dijumpai oleh perangkat keras pengolah permainan tersebut. Permainan video termasuk karya karangan yang kompleks dikarenakan terdapat berbagai aspek yang terdapat dalam permainan video seperti musik, skrip, plot, video, lukisan dan karakter dimana aspek tersebut juga dilindungi oleh hak cipta begitupula dengan permainan video.

Dalam permainan video, pencipta biasa dikenal sebagai *developer* atau pihak pengembang yang menghabiskan waktu, tenaga dan biaya untuk menciptakan suatu permainan video yang kemudian menjadi aset untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Permainan video pertama kali dibuat pada tahun 1950an dan dinamakan *Nim* hingga pada tahun 1972 perusahaan permainan video bernama Atari didirikan dan dibentuk oleh Nolan Bushnell dan Ted Dabney, kemudian Atari merilis permainan yang bernama Pong dan sangat laris di masa itu. Di Indonesia sendiri, permainan video mulai dikenal sejak tahun 1980an. Anak-anak sekolah pada masa itu biasa bermain *dingdong* atau permainan video dengan layar televisi khusus

---

<sup>3</sup> Vania Irawan, "Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Games) Berupa Pembajakan Secara Online", Jurnal Hukum Perdata - FHUI, Vol.3, 2020, hal. 6

beserta dengan tuas dan beberapa tombol kontrol<sup>4</sup>. Seiring berkembangnya zaman, permainan video juga ikut berkembang dengan pesat mulai dari permainan *offline* hingga *online*. Permainan video *online* merupakan permainan video yang cuma dapat dimainkan memakai jaringan internet sedangkan permainan video *offline* merupakan permainan video yang dapat dimainkan tanpa memakai jaringan dari internet. Adanya, perkembangan internet yang laju mempengaruhi jenis permainan video yang ada<sup>5</sup>.

Dilansir dari situs databoks, Indonesia menjadi pasar industri game terbesar di Asia Tenggara serta meraih posisi ke-17 di dunia. Diperkirakan Indonesia memiliki total pendapatan dari permainan video sebesar US \$1,06 miliar pada tahun 2020 dan terus bertumbuh 13,4% secara tahunan<sup>6</sup>. Potensi dan keuntungan besar menjadi salah satu faktor alasan industri permainan video di Indonesia dapat berkembang dengan baik. Tidak hanya memiliki pendapatan yang fantastis dari industri game. Indonesia juga masuk ke dalam daftar negara dengan jumlah pemain permainan video terbanyak ketiga di dunia, tercatat ada sekitar 94,5 persen pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video permainan per Januari 2022 sebagaimana dilansir dari situs *we are social*.<sup>7</sup> Hal ini menjadikan permainan video diminati oleh berbagai kalangan usia, namun hal ini

---

<sup>4</sup> Candra Kartiko, "Bagaimana Perkembangan Game dari Masa ke Masa, Penasaran? Yuk Simak!". <https://yoursay.suara.com/kolom/2022/01/10/081524/bagaimana-perkembangan-game-dari-masa-ke-masa-penasaran-yuk-simak>, diakses pada tanggal 08 Agustus 2023

<sup>5</sup> Setiyo Ananda, *Anti Kaget Internet*, (Jakarta: Creative Media, 2006), hal. 9.

<sup>6</sup> Cindy Mutia Annur, "Mayoritas Gamers Indonesia Habiskan Waktu 4 Sampai 7 Jam Per Minggu". <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/22/mayoritas-gamers-indonesia-habiskan-waktu-4-sampai-7-jam-per-minggu>, diakses pada 08 Agustus 2023

<sup>7</sup> Vika Azkiya Dihni, "Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia". <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>, diakses pada 29 Mei 2023

menjadi permasalahan baru dikarenakan banyaknya oknum-oknum di luar sana yang melihat permainan video sebagai ladang dalam meraup keuntungan secara instan melalui pembajakan yang merupakan salah satu bentuk pelanggaran hak cipta tanpa memikirkan nasib dari *developer* permainan video.

Salah satu bentuk pembajakan dalam permainan video adalah pembajakan *online*. Aksi pembajakan permainan video ini dapat dilakukan dengan berbagai cara seiring dengan berkembangnya teknologi dan internet, diantaranya dengan cara *online file sharing* atau dengan meretas sistem permainan video tersebut yang kemudian dikopi dan dibagikan melalui situs internet. Pembajakan permainan video biasanya dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang. Biasanya pihak yang melakukan pembajakan merupakan orang yang mahir atau ahli dalam bidang teknologi, dimana mereka mampu untuk meretas sistem permainan video tersebut, menyusup dan menyalin permainan video tersebut tanpa adanya izin dari pihak *developer*.

Di dalam internet sendiri terselip situs-situs yang menyediakan cara untuk mengunduh permainan video yang berbayar menjadi gratis. Contoh dari situs tersebut seperti <http://Oneplay.com> dan <http://hienzo.com> yang dapat diakses dengan cukup mudah oleh para pengguna internet, hal itu merupakan bentuk dari pembajakan *online* terhadap permainan video. Oknum-oknum tersebut meraup keuntungan dari iklan yang telah ditaruh dalam situs tersebut sehingga ketika kita masuk ke dalam situs tersebut. Secara otomatis, iklan tersebut akan tampil di layar kita. Beberapa pelaku pembajakan menjual harga permainan video bajakan jauh lebih murah dibandingkan harga aslinya.. Pelaku pembajakan hanya memerlukan

modal kecil namun dapat menghasilkan keuntungan yang besar dalam menjual permainan video bajakan. Keuntungan yang besar dan instan mendorong para pelaku pembajakan untuk tetap melanjutkan aksi mereka. Terlebih lagi masih banyak masyarakat Indonesia yang memilih untuk membeli permainan video bajakan, hal ini disebabkan harga dari permainan video asli sangatlah mahal dibandingkan dengan harga permainan video bajakan sebagai contoh harga permainan video *gta v* saat awal rilis mencapai Rp 680.000,00 (enam ratus delapan puluh ribu rupiah) sedangkan harga *gta v* versi bajakannya dijual sekitar Rp. 20.000,00 (dua puluh ribu rupiah). Perbedaan harga yang begitu jauh membuat masyarakat Indonesia lebih memilih untuk membeli permainan video bajakan. mengingat gaji di Indonesia tidak begitu besar<sup>8</sup>. Akibatnya para pelaku pembajakan tidak akan kekurangan pelanggan

Dilansir dari situs *cncindonesia.com*, jumlah kunjungan ke situs web bajakan dengan total sebanyak 132 miliar terhitung antara Januari 2021 hingga September 2021. Dimana industri permainan video menempati posisi keempat dengan konten yang paling banyak dibajak dengan estimasi 8,9 miliar kunjungan total<sup>9</sup>. Sejatinya, tindakan tersebut telah menyalahi aturan UUHC, tepatnya pada Pasal 9 ayat (3) UUHC yang berbunyi “setiap orang yang tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta dilarang melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial ciptaan.”

---

<sup>8</sup> Bramaseta Janottama, “Game Bajakan: Tulang Punggung Budaya Video Game Indonesia”. <https://www.vice.com/id/article/pg9wg7/game-bajakan-tulang-punggung-budaya-video-game-indonesia>, diakses pada 27 November 2023.

<sup>9</sup> Monica Wareza, “Begini Tren Pembajakan Online di 2021, Ngeri?”. <https://www.cncindonesia.com/tech/20220201083508-37-311999/begini-tren-pembajakan-online-di-2021-ngeri>, diakses pada tanggal 8 Agustus 2023

Tidak hanya melanggar hak cipta, permainan video bajakan juga dapat mengandung virus yang berbahaya seperti *malware* ataupun *ransomware* yang dapat merusak perangkat elektronik seperti komputer, handphone, dan lain-lain. Sehingga ketika orang tersebut mengunduh permainan video bajakan ke dalam perangkat elektronik mereka maka secara otomatis virus berbahaya seperti *malware* atau *ransomware* juga secara otomatis ikut ke unduh dalam perangkat elektronik mereka.<sup>10</sup>

Sejatinya, pihak *developer* permainan video juga menjalin kerja sama dengan *platform-platform* yang menjual permainan video secara legal seperti *Steam*, *Epicgames*, *Applestore*, *Playstore* dan lain-lain untuk memasarkan produk permainan video di *platform* tersebut. Beberapa pihak *developer* juga menggratiskan permainan mereka bagi masyarakat yang ingin memainkan permainan tersebut. *Platform-platform* permainan video juga sering memberikan diskon besar-besaran di *event* tertentu seperti *event summersale*, *wintersale*, *anniversary*, dan *event* lainnya dari platform tersebut. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian orang-orang yang ingin memainkan atau membeli permainan video tersebut dengan harga yang murah. Faktor lainnya juga untuk mengurangi jumlah pemain yang memainkan permainan video bajakan<sup>11</sup>.

Contoh dari kasus pembajakan permainan video yang pernah terjadi di Indonesia adalah kasus *rage in peace*, *infectonator* dan *dreadout* buatan pihak

---

<sup>10</sup> Omahgame, "Harga Game PC Bajakan, Benarkah Sangat Murah?". <https://omahgame.com/harga-game-pc-bajakan/>, diakses pada 09 Agustus 2023

<sup>11</sup> Gilang Romadhan, "Jangan Ketinggalan Steam Summer Sale 2023, Ini Daftar Gim dengan Harga di Bawah Rp10 Ribu. <https://www.kompas.tv/lifestyle/422628/jangan-ketinggalan-steam-summer-sale-2023-ini-daftar-gim-dengan-harga-di-bawah-rp10-ribu>, diakses pada tanggal 09 Agustus 2023.

*developer rolling glory jam, toge production dan digital happiness.* Ketiga permainan video tersebut dibajak oleh pelaku yang berbeda. Permainan video *rage in peace* dibajak oleh *idle game studio*, *infectonator* dibajak oleh *tuna fish* sedangkan *dreadout* dibajak oleh pihak yang belum diketahui hingga saat ini. Para pelaku pembajak merilis permainan video bajakan tersebut untuk mendapatkan keuntungan secara komersial. Hal tersebut tentu saja merugikan pihak *rolling glory jam, toge production dan digital happiness* mengingat biaya yang dikeluarkan dalam membuat permainan video tersebut sangatlah mahal namun keuntungan yang seharusnya mereka dapatkan malah jatuh ke tangan para pelaku pembajakan.

Terciptanya jaringan internet bertujuan untuk memudahkan manusia dalam mencari dan mendapatkan informasi, namun hal itu disalahgunakan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab untuk melakukan tindakan melanggar hukum seperti pembajakan permainan video yang tentu saja termasuk dalam pelanggaran hak cipta. Hal ini sangat merugikan pihak *developer* permainan video lantaran banyaknya biaya, tenaga, dan waktu yang sudah dikorbankan untuk menciptakan permainan video tersebut. Tidak hanya merugikan pihak *developer*, pembajakan juga menghambat perekonomian negara lantaran menimbulkan keraguan bagi investor yang ingin menanam modal dalam industri game di wilayah Indonesia. Dampak dari pembajakan permainan video juga dapat mengakibatkan penutupan *server* seperti yang dialami oleh permainan video *battle dungeon* yang dikembangkan oleh pihak *hunted crow*, hal ini diakibatkan oleh *overload* pada *server* mereka yang dimasuki oleh pemain bajakan dalam jumlah yang sangat

banyak<sup>12</sup>. Akibat dari pembajakan tersebut terdapat kerugian yang dialami oleh pihak *developer* dan pemain original yang sudah membeli permainan video *battle dungeon*.

Pasalnya, UUHC telah mengatur terkait sanksi bagi pihak yang melakukan penggandaan ciptaan dalam segala bentuk tanpa izin dari pencipta maupun pemegang hak cipta untuk penggunaan secara komersial dapat dikenakan sanksi pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun atau sanksi pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah) sebagaimana termaktub dalam Pasal 113 ayat (4) UUHC. Dalam Pasal 55 ayat (3) UUHC juga menyatakan bahwa sebagian/seluruh konten yang melanggar hak cipta dapat ditutup atau menjadikan layanan sistem elektronik tidak dapat diakses. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa situs pembajakan permainan video dapat ditutup atau diblokir oleh Menteri di bidang telekomunikasi dan informatika dikarenakan hal tersebut melanggar hak cipta dari pihak *developer* permainan video tersebut.

Walaupun UUHC telah memberikan dasar hukum dan sanksi bagi pelanggaran hak cipta permainan video dalam hal pembajakan, namun pada faktanya pembajakan permainan video masih terus beredar hingga saat ini. Oleh karena itu, Penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dan menyalurkannya dalam skripsi yang berjudul: **“PELINDUNGAN HAK CIPTA UNTUK DEVELOPER DARI PEMBAJAKAN PERMAINAN VIDEO DI INDONESIA.”**

---

<sup>12</sup> Setya Panca, “Apakah Benar, Game Bajakan Menghancurkan Industri Video Games?”. <https://digstraksi.com/apakah-benar-game-bajakan-menghancurkan-industri-video-games/>, diakses pada 09 Agustus 2023

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perlindungan hak cipta untuk *developer* dari pembajakan permainan video di Indonesia?
2. Bagaimana upaya hukum yang dapat ditempuh oleh *developer* permainan video yang mendapatkan karyanya dibajak?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun rumusan masalah yang telah dibuat maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui perlindungan hak cipta untuk *developer* dari pembajakan permainan video di Indonesia.
- b. Untuk mengetahui upaya hukum yang dapat ditempuh oleh *developer* permainan video yang mendapatkan karyanya dibajak.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat yang dapat diberikan Penulis kepada Pembaca adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan mengenai perlindungan hak cipta untuk *developer* permainan video serta pengertian hak cipta pada umumnya.

Adanya, penulisan ini juga diharapkan agar masyarakat Indonesia lebih menghargai karya milik orang lain.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Agar pembaca mengerti dan mengetahui perlindungan hak cipta untuk *developer* dari pembajakan permainan video di Indonesia
- b. Agar pembaca mengerti dan mengetahui upaya hukum yang dapat ditempuh oleh *developer* permainan video yang mendapatkan karya dibajak

### 1.5 Sistematika Penulisan

Penulis akan memaparkan laporan skripsi ini dalam bentuk sistematika penulisan yang terbagi dalam 5 (lima) bab, sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I memaparkan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab II memaparkan mengenai isi dari tinjauan pustaka yang terbagi menjadi 2 yaitu: tinjauan teori dan tinjauan konseptual. Tinjauan teori akan memaparkan mengenai perlindungan hukum, kepastian hukum, peraturan hak cipta dan peraturan ite sedangkan tinjauan konseptual akan memaparkan mengenai perlindungan hak cipta untuk *developer* dan pembajakan permainan video.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab III memaparkan mengenai kaidah yang digunakan dalam penelitian ini demi terbentuknya suatu kesimpulan dan saran yang terbagi menjadi 5 (lima) bagian

yaitu: jenis penelitian, jenis data, cara perolehan data, jenis pendekatan dan analisis data.

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS**

Bab IV memaparkan mengenai jawaban dari isu permasalahan dalam penelitian ini, yang terdiri dari: hasil penelitian, analisis rumusan permasalahan pertama dan analisis rumusan permasalahan kedua.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab V memaparkan mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dibuat oleh Penulis.

