

# Problematika Perlindungan Hak Cipta terhadap Permainan Video di Indonesia

**Syam Arasy Suhendra\***

Prodi Magister Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

[syam.arasy@yahoo.co.id](mailto:syam.arasy@yahoo.co.id)

**Abstract.** Video game piracy cases are rampant in Indonesia, such as pirated video games in the form of DVDs and downloading pirated video games. Video game creators have Copyright so that their creations are not misused by irresponsible parties. The purpose of this paper is to determine the regulation of copyright protection for video games and to analyze the causes of the difficulty of implementing copyright protection for video games in Indonesia. The research method used is a normative approach. In the discussion, it can be seen that the regulation on copyright protection is contained in Article 40 letter r and Article 59 paragraph (1) letter d of Law No. 28 of 2014 concerning Copyright. Copyright is an exclusive right, meaning that copyright infringement is a complaint offense that can only be processed criminally through a police report from the creator and/or copyright holder, namely the relevant Games Developer. In Indonesia, complaints of copyright infringement of video games are difficult to make because they involve the livelihoods of many people. The complexity of the elements contained in the video game content itself makes efforts to protect copyright for video games a challenge for Games Developers because it consists of several intellectual property rights that must also receive IPR protection.

**Keywords:** *Video Game Copyright, Video Game Piracy, Video Game Copyright Problems.*

**Abstrak.** Kasus pembajakan video game marak terjadi di Indonesia, seperti video game bajakan dalam bentuk DVD dan pengunduhan permainan video bajakan. Para pencipta video game memiliki Hak Cipta agar ciptaannya tidak disalahgunakan oleh oknum yang tidak bertanggungjawab. Tujuan penulisan ini untuk mengetahui pengaturan perlindungan hak cipta terhadap permainan video dan menganalisa penyebab sulitnya penerapan perlindungan hak cipta terhadap permainan video di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan normatif. Pada pembahasannya dapat diketahui bahwa regulasi tentang perlindungan hak cipta termuat dalam Pasal 40 huruf r dan Pasal 59 ayat (1) huruf d Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Hak cipta merupakan hak eksklusif itu artinya pelanggaran hak cipta merupakan delik aduan yang hanya dapat diproses pidana melalui laporan polisi dari pencipta dan atau pemegang hak ciptanya yaitu Games Developer yang bersangkutan. Di Indonesia pengaduan adanya pelanggaran hak cipta terhadap permainan video sulit dilakukan sebab menyangkut mata pencaharian banyak orang. Kompleksitas elemen yang termuat dalam konten video games itu sendiri cukup menjadikan upaya perlindungan hak cipta terhadap permainan video menjadi tantangan tersendiri bagi Games Developer sebab di dalamnya terdiri dari beberapa hak kekayaan intelektual yang juga harus mendapat perlindungan HKI.

**Kata Kunci:** *Hak Cipta Permainan Video, Pembajakan Permainan Video, Problematika Hak Cipta Permainan Video.*

## A. Pendahuluan

Berbicara mengenai hak cipta, di dalamnya terdapat hak-hak yang melindungi seseorang atas karya ciptaannya. Merujuk pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC), 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 perundangan-undangan. Dengan demikian, hak cipta bukan sekadar melindungi sebuah karya, tetapi juga mencakup nilai-nilai yang ada pada si pencipta dan karya yang telah dihasilkan.

Secara umum, pelanggaran hak cipta lebih dikenal dengan istilah pembajakan. Jika diperhatikan, kasus pembajakan marak terjadi di Indonesia. Salah satu contoh kasus pembajakan terjadi pada industri *video game*.

Menurut catatan perusahaan proteksi internet dan produk digital Irdeto, setelah melakukan *tracking peer-to-peer game* olah raga tanpa proteksi, mereka menemukan 355.664 unduhan secara ilegal dari Torrent. Selain itu, 12% unduhan (sekitar 42 ribu) terjadi saat *game* tersebut telah terbajak. Hal tersebut menyebabkan *publisher* dan *developer* mengalami kerugian sekitar 21.336.283 US Dollar, jika dikalkulasikan dengan harga asli permainan (Syita, 2023).

*Video game* bajakan dalam bentuk *DVD (digital versatile disc)* marak dijual di pasaran dengan harga yang lebih murah dibandingkan dengan harga aslinya. Ironisnya, banyak oknum yang bahkan berani memalsukan bandrol atau label pajak pada *optical disc* untuk meyakinkan calon konsumernya bahwa produk yang dijualnya asli. Akibatnya, masyarakat banyak yang tergiur dan lebih memilih membeli produk bajakan. Tanpa sadar, mereka telah mengabaikan pelanggaran hak cipta yang dilakukan (Syita, 2023).

Contoh nyata adanya suatu pelanggaran terhadap hak cipta permainan video oleh pengguna permainan video ini adalah pengunduhan permainan video bajakan seperti *The Sims 4*. Permainan video terkenal seperti *The Sims 4* yang diterbitkan oleh *Electronic Arts* ini dibandrol dengan harga yang cukup tinggi, yaitu Rp. 562.000,- untuk versi originalnya saja dan bahkan untuk permainan video *The Sims 4* versi lengkapnya bisa mencapai total harga 10 juta rupiah. Tentu saja harga permainan ini terbilang cukup fantastis dibandingkan dengan mengunduh versi bajakannya secara tidak sah di internet secara gratis atau membeli versi bajakannya yang dalam bentuk kepingan CD/VCD. Pengunduhan permainan video bajakan ini tentu akan sangat merugikan pihak *developer* permainan video (Nusandah Permata Sari & Gede Agung Dharmakusuma, 2020).

Penggunaan internet tidak terlepas dari tingginya angka pembajakan terhadap permainan video yang merupakan hasil pengembangan dari program komputer. Aliansi Kekayaan Intelektual Internasional (*International Intellectual Property Alliance (IIPA)*) awal tahun ini memperkirakan keping VCD dan DVD bajakan di pasar retail telah meraup 90% pasar musik, film, piranti lunak, dan video games. Menurut catatan IIPA, pada 2000-2001, angka pembajakan di Indonesia mencapai nilai US\$ 174 juta. Indonesia masih menjadi pusat bagi pembajakan peranti lunak. Tingkat pembajakan di Tanah Air menunjukkan angka yang meningkat dari tahun ke tahun. Menurut laporan terakhir *Global Software Piracy Study* dari *Business Software Alliance (BSA)*, tingkat pembajakan di Indonesia sepanjang tahun lalu meningkat hingga 86 persen. Persentase ini menempatkan Indonesia di peringkat teratas negara ASEAN dalam hal pembajakan piranti lunak, “mengalahkan” Malaysia (55 persen), Thailand (72 persen), Filipina (70 persen), dan Vietnam (81 persen). Di antara negara-negara Asia, tingkat pembajakan piranti lunak (*software*) di Indonesia masih lebih tinggi. Menurut *International Data Corporation (IDC)*, Indonesia di posisi atas bersama Cina dan Vietnam, dengan belanja teknologi informasi (TI) mencapai US\$ 3 Miliar pada tahun 2007 atau tumbuh 20 persen per tahun. Sementara Malaysia dan Taiwan berada di kategori rendah. Data tersebut dipaparkan Direktur Kebijakan Software BSA, Goh Seow Hiong pada media *briefing* di Jakarta. Dengan presentase hingga 85% pada tahun 2008 lalu, menempati Indonesia pada posisi ke-12 secara global sebagai salah satu Negara dengan tingkat pembajakan terbesar di dunia (Yessica Ardina, Budi Santoso & Rinitami Njatrijani, 2016).

Dalam sebuah proses pembuatan *video game* yang menganut unsur dalam Kekayaan Intelektual, para pencipta *video game* tersebut memiliki Hak Cipta agar ciptaannya tidak disalahgunakan oleh oknum yang tidak bertanggungjawab. Perlindungan hak cipta terkait permainan video diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut sebagai UUHC). Namun dalam UUHC tidak ada pengertian mengenai permainan video maupun aturan spesifik terkait permainan video (Vania, 2020). *Basically, video game is a game using electronic media. Video game is a form of multimedia entertainment that is made as attractive as possible so that players*

*obtain pleasure and satisfaction through playing* (Juanda Maria Angelia Yolesa, Annisa Ayu Mulia & Camellia Anand, Juni 2019). Di dalam UUHC, permainan video dikategorikan sebagai ciptaan, hal tersebut dilihat dari rumusan Pasal 40 ayat (1) dan Pasal 59 ayat (1) bahwa, Pasal 40 ayat (1): “*Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas: .... r. permainan video*”; Pasal 59 ayat (1): “*Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan: .... d. permainan video*”. Selain itu pengertian ciptaan menurut Pasal 1 angka 3 UUHC adalah: “*Ciptaan 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*”.

Dalam Pasal 113 juga telah dijelaskan sejumlah sanksi yang diberikan kepada para pelanggar, namun penulis menilai bahwa undang-undang tersebut belum mampu untuk memberikan efek jera terhadap para pelaku. Selain itu, kesadaran untuk tidak melakukan pelanggaran hak cipta pun belum sepenuhnya berhasil ditanamkan. Akibatnya, banyak pihak yang dirugikan, bukan hanya pemilik karya, tim produksi, dan distributor resmi, melainkan juga negara.

Selain menganalisis melalui pendekatan yuridis normatif, dalam tulisan ini, Penulis juga menghubungkan hasil analisa menggunakan teori sosiologi hukum, tujuannya untuk mengetahui pengaturan hukum tentang perlindungan hak cipta terhadap permainan video, dan untuk mengetahui kesulitan implementasi perlindungan hak cipta terhadap permainan video di Indonesia.

## **B. Metode**

Penulis melakukan penelitian secara *yuridis normatif*, yaitu dengan mengkaji dan menelaah berbagai macam literatur yang ada hubungannya dengan persoalan yang sedang diteliti, oleh karena itu penelitian ini sering disebut studi hukum dalam buku (*law in books*) (Supranto, 2003). Spesifikasi penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah spesifikasi penelitian *deskriptif analitis*. Suatu penelitian deskriptif dimaksudkan untuk memberikan data yang seteliti mungkin tentang manusia, keadaan atau gejala-gejala lainnya. Tujuan utamanya adalah untuk mempertegas hipotesa-hipotesa agar dapat membantu dalam memperkuat teori-teori lama atau menyusun kerangka teori-teori baru (Supranto, 2003). Kemudian berdasarkan data-data tersebut, penulis menggambarkan berbagai permasalahan yang muncul dari objek penelitian itu, sehingga dapat dianalisis dengan maksud mempertegas hipotesa-hipotesa yang telah disusun sebelumnya serta untuk memperoleh suatu kesimpulan.

Kegiatan penelitian ini menggunakan jenis tipologi penelitian hukum normatif (*doktrinal*), yakni penelitian hukum yang dilakukan dengan bersumber kepada bahan-bahan kepustakaan yang merupakan data sekunder (Ronny, 1990). Dengan kata lain, dalam penelitian ini penulis menggunakan studi kepustakaan (*library research*). Adapun data-data yang digunakan pada penelitian ini merupakan data sekunder di bidang hukum yang bersumber dari bahan hukum primer yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dan bahan hukum sekunder yaitu karya ilmiah atau doktrin para sarjana. Penelitian yang diperoleh dari jurnal dan pustaka-pustaka di internet, serta rental-rental PS di Kota Bandung dan toko-toko offline di Kota Bandung maupun toko-toko online yang ada di Indonesia. Dikarenakan penulis menggunakan penelitian hukum normatif (*doktrinal*), maka teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara studi dokumentasi, yaitu melalui penelitian kepustakaan terhadap buku-buku karangan ilmiah, teori-teori hukum, dan berbagai pendapat para sarjana atau doktrin yang ada sangkut pautnya dengan objek permasalahan yang dibahas (Soerjono, 1986). Data-data yang telah diperoleh dari penelitian kemudian oleh penulis akan dilakukan analisis kualitatif, yaitu semua data itu disusun dengan sistematis berdasarkan asas atau kaidah hukum yang bersifat naratif untuk mencapai kejelasan permasalahan yang sedang diteliti (Soerjono, 1986).

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **Perlindungan Hak Cipta terhadap Permainan Video**

Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi Pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku (Monica Ayu Caesar Isabela & Nibras Nada Nailufar, 2022).

Regulasi tentang Hak Cipta termuat dalam UU No. 28 Tahun 2014 (UU Hak Cipta). Berdasarkan Pasal 1 angka 1 UU 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-undangan.” Berdasarkan Pasal 1 angka 3 UU Hak Cipta: “Ciptaan 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.”

Menurut L.J. Taylor, yang dilindungi dari hak cipta adalah ekspresi dari sebuah ide, jadi bukan ide itu yang dilindungi. Oleh karena itu, sebuah ide agar mendapat perlindungan hak cipta harus sudah dinyatakan dalam bentuk yang nyata (diwujudkan) bukan masih dalam bentuk gagasan. Bentuk nyata ciptaan tersebut terwujud dengan khas dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Syarat ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan yang *original*. Dengan kata lain, sebuah ciptaan harus memiliki aspek refleksi pribadi (*alter ego*) dari pencipta. Tanpa ada *alte ego*, maka tidak akan lahir suatu ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta. Adapun yang dimaksud dengan suatu karya atau ciptaan yang *original*/tulen/asli, yaitu: “*the work does Not have to be unique, or event particularry meritorious rather, originality is more concered with the manner in which the work was created and is usually taken to require that the work in question originated from the author, its creator, and that it was Not copie from another work.*” (“karya tidak harus unik, atau peristiwa tertentu yang berjasa, melainkan orisinalitas lebih berkaitan dengan cara di mana karya itu diciptakan dan biasanya dianggap mensyaratkan bahwa karya tersebut berasal dari penulis, penciptanya, dan bahwa itu bukan salinan dari karya lain.”) (Neni Sri Imaniyati, Asep Hakim Zakiran, Jejen Hendar, Ahmad Faizal Adha & Rimba Supriatna, 2024).

Permainan Video (*Video Games*) merupakan jenis ciptaan yang dilindungi secara tegas dalam Pasal 40 huruf r UU Hak Cipta sebagai berikut:

- a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya; alat peraga yang dibuat untuk
- c. 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;
- g. karya seni terapan;
- h. karya arsitektur;
- i. peta;
- j. karya seni batik atau seni motif lain;
- k. karya fotografi;
- l. Potret;
- m. karya sinematografi;
- n. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransem, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o. terjemahan, adaptasi, aransem, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- q. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r. permainan video; dan
- s. Program Komputer.

Perlindungan hak cipta terhadap permainan video juga ditegaskan dalam Pasal 59 ayat (1) huruf UU Hak Cipta sebagai berikut:

1. Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan:
  - a. karya fotografi;
  - b. Potret;
  - c. karya sinematografi;
  - d. permainan video;
  - e. Program Komputer;
  - f. perwajahan karya tulis;

- g. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- h. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- i. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer atau media lainnya; dan
- j. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.

Hak cipta merupakan hak eksklusif, yaitu hak yang semata-mata hanya diperuntukkan bagi pencipta dan atau pemegang hak ciptanya untuk mengumumkan dan atau memperbanyak ciptaannya dan karenanya tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkannya tanpa izin terlebih dahulu dari pencipta dan atau dari pemegang hak ciptanya (Hulman, Agustus 2015). Dengan kata lain, suatu kegiatan tidak layak disebut sebagai bentuk pelanggaran Hak Cipta apabila seseorang tidak melanggar hak eksklusif dari pencipta. Terdapat beberapa hak eksklusif yang dimiliki oleh pemegang Hak Cipta yaitu hak untuk memproduksi atau mencetak salinan dan dikomersialkan, hak untuk mengeksport dan mengimpor ciptaan, hak untuk menciptakan karya lanjutan atau derivatif suatu ciptaan, hak untuk mempublikasikan suatu ciptaan di hadapan publik, dan hak untuk memindahkan hak eksklusif tersebut kepada pihak lain (Deva Harista Setiawan & Ida Ayu Sukihana, 2021).

Dalam Undang-Undang Hak Cipta khususnya dalam Pasal 4 dijelaskan mengenai hak eksklusif yang dimiliki pencipta, yang berbunyi bahwa “hak eksklusif pencipta atas karya yang lahir dari kreativitas intelektualnya terbagi atas hak ekonomi dan hak moral.” Hak ekonomi adalah hak untuk memperoleh keuntungan ekonomi atau materi atas suatu ciptaan. Dengan adanya hak ekonomi tersebut, maka pihak lain dilarang menggunakan karya cipta yang bertujuan untuk komersial tanpa memperoleh izin atau lisensi dari pencipta. Berkaitan dengan hal tersebut, menurut Pasal 1 angka 24 Undang-Undang tentang Hak Cipta dijelaskan bahwa “pengertian penggunaan secara komersial ialah suatu kegiatan pemanfaatan produk terkait yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan ekonomi dari berbagai sumber.” Sedangkan mengenai Hak Moral diatur di dalam Pasal 5 Undang-Undang tentang Hak Cipta yaitu hak pencipta untuk tidak memperbolehkan pihak lain mengubah karya ciptaannya dan hak pencipta untuk tetap disertakan namanya di dalam hasil karya cipta (Deva Harista Setiawan & Ida Ayu Sukihana, 2021).

UU Hak Cipta telah memberikan perlindungan kepada pencipta berupa gugatan ganti rugi secara perdata serta adanya hak negara untuk melakukan penuntutan secara pidana sesuai Pasal 113 UU Hak Cipta, yang selengkapannya adalah sebagai berikut:

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf (i) untuk penggunaan sarana komersil dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 100.000.000,- (seratus juta rupiah).
2. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f dan/atau huruf h untuk penggunaan sarana komersil dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,- (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e dan/atau huruf g untuk penggunaan sarana komersil dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,- (satu milyar rupiah).
4. Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 4.000.000.000,- (empat milyar rupiah). Sesuai Pasal 120 UU Hak Cipta tindak pidana pelanggaran hak cipta adalah merupakan delik aduan.

## Tinjauan Umum tentang Sosiologi Hukum

Sosiologi hukum yaitu suatu cabang ilmu pengetahuan yang secara empiris dan analitis mempelajari hubungan timbal balik antara hukum sebagai gejala sosial dengan gejala-gejala sosial lain (Munawir, 2010). Dalam pendekatan sosiologis terhadap hukum diterangkan bahwa yang melatarbelakangi terhadap pelanggaran tersebut sebab: 1) Tidak adanya sanksi yang cukup berat, dengan demikian masyarakat tidak menghubungkan antara pelanggaran hukum dan makna sanksinya; 2) Pelanggaran tersebut merupakan pelanggaran yang dilakukan secara bersama-sama, bukan merupakan tindakan individual; 3) Aturan tersebut tidak sesuai dengan kondisi dan keadaan mereka, atau dengan kata lain tidak sesuai dengan keyakinan dan pemahaman mereka (Achmad Ali & Wiwie Heryani, 2012).

## Pendekatan Sosiologis terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video

Berbicara tentang HKI khususnya Hak Cipta sangat erat kaitannya dengan kehidupan kita sehari-hari, misalkan musik mp3 yang biasa kita dengarkan, video mp4 atau CD/DVD yang biasa kita tonton, sadar atau tidak sadar sebenarnya kita sudah melanggar UU Hak Cipta, benarkah? Itu adalah fakta yang terjadi di masyarakat Indonesia khususnya. Jika masih dipungkiri coba tanyakan pada diri sendiri, apakah musik mp3 yang kita dengar melalui media streaming berbayar? Kebanyakan orang pasti menjawabnya saya mendengarkan musik tersebut melalui media MP3 di komputer atau handphone hasil download di internet, apakah dari musik-musik yang kita dengarkan para pencipta lagu mendapatkan royalti, jawabannya tentu tidak, itu berarti saya dan orang-orang di sekitar saya sama-sama melakukan pelanggaran HKI, benarkah?

Untuk menjawab pertanyaan tersebut kita perlu mengkaji kembali regulasinya, begitu juga dengan permainan video, bedanya dengan musik dan video rupanya pengaturan terkait permainan video itu sebenarnya lebih kompleks sebab konten di dalamnya terdiri dari beberapa hak kekayaan intelektual yang harus dilindungi seperti, visual grafis yang ditampilkan, latar belakang musik yang mengiringinya, pengisi suara aktor dalam permainan, jalan cerita layaknya sebuah film, teknologi komputer baik perangkat keras maupun lunak yang digunakan untuk menciptakan games tersebut, maupun elemen-elemen yang digunakan dalam permainan seperti kendaraan, bangunan dan lain-lain.

Sama halnya dengan negara-negara lain tersebut dalam tulisan ini, di Indonesia permainan video tidak diatur dalam undang-undang tersendiri melainkan salah satu jenis hak cipta yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta. Di Indonesia, permainan video (*video games*) merupakan jenis ciptaan yang dilindungi secara tegas termuat dalam Pasal 40 huruf r UU Hak Cipta, namun kenyataannya jarang pelanggaran hak cipta permainan video berujung di pengadilan.

Hak cipta merupakan hak eksklusif, yaitu hak yang semata-mata hanya diperuntukkan bagi pencipta dan atau pemegang hak ciptanya untuk mengumumkan dan atau memperbanyak ciptaannya dan karenanya tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkannya tanpa izin terlebih dahulu dari pencipta dan atau dari pemegang hak ciptanya. Dengan kata lain, suatu kegiatan tidak layak disebut sebagai bentuk pelanggaran Hak Cipta apabila seseorang tidak melanggar hak eksklusif dari pencipta. Dari penjelasan ini maka dapat dipahami, pelanggaran hak cipta merupakan delik aduan, artinya suatu pelanggaran hak cipta terhadap permainan video tidak dapat diproses pidana tanpa didahului oleh laporan polisi dari pencipta dan atau pemegang hak ciptanya dalam hal ini yaitu *Games Developer* yang bersangkutan (contoh: Electronic Arts, Konami, FIFA, dll.). Hak Cipta sebagai delik aduan sebagaimana ditegaskan dalam Pasal 120 UU Hak Cipta.

Berdasar penjelasan tersebut, bukan berarti *Games Developer* sengaja tidak melaporkan dugaan adanya pelanggaran hak cipta, tetapi karena khususnya di Indonesia pengaduan adanya pelanggaran hak cipta terhadap permainan video menjadi sulit dilakukan oleh sebab menyangkut hajat hidup orang banyak. Tidak dapat dipungkiri industri penjualan video games bajakan sudah terlalu meluas di Indonesia ini, menjadi salah satu mata pencaharian banyak orang, sehingga menjadi tantangan yang cukup sulit dihadapi oleh aparat penegak hukum.

Pendapat penulis tentang pelanggaran hak cipta *video games* sulit ditegaskan di Indonesia karena menyangkut mata pencaharian banyak orang tersebut erat kaitannya dengan teori sosiologi hukum.

Tugas pokok dari hukum sebenarnya untuk menciptakan ketertiban di masyarakat, dengan demikian masyarakat dan hukum merupakan pengertian-pengertian yang tidak dapat dipisah-pisahkan dari sosiologi hukum. Menurut Prof. Gerald Turke, ada tiga pendekatan yang dapat kita gunakan terhadap fenomena hukum di dalam masyarakat, yaitu pendekatan moral, pendekatan ilmu hukum, dan pendekatan sosiologis.

Dalam pendekatan moral terhadap hukum, menegaskan bahwa syarat hukum yang logis yakni bersesuaian dengan perasaan dan permintaan dengan masyarakat dengan maksud pertimbangan-pertimbangan dari apa yang berguna bagi masyarakat (Saifullah, 2010). Dengan alasan ini para pemikir berpandangan bahwa hukum seharusnya merupakan moral dan etika, sering mengenai prosedur dan hubungan sosial yang memungkinkan orang untuk membentuk suatu konsensus moral yang didasarkan pada pembentukan kepercayaan tentang keadilan.

Adapun dalam pendekatan sosiologis terhadap hukum diterangkan bahwa yang melatarbelakangi terhadap pelanggaran tersebut sebab: 1) Tidak adanya sanksi yang cukup berat, dengan demikian masyarakat tidak menghubungkan antara pelanggaran hukum dan makna sanksinya; 2) Pelanggaran tersebut merupakan pelanggaran yang dilakukan secara bersama-sama, bukan merupakan tindakan individual; 3) Aturan tersebut tidak sesuai dengan kondisi dan keadaan mereka, atau dengan kata lain tidak sesuai dengan keyakinan dan pemahaman mereka (Achmad Ali & Wiwie Heryani, 2012). Berdasarkan pendekatan sosiologis terhadap hukum tersebut akan penulis terangkan sebagai berikut.

### **Tidak adanya sanksi yang cukup berat, dengan demikian masyarakat tidak menghubungkan antara pelanggaran hukum dan makna sanksinya**

Sebenarnya sanksi terhadap pelanggaran hak cipta sangat berat. UU Hak Cipta telah memberikan perlindungan kepada pencipta berupa gugatan ganti rugi secara perdata serta adanya hak negara untuk melakukan penuntutan secara pidana sesuai Pasal 113 UU Hak Cipta, yang selengkapnya adalah sebagai berikut:

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf (i) untuk penggunaan sarana komersil dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 100.000.000,- (seratus juta rupiah).
2. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f dan/atau huruf h untuk penggunaan sarana komersil dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,- (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e dan/atau huruf g untuk penggunaan sarana komersil dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,- (satu milyar rupiah).

Suatu pelanggaran hak cipta harus memuat unsur “tanpa hak atau izin untuk penggunaan komersial”. Artinya dalam kasus pembajakan *video games*, maka pihak yang paling dapat dimintai pertanggungjawabannya secara hukum yaitu pihak-pihak yang memperoleh keuntungan komersial. Permasalahannya adalah sebagaimana penulis terangkan dalam pembahasan kedua.

### **Pelanggaran tersebut merupakan pelanggaran yang dilakukan secara bersama-sama, bukan merupakan tindakan individual**

Tidak dapat dipungkiri industri penjualan video games bajakan sudah terlalu meluas di Indonesia ini, menjadi salah satu mata pencaharian banyak orang, sehingga menjadi tantangan yang cukup sulit dihadapi oleh aparat penegak hukum. Perkembangan *online shop* di Indonesia menjadikan transaksi penjualan video games bajakan menjadi semakin mudah dan meluas.

### **Aturan tersebut tidak sesuai dengan kondisi dan keadaan mereka**

Sementara kondisi dan keadaan perekonomian masyarakat di negara Indonesia jauh tertinggal dibandingkan di negara-negara seperti Amerika Serikat dan Jepang, dan faktanya Amerika Serikat dan Jepang rupanya yang mendominasi selaku negara asal *Games Developer*.

Contoh nyata permainan video terkenal seperti *The Sims 4* yang diterbitkan oleh *Electronic Arts* asal negeri Amerika Serikat dibandrol dengan harga yang cukup tinggi, yaitu Rp. 562.000,- untuk versi originalnya saja dan bahkan untuk permainan video *The Sims 4* versi lengkapnya bisa mencapai total harga 10 juta rupiah. Tentu saja harga permainan ini terbilang cukup fantastis bagi masyarakat Indonesia

yang berpendapatan Rp. 1.500.000,- s/d Rp. 3.000.000,- tiap bulannya, akan memilih permainan video bajakan yang hanya di banderol seharga kurang lebih Rp. 25.000,- per permainan. Dapat diperkirakan dari harga penjualan permainan video bajakan tersebut maka keuntungan yang diperoleh oleh penjual maupun distributor tidaklah besar mengingat pelaku usaha di bisnis ini juga sangat banyak. Begitu juga dengan usaha rental *video games* yang target pasarnya kebanyakan anak-anak sekolah maka hanya menetapkan harga Rp. 5.000,- s/d Rp. 10.000,- tiap jamnya akan lebih memilih menggunakan versi bajakan.

Penggunaan internet juga menambah tingginya angka pembajakan terhadap permainan video, seperti mendownload dari situs tertentu, kemudian penggunaannya hanya untuk diri sendiri dengan tidak bertujuan komersial, sementara suatu pelanggaran hak cipta harus memuat unsur “tanpa hak atau izin untuk penggunaan komersial”.

Teori sosiologi hukum mengajarkan kita bahwa keefektifan hukum turut dipengaruhi oleh perubahan hukum maupun perubahan sosial. Dapat dikatakan bahwa ketaatan maupun ketidaktaatan hukum dipengaruhi oleh perubahan sosial. Efektif atau tidaknya suatu hukum juga sangat bergantung pada mampu atau tidaknya suatu hukum tersebut menyesuaikan dengan perubahan masyarakatnya.

Selain dari pada itu, kompleksitas elemen-elemen yang termuat dalam konten *video games* itu sendiri cukup menjadikan upaya perlindungan hak cipta terhadap permainan video menjadi tantangan tersendiri bagi *Games Developer*, sebab di dalamnya terdiri dari beberapa hak kekayaan intelektual yang juga harus mendapat perlindungan HKI, seperti terkait visual grafis yang ditampilkan, latar belakang musik yang mengiringinya, pengisi suara aktor dalam permainan, jalan cerita layaknya sebuah film, teknologi komputer baik perangkat keras maupun lunak yang digunakan untuk menciptakan games tersebut, maupun elemen-elemen yang digunakan dalam permainan seperti kendaraan, bangunan dan lain-lain. Misalkan saja sebuah visual kendaraan yang digunakan dalam permainan video tentunya harus mendapatkan ijin merek dari produsen terkait, jika tidak tentu saja upaya memperoleh perlindungan hak cipta terhadap video games tersebut menjadi sulit.

Mungkinkah oknum pemerintah ikut terlibat dalam industri permainan video bajakan di Indonesia sehingga penegakan hukumnya menjadi sulit? Penulis tidak dapat menjawabnya dengan pasti, namun yang jelas toko-toko yang bergerak di industri ini dalam menjalankan usahanya dipungut pajak oleh negara. Berapa pemasukan negara yang akan hilang jika ribuan toko permainan video ditutup secara paksa? Di sisi lain berapa jumlah pengangguran akan bertambah?

Katakanlah sudah tidak ada lagi pembajakan permainan video di Indonesia, pertanyaannya adalah apakah *console* (mesin permainan video seperti playstation, xbox, nintendo, dll.) masih laku di pasaran sementara target pemasaran *console* di Indonesia berbeda dengan Amerika Serikat? Penulis tidak memiliki data atau angka pasti tentang menjawab pertanyaan ini, tetapi penulis berkeyakinan pihak Sony Indonesia cukup turun dalam angka penjualan *console*-nya, sebab faktanya saat ini berdasarkan penelitian (pengalaman) penulis diketahui angka penjualan *console* Sony PlayStation 4 jauh lebih tinggi dari pada *console* Microsoft X-Box One, salah satu sebabnya adalah system pengaturan pada *console* Microsoft X-Box One sangat sulit diretas (*di-hacked*) untuk bisa memainkan permainan video bajakan. Di sisi lain semakin tinggi angka penjualan *console* maka semakin tinggi pula minat *Games Developer* untuk mendaftarkan karya permainan videonya ke *console* tersebut.

Dalam sudut pandang Islam terkait larangan menggunakan bajakan sebenarnya termuat dalam Q.S. al-Syura' (26) ayat 183 berbunyi: “*Dan janganlah kamu merugikan manusia pada hak-haknya dan janganlah kamu merajalela di muka bumi dengan membuat kerusakan.*”. Sementara H.R. Ahmad menuliskan: “*Sabda Rasulullah SAW: Ketahuilah bahwa tidak halal bagi seseorang sedikitpun dari harta saudaranya kecuali dengan kerelaan hatinya.*”

#### D. Kesimpulan

Di Indonesia permainan video tidak diatur dalam undang-undang tersendiri melainkan salah satu jenis hak cipta yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta. Regulasi tentang Hak Cipta termuat dalam UU No. 28 Tahun 2014 (UU Hak Cipta), permainan video (*video games*) merupakan jenis ciptaan yang dilindungi secara tegas dalam Pasal 40 huruf r UU Hak Cipta, perlindungan hak cipta terhadap permainan video juga ditegaskan dalam Pasal 59 ayat (1) huruf d UU Hak Cipta, UU Hak Cipta juga telah memberikan perlindungan kepada pencipta berupa gugatan ganti rugi secara perdata serta adanya hak negara untuk melakukan penuntutan secara pidana sesuai Pasal 113 UU Hak Cipta, dan sesuai Pasal 120 UU Hak Cipta tindak pidana pelanggaran hak cipta adalah merupakan delik aduan.

Hak cipta merupakan hak eksklusif itu artinya pelanggaran hak cipta merupakan delik aduan, oleh karena itu suatu pelanggaran hak cipta terhadap permainan video tidak dapat diproses pidana tanpa didahului oleh laporan polisi dari pencipta dan atau pemegang hak ciptanya dalam hal ini yaitu *Games Developer* yang bersangkutan. Hak Cipta sebagai delik aduan sebagaimana ditegaskan dalam Pasal 120 UU Hak Cipta. Di Indonesia pengaduan adanya pelanggaran hak cipta terhadap permainan video menjadi sulit dilakukan oleh sebab menyangkut mata pencaharian banyak orang.

Suatu pelanggaran hak cipta harus memuat unsur “tanpa hak atau izin untuk penggunaan komersial”. Artinya dalam kasus pembajakan *video games*, maka pihak yang paling dapat dimintai pertanggungjawabannya secara hukum yaitu pihak-pihak yang memperoleh keuntungan komersial, permasalahannya adalah pelanggaran tersebut merupakan pelanggaran yang dilakukan secara bersama-sama, bukan merupakan tindakan individual. Sementara kondisi dan keadaan perekonomian masyarakat di negara Indonesia jauh tertinggal dibandingkan di negara-negara seperti Amerika Serikat dan Jepang selaku negara asal *Games Developer*.

Teori sosiologi hukum mengajarkan kita bahwa keefektifan hukum turut dipengaruhi oleh perubahan hukum maupun perubahan sosial. Dapat dikatakan bahwa ketaatan maupun ketidaktaatan hukum dipengaruhi oleh perubahan sosial. Efektif atau tidaknya suatu hukum juga sangat bergantung pada mampu atau tidaknya suatu hukum tersebut menyesuaikan dengan perubahan masyarakatnya.

Selain dari pada itu, kompleksitas elemen-elemen yang termuat dalam konten *video games* itu sendiri cukup menjadikan upaya perlindungan hak cipta terhadap permainan video menjadi tantangan tersendiri bagi *Games Developer*, sebab di dalamnya terdiri dari beberapa hak kekayaan intelektual yang juga harus mendapat perlindungan HKI.

### Ucapan Terimakasih

Dengan mengucapkan puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah menganugerahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini.

Tulisan ini merupakan persembahkan yang sangat istimewa untuk isteri, anak-anak, dan orang tua penulis yang senantiasa memberikan doa dan dukungannya. Semoga segala doa dan dukungannya selama ini mendapat ganjaran yang setimpal dari Allah SWT, aamiin.

Akhir kata, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tulisan ini masih jauh dari kesempurnaan. Walau kesempurnaan itu hanya milik Allah SWT, segala kritik dan saran pembaca sangat dibutuhkan demi mencapai hasil yang lebih baik.

### Daftar Pustaka

- Abduzzohor, H., & Sumiyati, Y. (2023). *Tanggung Jawab Shopee kepada Konsumen Atas Ketidaksesuaian Produk Dihubungkan dengan Hukum Positif* (Vol. 01). <https://journal.sbpublisher.com/index.php/LOL>
- Aziza, N. A., & Siska, F. (2024). Implikasi Penjualan Bootleg Merchandise “The Panturas” terhadap Pemegang Hak Cipta. *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 4(1), 17–22. <https://doi.org/10.29313/jrih.v4i1.3772>
- Yanti Mulyawati, & Abdul Rohman. (2024). Pemenuhan Hak Pendidikan Anak Korban dari Eksploitasi Orang Tua. *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 91–94. <https://doi.org/10.29313/jrih.v4i2.5180>
- Achmad Ali & Wiwie Heryani. (2012). *Menjelajahi Kajian Empiris terhadap Hukum*. Jakarta: Kencana.
- Deva Harista Setiawan & Ida Ayu Sukihana. (2021). *Perbuatan Mengcover Lagu Milik Orang Lain Ditinjau Dari Perspektif Perlindungan Hak Cipta*. *Jurnal Kertha Semaya* Vol. 9 No. 9, halaman 1666-1675.

- Hulman, P. (Agustus 2015). *Penggunaan Karya Cipta Musik dan Lagu Tanpa Izin dan Akibat Hukumnya*. *Junal Hukum tô-râ* Vol. 1 No. 2, Agustus 2015, hlm. 115.
- Juanda Maria Angelia Yolesa, Annisa Ayu Mulia & Camellia Anand. (Juni 2019). *Copyright Protection of Video Game for Game Developer in Indonesia*. *Notaire*: Vol. 2 No. 2.
- Monica Ayu Caesar Isabela & Nibras Nada Nailufar. (2022, Februari 1). *Sejarah dan Isi Deklarasi Universal HAM*. Retrieved Juni 12, 2025, from Kompas.com: <https://nasional.kompas.com/read/2022/02/01/03000011/sejarah-dan-isi-deklarasi-universal-ham-#:~:text=Universal%20Declaration%20of%20Human%20Rights,konstitusi%20di%20negara%20masing%2Dmasing>.
- Munawir. (2010). *Sosiologi Hukum*. Ponorogo: STAIN Po Press.
- Neni Sri Imaniyati, Asep Hakim Zakiran, Jejen Hendar, Ahmad Faizal Adha & Rimba Supriatna. (2024). *Hukum Kekayaan Intelektual: Kekayaan Intelektual, Hak Kekayaan Intelektual, Hak Cipta, Paten, dan Merek*. Jakarta: Kencana.
- Nusan Indah Permata Sari & Gede Agung Dharmakusuma. (2020). *Pengaturan Perlindungan Hak Cipta Permainan Video*. *Jurnal Kertha Semaya* Vol. 8 No. 8, halaman 1129-1137.
- Ronny, H. S. (1990). *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Saifullah. (2010). *Refleksi Sosiologi Hukum*. Bandung: Refika Aditama.
- Soerjono, S. (1986). *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UII Press.
- Supranto. (2003). *Metode Penelitian Hukum dan Statistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syita, A. H. (2023). *Skripsi: Sanksi Tindak Pidana Pembajakan DVD Game Perspektif Hukum Pidana Islam (Analisis Putusan Nomor 1766/Pid.B/2014/PN.Tng)*. Bandung: Program Studi Hukum Pidana Islam Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.
- Vania, I. (2020). *Analisis Yuridis terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Games) berupa Pembajakan secara Online*. *JIPRO: Journal of Intellectual Property* Vol. 3 No. 2, halaman 37-38.
- Yessica Ardina, Budi Santoso & Rinitami Njatrijani. (2016). *Perlindungan Hukum bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (Video Game) terhadap Tindakan Pembajakan berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*. Diponegoro Law Review.
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.