

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PENCIPTA SOFTWARE
GAME DALAM PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG NOMOR 28
TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

*LEGAL PROTECTION OF GAME SOFTWARE MAKER IN
PERSPECTIVE OF LAW NUMBER 28 YEAR 2014 REGARDING
COPYRIGHT*

Robby Akhmad Surya Dilaga

Program Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Unram

E-mail : obinmorrison@gmail.com

Naskah diterima : 07/06/2016; revisi : 28/07/2016; disetujui : 25/08/2016

ABSTRACT

The higher the age and quality enhancement technology, the higher the level of knowledge of technology, with a number of associations hackers and coding experts whose trying to duplicate a video game that has been produced by the creators in the form of software, causing and occurring a widespread piracy to gain financial benefit which led into massive loss among the creators of video game software. Law No.28 of 2014 on Copyright has also been applied effective from 16 October 2014 supposed to provide deterrent effect toward the pirates of digital products, yet in fact violation against intellectual property rights still occur indeed tend to increasingly alarming.

Keywords : Protection, Copyright, Software

ABSTRAK

Semakin tinggi era dan peningkatan kualitas teknologi, semakin tinggi pula tingkat pengetahuan atas teknologi, dengan banyaknya perkumpulan-perkumpulan peretas dan ahli coding untuk berusaha menduplikasi permainan video game yang telah dihasilkan oleh para pencipta dalam bentuk software, menyebabkan maraknya juga terjadi pembajakan atas motif untuk mendapatkan keuntungan secara finansial sehingga menyebabkan kerugian yang banyak dikalangan pencipta khususnya Software permainan video game, semestinya Undang-undang UU No.28 tahun 2014 tentang Hak Cipta yang pemberlakuannya pun telah diberlakukan efektif sejak 16 oktober 2014 mampu membuat para pembajak produk digital jera, namun pada kenyataannya pelanggaran terhadap HAKI masih saja terjadi bahkan cenderung ke arah yang semakin memprihatinkan. Kata kunci : Perlindungan, Hak Cipta, Software game

Kata kunci: Perlindungan, Hak Cipta, software

PENDAHULUAN

Media berbasis teknologi digital saat ini telah memasuki berbagai segmen aktifitas manusia hampir di seluruh belahan dunia. Era globalisasi dan digital telah berkembang sedemikian pesat terutama pengaruhnya terhadap bidang pekerjaan/aktifitas manusia. Perkembangan game sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri termasuk internet yang saat ini menjadi salah satu penghubung menuju dunia maya. Meledaknya game sendiri merupakan cerminan dari

pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dengan kecepatan akses yang sangat luar biasa dan terus berkembang sampai sekarang. Game saat ini tidaklah sama seperti ketika game diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1958 dengan sistem program EDVAC *vacuum tube*, komputer hanya bisa dipakai untuk 1 (satu) orang saja untuk bermain game.¹ Perkem-

¹ H. Achmad Sodiki, *Kejahatan Mayantara (cyber crime)*, PT Refika Aditama, 2005, Bandung, hlm 24

bangunan kian pesat dengan munculnya para pencipta/produsen game, serta perkembangan teknologi visual grafis memaksa para pengembang untuk terus berkarya dan bersaing dengan membuat berbagai macam permainan visual dari bentuk yang dulunya hanya memakai tabung vacuum cathode ray (sinar katoda) yang dapat menghasilkan gambar permainan berbentuk satu dimensi, hingga berhasil menciptakan visual yang berbentuk 2 dimensi hingga sekarang ini yang berbentuk 3 dimensi dengan tingkat kemiripan karakter fiksi yang luar biasa dengan dunia nyata serta ketajaman gambar video yang sangat tajam/*high definition*. Dengan adanya kemajuan teknologi digital ternyata dewasa ini telah berdampak terhadap peningkatan pelanggaran Hak Cipta di Indonesia. Khususnya terhadap karya cipta digital berupa software komputer dan Salah satu implikasi teknologi informasi yang saat ini menjadi perhatian adalah pengaruhnya terhadap eksistensi Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI)², di samping terhadap bidang-bidang lain seperti transaksi bisnis elektronik, kegiatan e-government, dan lain-lain.³

Hak Kekayaan Intelektual merupakan bagian hukum yang berkaitan erat dengan perlindungan usaha-usaha kreatif dan investasi ekonomi dalam usaha kreatif. Berdasarkan *Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights (TRIPs)* yang merupakan perjanjian Hak-Hak Milik Intelektual berkaitan dengan perdagangan dalam Organisasi Perdagangan Dunia (WTO), Hak Kekayaan Intelektual ini meliputi *copyrights* (hak cipta), dan industrial property (paten, merek, desain industri, perlindungan sirkuit terpadu, rahasia dagang dan indikasi geografis asal

² Ahmad M. Ramli, Pengaruh Perkembangan Cyber Law Terhadap Pemanfaatan Teknologi Informasi di Indonesia, Penulisan Hukum, Badan Pembinaan Hukum Nasional Departemen Hukum dan HAM RI, Jakarta, 2003.

³ Syamsul Muarif, Strategi E-Government Dalam Meningkatkan Daya Tarik Investasi dan Bisnis di Indonesia, CEO BUMN Briefing X, Jakarta, 14 Oktober 2002.

barang). Di antara hak-hak tersebut, Hak Cipta yang semula bernama hak pengarang (*author rights*) merupakan kajian Hak Kekayaan Intelektual yang bertujuan untuk melindungi karya kreatif yang dihasilkan oleh penulis, seniman, pengarang dan pemain musik, pengarang sandiwara, serta pembuat film dan piranti lunak termasuk permainan video *game (Software)*.

Semakin tinggi era dan peningkatan kualitas teknologi, maka semakin tinggi pula tingkat pengetahuan atas teknologi, dengan banyaknya perkumpulan-perkumpulan peretas dan ahli *coding* untuk berusaha menduplikasi permainan video *game* yang telah dihasilkan oleh para pencipta dalam bentuk *Software*, menyebabkan maraknya juga terjadi pembajakan atas motif untuk mendapatkan keuntungan secara finansial, sehingga menyebabkan kerugian yang tidak sedikit dikalangan pencipta khususnya *Software* permainan video *game*.

Berdasarkan pada hal tersebut di atas, ada beberapa beberapa hal yang menarik dalam tulisan yang akan dibahas yaitu,

Pertama, mengenai pengaturan hak cipta Software game di Indonesia, Kedua, Faktor yang mempengaruhi peredaran Software game bajakan di Indonesia, dan Ketiga, perlindungan hukum terhadap Software game yang telah dibajak. Dalam tulisan ini digunakan tiga teori sebagai alat bantu untuk menganalisa permasalahan tersebut, yaitu Teori Efektifitas hukum, Teori Penegakan Hukum dan Teori Perlindungan Hukum. Berbicara mengenai derajat efektifitas secara umum, Soerjono soekanto mengemukakan antara lain oleh taraf kepatuhan masyarakat terhadap hukum, termasuk para penegak hukumnya sehingga dikenal suatu asumsi bahwa :⁴

“taraf kepatuhan hukum yang tinggi merupakan suatu indikator berfungsinya

⁴ Soerjono soekanto, Sosiologi Suatu Pengantar, (Bandung: Rajawali Press, 1996), Hal. 20

suatu sistem hukum, dan berfungsinya hukum merupakan pertanda bahwa hukum tersebut telah mencapai tujuan hukum, yaitu berusaha untuk mempertahankan dan melindungi masyarakat dalam pergaulan hidup”

Masalah kepatuhan atau ketaatan hukum atau kepatuhan terhadap kaidah-kaidah hukum pada umumnya telah menjadi faktor yang pokok dalam menakar efektif atau tidaknya sesuatu yang ditetapkan dalam hal ini hukum.

Selain itu dalam Teori Penegakan Hukum, Secara umum penegakan hukum harus memenuhi kriteria-kriteria tertentu sebagaimana dikemukakan oleh Soerjono Soekanto, yaitu ada lima faktor yang mempengaruhi penegakan hukum yaitu :⁵

- 1) Faktor hukumnya sendiri;
- 2) Faktor penegak hukum, yaitu pihak-pihak yang membentuk maupun yang menerapkan hukum;
- 3) Faktor sarana dan fasilitas yang mendukung penegakan hukum;
- 4) Faktor masyarakat, yakni lingkungan dimana hukum tersebut berlaku atau diterapkan;
- 5) Faktor kebudayaan, yakni sebagai hasil karya, cipta dan rasa yang didasarkan pada karsa manusia didalam pergaulan hidup.

Kelima faktor tersebut di atas saling berkaitan antara satu dengan lainnya, karena merupakan esensi dari penegakan hukum dan juga merupakan tolok ukur daripada efektifitas penegakan hukum.

Selain itu dalam Teori Perlindungan, Menurut Satjipto Raharjo, Perlindungan hukum adalah memberikan pengayoman terhadap hak asasi manusia (HAM) yang dirugikan orang lain dan perlindungan itu

⁵ Soerjono Soekanto, Sosiologi Hukum dalam Masyarakat, CV. Rajawali, Jakarta, 1982, hlm. 20

diberikan kepada masyarakat agar dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum.⁶ Menurut Pjillipus M. Hadjon bahwa perlindungan hukum bagi rakyat sebagai tindakan pemerintah yang bersifat preventif dan resprensif.⁷ Perlindungan Hukum yang preventif bertujuan untuk mencegah terjadinya sengketa, yang mengarahkan tindakan pemerintah bersikap hati-hati dalam pengambilan keputusan berdasarkan diskresi dan perlindungan yang resprensif bertujuan untuk mencegah terjadinya sengketa, termasuk penanganannya di lembaga peradilan.⁸

Metode yang digunakan dalam tulisan ini yaitu metode penelitian Normatif-Empiris, yaitu penelitian yang mengidentifikasi dan mengkonsepsikan hukum sebagai institusi sosial yang riil dan fungsional dalam sistem kehidupan yang mempola,⁹ penelitian secara normatif dalam penelitian ini dari segi peraturan perundang-undangan dan norma-norma hukum sesuai dengan permasalahan yang ada.¹⁰

PEMBAHASAN

1. Pengaturan Hak Cipta Software game di Indonesia

Mengenai pengaturan Khusus tentang Software game di Indonesia masih belum secara mendetail di atur dalam Undang-Undang baik dalam Undang-Undang Hak cipta dan Undang-Undang lainnya, sehingga penulis melakukan penganalogian terhadap pengertian dari Software game sehingga terdapat beberapa temuan terkait dengan

⁶ Ibid, hlm. 54

⁷ Phillipus M. Hadjon, Perlindungan Hukum bagi Rakyat Indonesia (Surabaya : PT. Bina Ilmu, 1987) hlm 2.

⁸ Maria Alfons, Implentasi Perlindungan Indikasi Geografis Atas Produk-Produk Masyarakat Lokal Dalam Prespektif Hak kekayaan Intelektual. (Malang : Universitas Brawijaya, 2010) hlm 18.

⁹ Soerjono Soekanto, Pengantar Penelitian Hukum, (Jakarta, Universitas Indonesia Pres, 1984) Halaman 51

¹⁰ Dr. Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris (Yogyakarta :Pustaka Pelajar, 2010) Halaman 34

pengertian dari Software game, dalam hal ini Software game juga termasuk dalam salah satu Hak Kekayaan Intelektual yang dilindungi sebagaimana dalam Perjanjian Internasional dalam Ratifikasi Keputusan Presiden *WIPO Copyright Treaty (WCT)* tahun 1996, diratifikasi Indonesia dengan Keputusan Presiden No. 19 tahun 1997 dan *WIPO Performances and Phonograms Treaty (WPPT)* tahun 1996 diratifikasi Indonesia dengan keputusan Presiden No. 74 tahun 2004 tentang Indonesia dalam keikutsertaan nya pada WTO dalam konsekuensi perjanjian WTO yang memuat lampiran TRIPs yang memuat tentang Digital Agenda, esensinya adalah untuk melindungi kepentingan pemegang hak cipta untuk perbanyak ciptaan yang dilindungi hak cipta dengan menggunakan sarana teknologi komunikasi digital yang dikarenakan Software game termasuk dalam salah satu sarana teknologi komunikasi digital.

Software game dalam Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak cipta juga tidak disebutkan dan dijelaskan secara mendetail, tetapi terdapat petunjuk yang mengarah kepada Software game sebagaimana dalam Pasal 40 ayat 1 pada huruf R dan S disebutkan bahwa Undang-Undang Hak Cipta memberikan perlindungan terhadap karya Permainan video dan program Komputer. Dikarenakan Software merupakan salah satu perangkat lunak yang disamakan dengan Program komputer secara harfiah bahasa. Serta permainan video tidak dijelaskan dalam Undang-Undang, namun *World Intellectual Property Organization/ WIPO* mendefinisikan bahwa permainan video merupakan penjelmaan bahasa dari Game yang merupakan gabungan antara Audio dan visual yang menjadi satu dengan dijalankan pada sebuah piranti, Permainan video pada umumnya menyediakan sistem penghargaan seperti skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang

dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam permainan. Namun di dalam Undang-Undang Hak Cipta, hal-hal yang dilindungi sebagai Hak cipta harus memenuhi unsur dalam 3 hal dasar dari Hak cipta, yaitu memuat Ilmu pengetahuan, Seni dan sastra untuk bisa kemudian mendapat perlindungan hak cipta, dalam hal ini penulis temukan bahwa Software game termasuk dalam 3 hal dasar dari hak cipta, yaitu termasuk dalam Ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Software game termasuk dalam bidang ilmu pengetahuan karena di dalam Software tersebut terdapat susunan bahasa program yang dijabarkan dengan rumus matematika algoritma, sehingga memungkinkan dilakukannya perintah-perintah dengan aljabar dari algoritma tersebut, sehingga dalam hal ini Software game termasuk dalam bidang ilmu pengetahuan, selain itu jenis permainan juga sudah banyak yang menggunakan terapan edukasi sebagai permainan nya. Khusus terhadap Game juga dikategorikan sebagai seni karena Pada amatan sekilas, permainan video dapat dibaca sebagai seni rupa. Tentu saja, karena hal itu memuat seluruh elemen yang menyusun pengertian seni rupa, yakni seni yang dicirikan oleh visualitasnya. Namun permainan video tidak hanya bertopang pada citra visual, tetapi juga pada citra auditif. Dalam arti itu, permainan video bisa dibaca juga sebagai seni musik. Tak berhenti sampai di situ, permainan video juga mengandung unsur sastra dan koreografi, sebab di dalamnya termuat cerita, penokohan, ungkapan teatrikal dan olah tubuh. Sampai di sini, permainan video setara dengan sinema yang merupakan perpaduan dari seni rupa, musik, sastra, dan tari. Sastra merupakan salah satu komponen seni, Software game juga termasuk salah satu sastra yang dalam hal ini Hak cipta melindungi karya-cipta yang asli dari seorang pencipta pada sebuah program komputer sebagai sebuah karya sastra. Kode Sumber (*Source Code*) dapat dilihat sebagai karya sastra manusia

yang dapat dibaca yang mengekspresikan ide-ide yang dimiliki para ahli perangkat lunak yang membuatnya. Tidak hanya perintah-perintah manusia yang dapat dibaca (*Source code*) tetapi juga perintah-perintah mesin biner (yang berupa angka-angka yang dapat dibaca (kode obyek/Object Code) merupakan karya sastra atau ekspresi tertulis dan oleh karena itu, kedua hal tersebut juga dilindungi oleh hak cipta. Selain itu, Software game juga termasuk dalam lingkup hukum benda sebagaimana dalam pasal 503 KUH perdata bahwa Software game termasuk dalam benda bergerak yang tidak berwujud.

Selain itu pengaturan lainnya yang penulis temukan juga ternyata Software game juga terdapat dalam Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan elektronik atau biasa disebut dengan UU ITE. Dalam Undang-Undang ini tidak secara jelas mengatur tentang Software game, namun beberapa Pasal di dalam Undang-Undang ini menyinggung tentang pembajakan terkait dengan hak kekayaan intelektual di mana dalam Pasal 25 dimuat sebagai berikut :¹¹

Pasal 25 :

Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya, dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.

Dari Pasal tersebut, menurut penulis bahwa software game dapat dikategorikan juga sebagai dokumen elektronik yang dilindungi oleh Undang-Undang ini. Dimana yang dimaksud dengan dokumen elektronik dalam Undang-Undang ini adalah :¹²

Pasal 1 angka 4 :

Dokumen Elektronik adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Sehingga Software game termasuk dalam salah satu dokumen elektronik, oleh karena dalam pasal 25 UU ITE merupakan suatu karya intelektual, dan bila diacukan ke dalam dokumen elektronik maka terdapat beberapa larangan yang dijelaskan dalam Pasal 30. Dijelaskan bahwa dilarang keras untuk merusak sistem/menjeblak sistem keamanan dari sebuah dokumen elektronik, dikarenakan dalam faktanya kebanyakan Software game dibajak dengan merusak sistem keamanan oleh ahli coding yang kemudian bisa dimainkan di beberapa media dan kemudian bebas ditransfer dan diakses di dunia maya seperti meng Upload/ Unggah dan Download/ unduh, sehingga dalam hal ini bisa di kategorikan sebagai kejahatan siber/ *Cyber crime*. *Cyber crime* dikategorikan menjadi 3 (tiga), pertama adalah kejahatan ekonomi terkait dengan komputer, meliputi penipuan dengan manipulasi komputer, pembajakan perangkat lunak komputer/ software komputer, spionase komputer, sabotase, pencurian jasa, akses tidak sah ke dalam sistem atau jaringan komputer, komputer sebagai alat untuk menyerang bisnis tradisional. Kategori kedua adalah pelanggaran terhadap keleluasaan pribadi yaitu penggunaan data yang tidak benar, pengumpulan data secara tidak sah, penyalahgunaan data, pelanggaran rahasia

¹¹ Pasal 25 Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik

¹² Pasal 1 angka 4 Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik

perusahaan. Sedangkan kategori ketiga, yaitu penyerangan terhadap negara dan kepentingan politik dan penyerangan terhadap kebebasan pribadi per orang.

Selain itu juga pengaturan mengenai Software game juga di atur dalam Peraturan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 29 tahun 2004 tentang sarana produksi berteknologi tinggi untuk cakram optik di mana dalam peraturan pemerintah ini diatur mengenai standar khusus dalam sarana produksi untuk karya digital, dalam Pasal 1 dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan cakram optik adalah “Cakram Optik (Optical Disc) yang selanjutnya disebut Cakram Optik adalah segala macam media rekam berbentuk cakram yang dapat diisi atau berisi data informasi berupa suara, musik, film atau data lainnya yang dapat dibaca dengan mekanisme teknologi pemindaian (*scanning*) secara optik menggunakan sumber sinar yang intensitasnya tinggi seperti laser.” Dalam hal ini yang menjadi data informasi yang dimasukkan ke dalam cakram optik adalah Software game itu sendiri. Dalam peraturan pemerintah tersebut dijelaskan mengenai sarana produksi pada cakram optik (Optical disc). Akibat adanya perkembangan teknologi yang semakin modern maka akan memberi pengaruh besar, bukan saja terhadap perkembangan HKI, tetapi juga terhadap tindakan kejahatan di bidang HKI yang semakin canggih, salah satunya banyak terjadi pelanggaran Hak Cipta khususnya marak terjadi penggandaan karya software game secara tidak sah yaitu dalam bentuk cakram optik. Jadi setiap hasil produksi cakram harus memiliki kode produksi terakreditasi internasional atau Source identification code / SID, khusus untuk penjualan game dengan keping cakram optik yang tidak memiliki seperti apa yang tertera pada ketentuan Pasal 4 sampai Pasal 8. Pada peraturan pemerintah ini bisa dipastikan bukan produk asli

melainkan produk bajakan. Namun dalam perkembangannya terhadap software game bajakan selain dengan cakram optik, sekarang dapat menggunakan media perangkat keras/hardware komputer lainnya yang bernama Hardisk, cukup dengan mentransfer baik itu dari komputer ke komputer, cakram optik ke komputer, maupun hasil unduh/download master software game dari website ilegalnya saja, penikmat game sudah bisa memainkannya tentu dengan sarana penunjang yang berbeda-beda. Sedangkan aturan lebih lanjut mengenai pengaturan Impor barang cakram optik diatur lebih lanjut dalam peraturan menteri perdagangan Nomor 11/M-DAG/PER/3/2010 tentang ketentuan impor mesin, bahan baku, cakram optik kosong dan cakram optik isi.

2. Faktor yang mempengaruhi peredaran Software game bajakan di Indonesia

a. Penegakan Hukum

Penulis berpendapat bahwa penegakan hukum bukan hanya terjadi saat penindakan saja melainkan juga setelah terjadinya pelanggaran juga harus tetap dipikirkan lagi. Selain itu menurut penulis juga yang menjadi salah satu lemahnya penegakan hukum adalah kultur masyarakat Indonesia yang sangat beragam. Misalnya dalam hal pencipta merasa puas jika hasil karyanya digunakan untuk orang banyak, namun di sisi lain juga seorang peniru tidak merasa berdosa memanfaatkan hasil karya cipta orang lain. Hasil penelitian dari BSA (Business Software Alliance),¹³ yang merupakan suatu badan asosiasi terkemuka untuk mengawasi perangkat lunak baik secara global seluruh dunia maupun dalam pemerintah, yang dalam data tahun 2013 menjelaskan bahwa Indonesia

¹³ Data dari 2013 BSA Global Cloud Computing Scorecard Several countries have made marked improvements in the policy environment for cloud computing in the past year. These findings are based on the BSA Scorecard's one-of-a-kind examination and ranking of 24 countries that account for 80 percent of the global ICT market.

saat ini berada pada urutan Ranking 21, turun 1 tingkat dari 24 negara terkemuka yang berperan sebagai negara yang tergabung dalam pasar global teknologi komunikasi dan informasi/*Information and Communication Technologies (ICT)* diikuti dengan Jepang sebagai negara Ranking 1 dalam tingkat kelaikan regulasi bidang teknologi dan informasi. Dalam hal ini, Indonesia berada dalam urutan ke empat paling bawah dalam hasil survey BSA yang bertajuk “2013 BSA Global Cloud Computing Scorecard” dimana dalam survey tersebut dituangkan dalam bentuk data grafik yang sangat spesifik dari 24 negara terkemuka. Penilaian BSA terkait dengan laju pergerakan bisnis melalui teknologi computer dan juga pergerakan pasar global serta perkembangan dan penilaian regulasi mengenai teknologi yang berlaku, serta penilaian terhadap tingkat kelaikan regulasi seperti data *privacy, security, cybercrime, Intellectual Property Right, Promoting free trade, Infrastructure*. Sehingga menurut data BSA regulasi yang mengatur tentang Cybercrime dan hak kekayaan intelektual yang dimiliki Indonesia masih ketinggalan jauh dibandingkan dengan negara tetangga seperti Singapura yang menempati posisi

ke 5 yang awalnya berada pada posisi 10 dan Malaysia yang berada di posisi 13 yang tetap stagnan.

b. Mahalnya Harga Software game bagi Penikmat Game

Harga adalah salah satu faktor yang menyebabkan maraknya peredaran software game di Indonesia, hal ini menyebabkan rendahnya daya beli masyarakat akan produk asli original. Dari hasil penelitian dapat dikemukakan bahwa ternyata software game original tidak jauh berbeda dengan software game bajakan, bedanya hanya pada fitur Update saja, selain itu harganya sangat murah, dibandingkan dengan membeli yang original/asli sangat mahal dan membelinya pun harus pada toko agen resmi. Hasil data dari survey BSA yang bertajuk “The Compliance Gap BSA Global Software Survey June 2014” menyatakan bahwa Indonesia berada dalam puncak rating tertinggi pada 20 negara dengan tingkat ekonomi dalam hal penggunaan software tak berlisensi (Top 20 Economies in Commercial Value of Unlicensed PC Software, 2013) yang akan di paparkan dalam tabel sebagai berikut :

Country	Unlicensed value (\$M)	Licensed Market (\$)	Unlicensed rate
United States	\$9,737	\$44,357	18 %
China	\$8,767	\$3,080	74 %
India	\$2,911	\$1,941	60 %
Brazil	\$2,851	\$2,851	50 %
France	\$2,685	\$4,773	36 %
Russia	\$2,658	\$1,629	62 %
Germany	\$2,158	\$6,834	24 %
United Kingdom	\$2,019	\$6,394	24 %
Italy	\$1,747	\$1,970	47 %
Indonesia	\$1,463	\$279	84 %
Japan	\$1,349	\$5,751	19 %
Mexico	\$1,211	\$1,032	54 %
Canada	\$1,089	\$3,267	25 %
Spain	\$1,044	\$1,276	45 %

Venezuela	\$1,030	\$140	88 %
Argentina	\$950	\$427	69 %
Thailand	\$869	\$355	71 %
Australia	\$743	\$2,795	21 %
South Korea	\$712	\$1,162	38 %
Vietnam	\$620	\$145	81 %

Dalam tabel di atas dapat dipaparkan bahwa nilai untuk software yang terpasang di Indonesia dan tidak berlisensi adalah senilai \$1,463 dan nilai software berlisensi yang terjual adalah senilai \$279 dan tingkat rating dari penggunaan software bajakan tidak berlisensi adalah sekitar 84 %¹⁴. Hasil survey dari BSA pada tahun 2013 juga mengemukakan bahwa sebenarnya penggunaan software berlisensi dapat meningkatkan nilai pendapatan ekonomi yang besar khususnya Indonesia, kenaikan 1 % dari penggunaan perangkat lunak atau software game semacamnya yang berlisensi akan menambah keuntungan ekonomi sebesar US\$399 juta dibandingkan dengan US\$254 juta dari kenaikan yang sama untuk penggunaan perangkat lunak bajakan. Dengan maraknya penggunaan perangkat lunak bajakan juga dapat mengurangi penerimaan pajak negara.

c. Tingginya tingkat kecepatan akses Internet

Dalam hal ini, penulis memaparkan bahwa tingginya kecepatan akses internet merupakan salah satu pendukung maraknya peredaran software game di Indonesia. Hal ini menyebabkan semakin maraknya budaya penyebarluasan serta tidak mau membeli produk yang asli. Hingga saat ini sangat banyak promo-promo murah yang di tawarkan oleh provider-provider telekomunikasi terbesar di negeri ini yang tentunya bersaing secara mati-matian demi mendapatkan banyak pelanggan dan keuntungan. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa para pelaku usaha

penjualan software game bajakan banyak yang menggunakan akses internet untuk mendownload dan kemudian menjualnya kembali dengan berbagai varian harga yang variatif. Para pelaku usaha software game bajakan pun menerima pesanan bila diminta oleh pembeli jika ada beberapa game yang masih baru rilis. Sehingga para pelaku usaha penjual software game bajakan segera mendownload melalui website-website illegal yang telah ada di dunia maya.

d. Maraknya penjualan bebas Cakram Optik

Penjualan secara bebas mengenai cakram optik juga sangat mempengaruhi tingkat pelanggaran hak cipta dari segi hak ekonomi para pencipta karena tidak tepat peruntukan dari cakram optik yang dijual bebas sehingga pelaku usaha produk bajakan dengan giat melakukan operasi pemanfaatan hak ekonomi dari suatu karya cipta, sehingga keuntungan yang didapat pun sangat banyak. Kemajuan teknologi sekarang semakin disalahgunakan oleh oknum-oknum pelaku usaha tersebut. Cakram optik dengan jenis DVD bisa didapatkan dengan harga Rp 7000 per kepingnya, yang bisa didapatkan di toko-toko elektronik komputer, hanya bermodalkan keping cakram optik DVD berkapasitas 4 Gigabyte dan komputer dengan dilengkapi dengan DVD-ROM dan sebuah software bernama Nero Burning Disc/alcohol 120 % serta software game yang akan di masukkan ke dalam cakram optik, maka sudah bisa dilakukan pengisian software game terhadap cakram optik yang kosong.

¹⁴ Data dari The Compliance Gap BSA Global Software Survey June 2014 (Top 20 Economies in Commercial Value of Unlicensed PC Software, 2013)

3. Perlindungan Hukum terhadap pencipta Software game yang telah dibajak.

a. Perlindungan terhadap Objek karya Software Game dalam Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Perlindungan terhadap objek Software game diberikan dengan jangka waktu selama 50 tahun bila didaftarkan. Serta bentuk perlindungan konkret dari Pemerintah yaitu Konten hak cipta diawasi oleh Menkominfo yang dalam hal ini berwenang untuk memberantas penyebaran konten hak cipta termasuk Software game dalam hal penyebaran melalui sarana berbasis teknologi dan informasi. Hal ini dapat dilihat dalam penjelasan bahwa maksud dari penyebaran melalui sarana berbasis teknologi informasi adalah penyebaran melalui dunia maya dengan akses internet dengan cara mengunggah/Upload file yang kemudian jika terbukti melakukan pelanggaran penyebaran tanpa seizin dari pemegang hak cipta maka, konten tersebut akan ditutup/di blokir. Terhadap objek hak cipta ini masih sebatas aksi Sweeping terhadap pelaku pelanggaran dan harus ada laporan terlebih dahulu, laporan ini biasanya dilakukan oleh BSA (Business software alliance) kepada aparat kepolisian, untuk menjalankan aksi tersebut, dalam hal ini aparat penegak yang terkait telah mengantongi target dari aksi Sweeping tersebut bisa melakukan aksinya pada toko-toko yang telah dijadikan target, dalam hal ini penulis berpendapat sudah seharusnya aparat melakukan razia semacam ini dan alangkah lebih baiknya lagi jika masyarakat diikutsertakan dalam hal sebagai pelapor. Namun masih sangat jauh dari apa yang diharapkan dikarenakan kurang pahamnya masyarakat akan penghargaan tertinggi terhadap karya cipta pencipta. Serta untuk dalam hal pelanggaran konten hak cipta yang dilakukan di dunia maya, dalam hal ini Menkominfo memiliki kewenangan penuh untuk menutup akses situs Web yang terindikasi adanya pelanggaran

hak cipta. Hal ini yang menurut penulis belum sepenuhnya di jalankan pemerintah untuk menekan tingginya pelanggaran yang dilakukan di dunia maya. Karena pemerintah harus juga memiliki laporan dari pencipta, padahal sesungguhnya tidak perlu dilakukan laporan oleh pencipta karena kewenangan menutup akses situs sepenuhnya dimiliki Menkominfo.

b. Perlindungan terhadap Subjek Pencipta karya Hak cipta Software Game dalam Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Perlindungan yang diberikan oleh Undang-Undang terkait dengan pelanggaran hak cipta haruslah memenuhi unsur pelanggaran terhadap karya cipta terlebih dahulu sehingga bila terpenuhi unsur pelanggaran yang di targetkan kepada suatu karya cipta terkait dengan pelanggaran hak ekonomi dan hak moral, maka dengan demikian pencipta yang dikatakan sebagai subjek pun juga di lindungi oleh undang-undang. Dalam hal ini tentu haruslah di ketahui terlebih dahulu unsur adanya pelanggaran terhadap konten hak cipta, baik itu klaim atas kepemilikan konten hak cipta/ hak moral, maupun pelanggaran terhadap hak ekonomi yang seharusnya didapatkan oleh pemegang hak cipta. Di Indonesia biasanya pelanggaran dilakukan terhadap hak ekonomi pemegang hak cipta atas karya cipta nya, sehingga sangat banyak sekali kerugian-kerugian yang terjadi dialami oleh pemegang hak cipta.

Setiap pelanggaran yang terjadi dapat dilakukan penindakan hukum atas apa yang terjadi, Setiap pelanggaran yang terjadi dalam Software game akan merugikan pemilik atau pemegangnya juga merugikan kepentingan umum dan negara. Pelaku pelanggaran tersebut harus ditindak dan memulihkan kerugian yang diderita oleh pemilik, pemegang hak atau negara. Penindakan dan pemulihan tersebut diatur oleh

Undang-undang Hak Cipta, penindakan dapat berupa :¹⁵

a.) Secara Perdata berupa gugatan:

- 1.) Ganti kerugian terhadap pelanggaran.
- 2.) Penghentian perbuatan pelanggaran.
- 3.) Penyitaan barang hasil pelanggaran untuk dimusnahkan
- 4.) Pengadilan yang berwenang menangani penyelesaian adalah Pengadilan Niaga

Sementara dalam implementasinya penindakan dalam bentuk gugatan secara keperdataan yang diajukan kepada Pengadilan Niaga sangat jarang terjadi, dikarenakan oleh penggugat harus membuktikan kerugian/pelanggaran terhadap hak ekonomi, atau hak moral yang diderita penggugat, dalam hal ini terdapat proses yang tidak sederhana serta cenderung memakan waktu, biasanya gugatan secara perdata ini hanya dilakukan untuk sekedar gertakan/Shock therapy terhadap pelaku pelanggaran saja. Namun hal ini juga tergantung dari kemauan pencipta dan bukan merupakan suatu kewajiban untuk menggugat secara perdata, jadi ada pilihan selain pidana, pencipta dapat mengupayakan keadilan melalui ganti kerugian dengan jalur perdata.

b.) Secara Pidana berupa penuntutan:

- 1.) Hukuman maksimal 10 (sepuluh) tahun penjara, dan atau Hukuman denda maksimum Rp. 4.000.000.000,00. (empat milyar rupiah).
- 2.) Perampasan barang yang digunakan melakukan kejahatan untuk dimusnahkan.

3.) Penindakan secara pidana menggunakan delik aduan

Dalam implementasinya, penindakan secara pidana merupakan penindakan yang sekiranya dapat membuat para pelaku pelanggaran konten hak cipta jera, namun dengan penindakan yang ada dalam Undang-Undang saat ini merupakan penindakan dengan delik aduan, maka para pencipta harus dengan aktif tetap melakukan pemantauan terhadap pelaku-pelaku yang sedang melakukan pelanggaran. Hal ini yang dirasa para pencipta kurang efektif dalam memberikan perlindungan terhadap para pencipta dalam penindakan berupa pidana. Pencipta tidak mungkin secara terus menerus melakukan pemantauan terkait dengan pelanggaran yang terjadi, di daerah domisili pencipta terkadang ditemukan pelanggaran namun tidak ada tindakan tegas dari aparat penegak hukum, terlebih lagi dengan pelanggaran yang terjadi di luar domisili pencipta, dan yang paling banyak terjadi adalah pelanggaran terhadap hak ekonomi, karena membuat suatu karya cipta dalam bentuk Software game menurut pencipta butuh waktu lama dan ide kreasi yang sangat tinggi serta didukung dengan teknologi dan alat-alat komputer yang tidak murah, sehingga menurut penulis dari apa yang telah penulis wawancarai kepada para pencipta Software game untuk penindakan secara pidana belum memberikan perlindungan sepenuhnya kepada para pencipta karena terbukti masih banyak beredar konten Software game bajakan.

c.) Dapat dilakukan penyelesaian secara arbitrase/non litigasi:

- 1.) Mediasi
- 2.) Negosiasi
- 3.) Konsiliasi
- 4.) Arbitrase

Dalam implementasinya khusus dalam pelanggaran HaKI di Indonesia pernah ada dilakukan upaya perdamaian dalam

¹⁵ Wawancara dengan Bapak Emil Siain., SH., MH, Konsultan Hak Atas Kekayaan Intelektual (HaKI) tanggal 10 maret 2016

bentuk pelanggaran karya cipta, namun khusus untuk Software game masih belum terjadi di Indonesia, namun bila dilihat alternatif penyelesaian sengketa sangat dibutuhkan juga mengingat *Judex facti* dan *Judex juris* di Indonesia sangat banyak menerima perkara dari seluruh pelosok tanah air sehingga dimungkinkan adanya alternatif untuk penyelesaian secara non litigasi/di luar pengadilan, sehingga eksistensinya diperlukan sebagai salah satu fitur penyelesaian perkara, dalam hal ini pencipta diberikan pilihan untuk memilih jalur hukum mana yang akan ditempuh untuk penyelesaian perkara pelanggaran hak cipta tersebut.

SIMPULAN

Perlindungan terhadap pencipta Software game di lakukan secara Preventif dan Represif. Preventif seperti perlindungan sebelum terjadinya sengketa yang bertujuan untuk mencegah terjadinya sengketa seperti pengawasan oleh pemerintah dalam hal ini Menkominfo dan Dirjen Haki serta aparat Kepolisian yang melakukan Sweeping/razia khusus untuk memberantas dan menindak pelaku pembajakan. Serta perlindungan secara Represif yaitu perlindungan setelah terjadinya sengketa berupa penindakan baik itu secara Perdata, Pidana maupun secara Arbitrase/Non-Litigasi.

Mengenai pengaturan terhadap Software game di Indonesia masih dilakukan penganalogian terhadap Software game dengan beberapa pengaturan yang berkaitan dengan teknologi Informasi dan kekayaan intelektual seperti Undang-Undang Nomor 29 tahun 2014 tentang hak cipta dan Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi elektronik karena dalam Undang-Undang ini yang sangat dekat dan erat kaitannya dengan Software game secara substansial.

Serta faktor-faktor yang mempengaruhi maraknya peredaran Software game

bajakan yaitu Penegakan hukum yang lemah; mahalnnya harga Software game; tingginya tingkat kecepatan akses internet; dan maraknya penjualan bebas cakram optik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad M. Ramli, Pengaruh Perkembangan Cyber Law Terhadap Pemanfaatan Teknologi Informasi Di Indonesia, Penulisan Hukum, Badan Pembinaan Hukum Nasional Departemen Hukum Dan Ham Ri, Jakarta, 2003.
- Dr. Mukti Fajar Dan Yulianto Achmad, Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris (Yogyakarta :Pustaka Pelajar, 2010)
- H. Achmad Sodiki, Kejahatan Mayantara (Cyber Crime), Pt Refika Aditama, 2005,Bandung
- Maria Alfons, Implentasi Perlindungan Indikasi Geografis Atas Produk-Produk Masyarakat Lokal Dalam Prespektif Hak Kekayaan Intelektual. (Malang : Universitas Brawijaya, 2010)
- Phillipus M. Hadjon,Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia (Surabaya : Pt. Bina Ilmu, 1987)
- Soerjono Soekanto, Sosiologi Suatu Pengantar, (Bandung: Rajawali Press, 1996),
- Soerjono Soekanto, Sosiologi Hukum Dalam Masyarakat, Cv. Rajawali, Jakarta, 1982,
- Soerjono Soekanto, Pengantar Penelitian Hukum, (Jakarta, Universitas Indonesia Pres, 1984)
- Syamsul Muarif, Strategi E-Government Dalam Meningkatkan Daya Tarik Investasi Dan Bisnis Di Indonesia, Ceo Bumn Briefing X, Jakarta, 14 Oktober 2002.
- Data Dari 2013 Bsa Global Cloud Computing

Scorecard Several Countries Have Made Marked Improvements In The Policy Environment For Cloud Computing In The Past Year. These Findings Are Based On The Bsa Scorecard's One-Of-A-Kind Examination And Ranking Of 24 Countries That Account For 80 Percent Of The Global Ict Market.

Data Dari The Compliance Gap Bsa Global Software Survey June 2014 (Top 20 Economies In Commercial Value Of Unlicensed Pc Software, 2013)

Undang-Undang

Undang-Undang Nomor 29 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 29 Tahun 2004 Tentang Sarana Produksi Berteknologi Tinggi Untuk Cakram Optik, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2004 Nomor 108