

## BAB II

### Tinjauan Pustaka

#### A. Pengertian Software

Software adalah sekumpulan instruksi dan data yang dirancang untuk menjalankan berbagai tugas pada perangkat keras komputer. Perangkat lunak ini merupakan komponen non-fisik dari sistem komputer, memungkinkan perangkat keras melakukan fungsi-fungsi yang dibutuhkan pengguna. Software bisa dibagi menjadi beberapa kategori utama<sup>1</sup>. Sistem operasi adalah jenis perangkat lunak yang mengelola perangkat keras komputer dan menyediakan layanan dasar untuk aplikasi lainnya. Sistem operasi berfungsi untuk mengatur berbagai sumber daya komputer, seperti memori, prosesor, dan perangkat input/output. Contoh sistem operasi meliputi Windows, macOS, dan Linux. Menurut Pohan Software atau perangkat lunak adalah program komputer yang berfungsi sebagai sarana interaksi (penghubung) antara pengguna (user) dan perangkat keras (hardware). Software bisa juga dikatakan sebagai "penerjemah" perintah-perintah yang dijalankan pengguna komputer untuk diteruskan atau diproses oleh perangkat keras (Hardware). Software adalah program komputer yang isi intruksinya dapat diubah dengan mudah. Software pada umumnya digunakan untuk mengontrol perangkat keras (yang sering disebut device driver), melakukan proses perhitungan, berinteraksi dengan Software yang lain dan lebih mendasar (seperti sistem operasi, dan bahasa pemrograman), dan lainlain<sup>2</sup>.

Di luar sistem operasi, terdapat perangkat lunak aplikasi yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan spesifik pengguna. Perangkat lunak aplikasi mencakup berbagai program seperti pengolah kata, spreadsheet, dan perangkat lunak desain grafis, yang masing-masing membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas tertentu seperti menulis dokumen, mengolah data, atau mengedit gambar. Selain itu, perangkat lunak sistem mencakup perangkat lunak yang mendukung dan mengelola

---

<sup>1</sup> Nuriani dkk, *Pengenalan Software Dan Hardware Komputer*, Abdi Jurnal Publikasi Vol. 1, No. 2, November 2022

<sup>2</sup> Adel Syah Pohan, *Pengenalan Perangkat Lunak (software) Pada Komputer*, *osf preprint*, hal 2, 10 mei 2020

perangkat keras serta perangkat lunak lainnya. Ini termasuk driver perangkat yang memungkinkan komunikasi antara perangkat keras dan sistem operasi, serta utilitas sistem yang membantu dalam pemeliharaan sistem seperti antivirus dan alat pemulihan data.

Perangkat lunak pengembangan adalah jenis perangkat lunak yang digunakan untuk membuat perangkat lunak lain. Ini termasuk bahasa pemrograman, lingkungan pengembangan terintegrasi (IDE), dan sistem kontrol versi yang membantu pengembang dalam menulis, mengedit, dan mengelola kode sumber. Terakhir, perangkat lunak jaringan adalah perangkat lunak yang mengelola dan mendukung komunikasi dalam jaringan komputer. Ini mencakup alat untuk manajemen jaringan, keamanan, dan protokol komunikasi yang memungkinkan komputer dalam jaringan berfungsi secara harmonis.

Fungsi Software - Dalam peran yang penting dalam berjalannya sistem komputer, tentu memiliki fungsi-fungsi khusus yang dimiliki software. Fungsi-fungsi software tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Software menyediakan fungsi dasar untuk kebutuhan komputer yang dapat dibagi menjadi sistem operasi atau sistem pendukung
2. Software berfungsi dalam mengatur berbagai hardware untuk bekerja secara bersama-sama.
3. Sebagai penghubung antara software-software yang lain dengan hardware
4. Sebagai penerjemah terhadap software-software lain dalam setiap instruksi-instruksi ke dalam bahasa mesin sehingga dapat di terima oleh hardware.
5. Mengidentifikasi program<sup>3</sup>

## **B. Pengertian Video Game**

Video game adalah sebuah bentuk perangkat lunak interaktif yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada pengguna melalui interaksi langsung dengan antarmuka pengguna, yang sering kali disertai dengan grafis dinamis, suara, dan elemen gameplay. Pada dasarnya, video game adalah kombinasi antara teknologi komputer dan seni yang menghasilkan pengalaman bermain yang interaktif dan menarik. Pengguna, yang dikenal sebagai pemain, berinteraksi dengan video game

---

<sup>3</sup>Admin, Pengertian Software, Fungsi, Jenis-Jenis dan Contohnya  
<https://www.artikelsiana.com/2015/04/software-pengertian-fungsi-jenis-jenis-software.html>

melalui perangkat input seperti joystick, keyboard, mouse, atau kontroler, dengan tujuan menyelesaikan tantangan atau mencapai tujuan tertentu yang ditetapkan oleh game tersebut.

game berkembang dari konsep sederhana di mana pemain mengontrol titik atau objek di layar menjadi dunia virtual yang kompleks dengan narasi mendalam, karakter tiga dimensi, dan interaksi yang sangat realistis. Awal mula video game dapat ditelusuri kembali ke tahun 1950-an dan 1960-an dengan permainan sederhana seperti "Tennis for Two" dan "Pong" dan Spacewar, yang merupakan permainan arcade pertama yang mendapatkan popularitas luas. Sejak saat itu, industri video game telah berkembang pesat, didorong oleh inovasi teknologi dalam grafik komputer, pemrosesan suara, dan kecerdasan buatan (AI)<sup>4</sup>.

Video game dapat diklasifikasikan berdasarkan genre, seperti permainan aksi, petualangan, strategi, simulasi, olahraga, role-playing (RPG), dan banyak lagi. Masing-masing genre ini menawarkan pengalaman yang berbeda kepada pemain, dari pertempuran yang seru hingga pengambilan keputusan strategis atau bahkan eksplorasi dunia virtual yang luas. Selain itu, video game juga dapat dikategorikan berdasarkan platform tempat mereka dimainkan, termasuk konsol game seperti PlayStation dan Xbox, komputer pribadi (PC), perangkat seluler seperti smartphone dan tablet, serta perangkat realitas virtual (VR) yang memberikan pengalaman bermain yang lebih imersif.

Dalam hal teknologi, video game memanfaatkan berbagai elemen teknis, termasuk engine game yang menggerakkan logika permainan, grafis yang dihasilkan oleh unit pemrosesan grafis (GPU), dan suara yang dihasilkan oleh teknologi audio yang canggih. Engine game adalah perangkat lunak inti yang menyediakan kerangka kerja untuk mengembangkan dan menjalankan video game, memungkinkan pengembang untuk memprogram interaksi, fisika, dan mekanika permainan. Beberapa engine game populer termasuk Unreal Engine, Unity, dan CryEngine, yang digunakan oleh pengembang untuk membuat berbagai jenis video game, dari permainan independen hingga produksi besar dengan anggaran besar.

Salah satu aspek penting dari video game adalah narasi dan desain cerita. Seiring dengan perkembangan teknologi, video game telah berkembang menjadi

---

<sup>4</sup> Vania Irawan, analisis yuridis terhadap pelanggaran hak cipta permainan video (video games) berupa pembajakan secara online, *Journal of Intellectual Property* Vol. 3 No. 2 Tahun 2020

media yang mampu menyampaikan cerita yang kompleks dan emosional, mirip dengan film atau buku. Beberapa video game terkenal dikenal karena alur cerita mereka yang mendalam, karakter yang dikembangkan dengan baik, dan keputusan moral yang harus dibuat oleh pemain, yang dapat mempengaruhi jalannya cerita dan akhir permainan.

Namun, video game tidak hanya tentang hiburan. Mereka juga memiliki aplikasi dalam bidang pendidikan, pelatihan, dan simulasi. Video game edukatif dirancang untuk membantu pemain mempelajari konsep-konsep baru atau meningkatkan keterampilan tertentu, seperti matematika, sains, atau bahasa. Sementara itu, simulasi yang digunakan dalam pelatihan profesional, seperti penerbangan, kedokteran, atau militer, sering kali menggunakan teknologi yang dikembangkan dalam industri video game untuk menciptakan lingkungan pelatihan yang realistis dan aman.

Secara hukum, video game dilindungi oleh undang-undang hak cipta, yang melindungi kode sumber, desain, grafis, musik, dan elemen kreatif lainnya dalam video game dari penggunaan atau distribusi tanpa izin. Hak cipta ini memberikan hak eksklusif kepada pengembang dan penerbit game untuk mengontrol bagaimana game tersebut didistribusikan, dijual, dan digunakan oleh pemain. Selain itu, video game juga sering kali dilindungi oleh paten, terutama jika mereka menggunakan teknologi baru atau inovatif yang belum pernah ada sebelumnya. Paten ini melindungi inovasi teknis dalam pengembangan video game, seperti algoritma pemrosesan, mekanisme gameplay, atau teknik rendering grafis.

Perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta permainan video yang mengalami tindakan pembajakan diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Menurut Pasal 1 angka 1, hak cipta adalah hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya. Dalam hal permainan video, hak cipta termasuk hak untuk memproduksi, menyalin, memperbanyak, dan menyebarluaskan permainan tersebut.

tindakan pembajakan terhadap permainan video merugikan tidak hanya bagi pemilik hak cipta, namun juga bagi industri permainan video secara keseluruhan. perlunya upaya penegakan hukum yang tegas untuk mengurangi tindakan pembajakan permainan video di Indonesia, internet dan teknologi digital memudahkan tindakan pembajakan permainan video di Indonesia. Rakhmawati

juga menekankan perlunya upaya pencegahan tindakan pembajakan dengan cara meningkatkan keamanan perangkat lunak, melakukan sosialisasi tentang pentingnya hak cipta, serta memberikan sanksi hukum yang tegas kepada pelaku pembajakan.<sup>5</sup>

Video game telah menjadi bagian integral dari budaya modern, menawarkan lebih dari sekadar hiburan. Mereka adalah medium yang kompleks dan serbaguna yang menggabungkan teknologi, seni, dan narasi untuk menciptakan pengalaman yang unik dan mendalam bagi pemain. Selain itu, industri video game telah berkembang menjadi salah satu sektor ekonomi yang paling menguntungkan, dengan pasar global yang bernilai miliaran dolar dan komunitas pemain yang terus tumbuh di seluruh dunia. Video game kini bukan hanya produk hiburan, tetapi juga alat edukasi, media naratif, dan inovasi teknologi yang terus mendorong batasan apa yang mungkin dicapai dalam dunia digital.

### C. Pengertian Haki

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) adalah hak hukum yang diberikan kepada individu atau entitas atas hasil karya cipta, inovasi, atau kreativitas mereka. Secara umum, HKI mencakup hak eksklusif yang memberikan perlindungan kepada pencipta atau pemegang hak atas penggunaan, penggandaan, distribusi, dan pengelolaan hasil dari intelektual mereka. HKI merupakan bagian dari hukum kekayaan yang mengatur mengenai kepemilikan atas hasil dari kegiatan berpikir manusia dalam bentuk ide, gagasan, atau hasil kreasi yang memiliki nilai ekonomi atau manfaat bagi masyarakat.

HKI sering dianggap sebagai salah satu bentuk aset tidak berwujud yang memiliki nilai ekonomi signifikan, baik dalam lingkup individu, perusahaan, maupun negara. Perlindungan atas HKI bertujuan untuk mendorong inovasi, kreativitas, dan penciptaan, serta memberikan insentif kepada individu atau badan

---

<sup>5</sup> Yessica Ardina, Budi Santoso, Rinitami Njatrijani, "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 Journal*, vol. 5, no. 2, Mar. 2016.

usaha untuk terus menghasilkan karya baru yang bermanfaat bagi masyarakat, dikarenakan dalam penelitian ini akan membahas tentang HKI dalam sebuah video game berikut penjelasan mengenai jenis hak kekayaan intelektual yang berhubungan dengan game yakni hak cipta dan paten

## 1. HAK CIPTA

Hak Cipta merupakan hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundangundangan, sesuai dengan Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Hak Cipta yang dimaksud dalam Undang-Undang tersebut terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Hak Moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta, tidak dapat dipisahkan dari pencipta karena bersifat pribadi dan kekal, artinya hak tersebut melekat selama hidup pencipta bahkan hingga setelah meninggal dunia.<sup>6</sup>

Hak Moral melekat pada diri pencipta untuk tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum, menggunakan nama aliasnya atau samarannya, mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat, mengubah judul dan anak judul Ciptaan, dan mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya. Dalam perlindungan hak moral, pencipta dapat memiliki informasi manajemen Hak Cipta atau informasi elektronik Hak Cipta. Informasi manajemen Hak Cipta meliputi informasi metode atau sistem yang dapat mengidentifikasi originalitas substansi Ciptaan dan Penciptanya dan kode informasi dan kode akses.

Hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan. Pengelola tempat perdagangan dilarang membiarkan penjualan atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya. Hak ekonomi atas suatu Ciptaan tetap berada di tangan Pencipta selama Pemegang Hak Cipta tidak mengalihkan seluruh hak ekonomi dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta tersebut kepada penerima pengalihan hak

---

<sup>6</sup> Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

atas Ciptaan. Suatu ciptaan dikatakan telah dilahirkan atau berwujud jika ciptaan tersebut telah dapat dilihat secara kasat mata atau dapat didengar. Sejak saat itu pencipta atau pemegang hak cipta telah memiliki hak eksklusif atas ciptaannya tanpa memerlukan pendaftaran hak secara formal.<sup>7</sup>

Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, hak cipta adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengatur penggunaan hasil ciptaannya dalam jangka waktu tertentu. Hak cipta melindungi karya yang sudah diwujudkan dalam bentuk nyata, artinya ide atau gagasan yang belum diwujudkan tidak dapat dilindungi oleh hak cipta. Dengan demikian, perlindungan hak cipta hanya berlaku untuk karya yang telah direalisasikan secara konkret, seperti buku, musik, film, lukisan, program komputer, dan karya fotografi.

Hak cipta berbeda dengan hak lainnya dalam sistem Hak Kekayaan Intelektual, seperti paten atau merek dagang. Jika paten melindungi invensi di bidang teknologi, hak cipta lebih berfokus pada perlindungan karya-karya yang bersifat ekspresi kreatif. Selain itu, hak cipta tidak memerlukan pendaftaran formal untuk mendapatkan perlindungan. Hak cipta secara otomatis melekat pada karya yang telah diciptakan dan diumumkan, sesuai dengan prinsip "automatic protection" yang diakui secara internasional, termasuk dalam Konvensi Bern (Berne Convention).

Hak cipta meliputi berbagai jenis karya, seperti karya tulis (buku, artikel), karya seni (lukisan, patung), karya musik (lagu, aransemen), karya audio-visual (film, video), program komputer, serta karya fotografi. Perlindungan ini berlaku sejak karya tersebut diciptakan dan diumumkan ke publik, dan berlangsung selama jangka waktu tertentu. Di Indonesia, hak cipta atas karya seperti buku, musik, dan seni berlaku selama masa hidup pencipta dan ditambah 70 tahun setelah pencipta meninggal dunia. Sementara itu, untuk karya yang diciptakan oleh badan hukum, perlindungan hak cipta berlangsung selama 50 tahun sejak karya tersebut pertama kali diumumkan.

Selain melindungi pencipta, hak cipta juga memberikan manfaat besar bagi masyarakat. Hak cipta mendorong terciptanya ekosistem yang kondusif untuk

---

<sup>7</sup> Maya Jannah, Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) Dalam Hak Cipta Di Indonesia , *Jurnal Ilmiah Advokasi (JIAD)*, Hal 3 (2018)

keaktivitas dan inovasi, karena pencipta merasa dihargai dan dilindungi. Dengan adanya hak cipta, pencipta memiliki motivasi untuk terus berkarya, yang pada akhirnya menghasilkan produk budaya, seni, dan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi masyarakat luas. Hak cipta juga mendorong pertumbuhan ekonomi melalui industri kreatif, seperti musik, film, penerbitan, dan teknologi informasi.

Namun, hak cipta juga menghadapi tantangan besar, terutama di era digital. Teknologi modern memungkinkan reproduksi dan distribusi karya secara cepat dan luas, yang sering kali menyebabkan pelanggaran hak cipta, seperti pembajakan musik, film, atau buku. Untuk mengatasi tantangan ini, berbagai negara, termasuk Indonesia, telah memperkuat regulasi terkait hak cipta, misalnya dengan menerapkan sanksi tegas terhadap pelanggaran hak cipta dan mengadopsi teknologi perlindungan digital untuk mencegah penyalahgunaan karya.

Dalam konteks global, hak cipta diatur dalam berbagai perjanjian internasional, seperti Konvensi Bern dan Perjanjian TRIPS (Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights). Perjanjian ini memastikan bahwa hak cipta yang dimiliki oleh warga negara suatu negara juga diakui dan dilindungi di negara lain yang menjadi pihak dalam perjanjian tersebut. Dengan demikian, hak cipta tidak hanya melindungi pencipta di tingkat nasional tetapi juga memberikan perlindungan di tingkat internasional.

Kesimpulannya, hak cipta adalah salah satu instrumen hukum yang sangat penting dalam melindungi karya intelektual manusia. Dengan memberikan hak eksklusif kepada pencipta, hak cipta tidak hanya menghargai hasil kerja kreatif tetapi juga mendorong inovasi dan perkembangan budaya, seni, dan ilmu pengetahuan. Hak cipta juga memiliki peran strategis dalam mendukung pembangunan ekonomi melalui industri kreatif. Meski menghadapi berbagai tantangan, terutama di era digital, hak cipta tetap menjadi pilar utama dalam menjaga dan melindungi kreativitas manusia

## 2. HAK PATEN

Hak Paten merupakan salah satu ruang lingkup hak kekayaan intelektual. Hak kekayaan intelektual termasuk benda. Benda adalah segala sesuatu yang

dapat dihaki oleh orang, Berdasarkan Pasal 503 KUHPerdara menyatakan: “ Tiap-tiap benda adalah bertubuh dan tidak bertubuh”.<sup>8</sup>

Benda tidak bertubuh sama pengertiannya sama dengan benda tidak berwujud dan benda bertubuh sama pengertiannya dengan benda berwujud. Paten sebagai hak ke Mengacu pada Pasal 503 KUHPerdara, maka Hak Kekayaan Intelektual (HKI) termasuk benda tidak bertubuh atau benda tidak berwujud. Hak Paten sebagai benda bergerak tidak bertubuh sama dengan hak kebendaan pada umumnya dapat dimiliki, dialihkan kepada pihak lain dan dijadikan jaminan dengan fidusia. Pasal 499 KUHPerdara menyatakan, menurut paham undang-undang yang dinamakan kebendaan adalah” tiap-tiap barang atau tiap- tiap hak, yang dapat dikuasai oleh hak milik”.

Mengacu pada Pasal 499 KUHPerdara tersebut Hak Paten sebagai salah satu Hak Kekayaan Intelektual termasuk hak kebendaan termasuk benda bergerak tidak bertubuh yang dapat dijadikan objek hak milik dan dapat dipindahkan oleh pemegang hak paten kepada pihak lain, sehingga pihak lain tersebut mendapat keuntungan secara ekonomis yang sebelumnya diikat dengan perjanjian lisensi. Pemegang hak paten yang telah mengalihkan haknya kepada pihak lain sehingga pihak lain mendapat keuntungan ekonomi, sebagai kontra prestasinya pihak lain yang menerima peralihan hak paten tersebut harus membayar royalti kepada pemegang hak paten sesuai dengan yang diperjanjikan.<sup>9</sup>

Perkembangan teknologi yang sangat pesat diberbagai bidang dewasa ini diperlukan peningkatan perlindungan hukum terhadap pemegang hak paten. Peningkatan Perlindungan Hak Paten sebagai salah satu hak kekayaan intelektual, karena hak paten berperan penting untuk memajukan, kesejahteraan masyarakat, bangsa dan negara. Perlindungan terhadap pemegang hak paten sebagai hak eksklusif diberikan oleh negara kepada inventor di bidang teknologi yang mempunyai peranan strategis dalam mendukung pembangunan bangsa dan memajukan kesejahteraan umum.<sup>10</sup>

Menurut Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten, hak paten didefinisikan sebagai hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada inventor

---

<sup>8</sup> KUHPerdara ,pasal 503

<sup>9</sup> Ibid, pasal 499

<sup>10</sup> Undang-Undang Nomor 13 tahun 2016 tentang Paten

atas hasil invensinya di bidang teknologi, yang untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri invensinya tersebut atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakannya. Invensi sendiri merujuk pada ide penemuan baru yang menghasilkan suatu produk, proses, atau penyempurnaan dari produk dan proses tersebut yang berguna untuk menyelesaikan masalah tertentu dalam bidang teknologi.

Dalam konteks perlindungan hukum, hak paten memberikan perlindungan eksklusif selama 20 tahun sejak tanggal diterimanya permohonan paten. Setelah masa perlindungan habis, invensi yang telah dipatenkan menjadi milik publik, sehingga siapa pun dapat memanfaatkannya tanpa perlu meminta izin dari pemegang paten. Paten hanya diberikan untuk invensi yang memenuhi tiga kriteria utama, yaitu kebaruan (*novelty*), langkah inventif (*inventive step*), dan dapat diterapkan dalam industri (*industrial applicability*). Kebaruan memastikan bahwa invensi tersebut benar-benar baru dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya. Sementara itu, langkah inventif menegaskan bahwa invensi bukanlah sesuatu yang sudah jelas bagi seseorang yang ahli di bidang tersebut, dan penerapan industri memastikan bahwa invensi tersebut dapat digunakan dalam kegiatan industri secara praktis.

Hak paten tidak hanya melindungi karya inventor, tetapi juga memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan adanya hak eksklusif, inventor mendapatkan insentif untuk terus menciptakan inovasi baru, karena mereka dijamin mendapatkan manfaat ekonomi atas invensi mereka. Selain itu, hak paten juga memberikan perlindungan hukum yang jelas, sehingga mencegah terjadinya eksploitasi atau pelanggaran atas hasil karya intelektual seseorang. Dengan demikian, sistem paten mendorong terciptanya ekosistem yang kondusif untuk inovasi dan penelitian, yang pada akhirnya berkontribusi pada pembangunan ekonomi dan sosial.

Hak paten memiliki manfaat yang sangat luas, baik bagi individu maupun masyarakat secara umum. Bagi inventor, hak paten memberikan hak eksklusif untuk mengelola dan memanfaatkan hasil invensi mereka. Hal ini mencakup hak untuk menggunakan sendiri invensi tersebut, menjualnya di pasar, atau melisensikannya kepada pihak lain. Dengan demikian, inventor mendapatkan keuntungan ekonomi atas hasil kerja kerasnya. Selain itu, hak paten juga

memberikan pengakuan terhadap kontribusi intelektual inventor, yang merupakan bentuk penghormatan atas karya kreatif mereka.

Bagi masyarakat, hak paten mendorong terciptanya inovasi dan perkembangan teknologi yang dapat memberikan manfaat besar dalam kehidupan sehari-hari. Inovasi yang dilindungi hak paten sering kali menjadi solusi atas berbagai permasalahan yang dihadapi masyarakat, seperti teknologi energi terbarukan, obat-obatan, atau perangkat teknologi yang mempermudah aktivitas manusia. Dengan adanya perlindungan hak paten, para inventor terdorong untuk terus berinovasi dan menciptakan produk-produk baru yang bermanfaat.

Di sisi lain, sistem paten juga mendorong persaingan yang sehat di antara pelaku usaha. Perusahaan yang memiliki paten atas teknologi tertentu memiliki keunggulan kompetitif di pasar, karena mereka menawarkan produk atau layanan yang unik dan tidak dapat ditiru oleh pihak lain tanpa izin. Hal ini mendorong perusahaan lain untuk terus melakukan penelitian dan pengembangan agar dapat menciptakan produk yang lebih baik atau lebih efisien. Akibatnya, masyarakat mendapatkan keuntungan berupa produk dan layanan yang lebih berkualitas.

Hak paten diterapkan di berbagai bidang teknologi, mulai dari obat-obatan, perangkat elektronik, teknologi informasi, hingga alat-alat mekanik. Contohnya adalah teknologi komunikasi yang ditemukan oleh Alexander Graham Bell yang dipatenkan pada abad ke-19, yang menjadi cikal bakal telepon modern. Di bidang farmasi, hak paten memainkan peran penting dalam mendorong penelitian dan pengembangan obat-obatan baru. Perusahaan farmasi yang berhasil menciptakan obat untuk penyakit tertentu dapat mematenkan formula obat tersebut, sehingga mereka memiliki hak eksklusif untuk memproduksi dan menjualnya selama jangka waktu perlindungan paten. Hal ini memungkinkan mereka untuk mendapatkan kembali biaya penelitian yang sangat besar sekaligus memperoleh keuntungan.

#### **D. Pengandaan : Legal dan Ilegal**

Pengandaan adalah tindakan memperbanyak suatu karya dalam bentuk yang sama atau berbeda dari aslinya, baik secara fisik maupun digital. Dalam konteks

hak cipta, penggandaan karya menjadi isu penting karena berkaitan langsung dengan hak ekonomi yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta. Penggandaan sebuah karya dapat dilakukan secara legal (dengan izin atau sesuai aturan hukum) maupun ilegal (tanpa izin atau melanggar aturan hukum). Di Indonesia, penggandaan karya diatur secara jelas dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang bertujuan untuk melindungi hak pencipta sekaligus mengatur penggunaan karya secara adil dan sah.

#### 1. Penggandaan Secara Legal

Penggandaan secara legal adalah suatu tindakan reproduksi atau penyalinan suatu karya cipta yang dilakukan sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku, yang memberikan perlindungan kepada pencipta atau pemegang hak cipta atas hasil karya intelektual mereka. Dalam konteks hukum di Indonesia, pengaturan mengenai penggandaan secara legal diatur secara rinci dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC). Undang-undang ini memberikan landasan hukum yang jelas mengenai hak dan kewajiban yang melekat pada pencipta, pemegang hak cipta, serta pihak-pihak yang menggunakan karya cipta<sup>11</sup>

Dalam Pasal 45 UU Hak Cipta menjelaskan sebagai berikut:

1. Penggandaan sebanyak 1 (satu) salinan atau adaptasi Program Komputer yang dilakukan oleh pengguna yang sah dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta jika salinan tersebut digunakan untuk:
  - a. penelitian dan pengembangan Program Komputer tersebut; dan
  - b. arsip atau cadangan atas Program Komputer yang diperoleh secara sah untuk mencegah kehilangan, kerusakan, atau tidak dapat dioperasikan.
2. Apabila penggunaan Program Komputer telah berakhir, salinan atau adaptasi Program Komputer tersebut harus dimusnahkan.

penggandaan diperbolehkan untuk dilakukan sebanyak 1 salinan tanpa perlu meminta izin kepada pencipta atau pemegang hak cipta jika salinan tersebut digunakan untuk arsip atau cadangan atas program komputer yang

---

<sup>11</sup> Kusno, Habi. 2017. "Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Pencipta Lagu Yang Diunduh Melalui Internet". *Fiat Justisia: Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 10 No. 3 (2017)

diperoleh secara sah untuk mencegah kehilangan, kerusakan, atau tidak dapat dioperasikan.<sup>12</sup>

Menurut Pasal 9 ayat (1) UU Hak Cipta, pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak ekonomi yang mencakup, antara lain, hak untuk memperbanyak ciptaan dalam segala bentuknya. Dengan demikian, penggandaan karya hanya dapat dilakukan oleh pencipta atau pihak yang telah mendapatkan izin dari pemegang hak cipta.

Beberapa contoh penggandaan secara legal meliputi:

1. Penggandaan oleh penerbit resmi:  
Buku, musik, atau film yang digandakan oleh penerbit resmi berdasarkan kontrak lisensi dengan pencipta atau pemegang hak cipta.
2. Penggandaan untuk penggunaan pribadi:  
Berdasarkan Pasal 44 ayat (1) UU Hak Cipta, penggandaan untuk kepentingan pribadi dan bukan untuk tujuan komersial diperbolehkan, asalkan tidak merugikan pencipta secara ekonomi. Sebagai contoh, seseorang boleh membuat salinan digital dari lagu yang telah dibelinya untuk digunakan di perangkat pribadinya.
3. Penggandaan untuk tujuan pendidikan:  
Penggandaan yang dilakukan untuk kepentingan pendidikan atau penelitian, seperti mencetak bagian dari buku untuk referensi akademik, diperbolehkan sesuai dengan Pasal 44 ayat (2), selama tidak merugikan kepentingan ekonomi pencipta.
4. Penggandaan di bawah lisensi wajib (compulsory license):  
Dalam situasi tertentu, negara dapat memberikan izin kepada pihak ketiga untuk menggandakan karya tanpa izin pemegang hak cipta, tetapi dengan syarat tertentu. Contoh kasus ini sering terjadi pada penggandaan buku pendidikan untuk tujuan meningkatkan aksesibilitas di kalangan masyarakat.

---

<sup>12</sup> Abi Jam'an Kurnia, Perlindungan Hak Cipta Atas Program Komputer, <https://www.hukumonline.com/klinik/a/perlindungan-hak-cipta-atas-program-komputer-cl4211/>

Setiap penggandaan yang dilakukan secara legal tidak hanya memberikan perlindungan kepada pencipta tetapi juga memberikan kepastian hukum kepada pengguna karya. Dalam proses ini, biasanya terdapat pembagian royalti atau kompensasi yang adil kepada pencipta sesuai dengan kesepakatan atau aturan yang berlaku<sup>13</sup>.

Pasal 9 ayat (1) UUHC menjelaskan bahwa pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak ekonomi untuk melakukan atau memberikan izin untuk berbagai tindakan terhadap karya cipta mereka, termasuk penggandaan dalam segala bentuknya. Hal ini menegaskan bahwa setiap tindakan penggandaan yang melibatkan karya cipta, baik untuk tujuan komersial maupun non-komersial, harus memperoleh izin terlebih dahulu dari pencipta atau pemegang hak cipta, kecuali jika tindakan tersebut masuk dalam kategori pengecualian yang diatur oleh undang-undang.<sup>14</sup>

UUHC juga memberikan pengecualian tertentu terhadap kewajiban memperoleh izin dalam konteks penggandaan. Pasal 44 UUHC menyatakan bahwa penggunaan, pengambilan, penggandaan, dan/atau pengubahan suatu ciptaan untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, kritik, atau tinjauan suatu masalah tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta, asalkan sumbernya disebutkan secara lengkap. Sementara itu, Pasal 46 mengatur bahwa penggandaan suatu ciptaan, selain perangkat lunak komputer, untuk kepentingan pribadi dan tidak untuk tujuan komersial juga tidak dianggap melanggar hak cipta.

Namun, di luar pengecualian tersebut, tindakan penggandaan tanpa izin dianggap sebagai pelanggaran hak cipta yang dapat dikenakan sanksi pidana dan perdata. Pasal 113 UUHC mengatur sanksi bagi pelanggaran hak cipta, termasuk penggandaan ilegal. Orang yang tanpa izin menggandakan dan/atau menggunakan karya cipta untuk kepentingan komersial dapat dipidana dengan penjara paling lama empat tahun dan/atau denda maksimal satu miliar rupiah. Jika penggandaan dilakukan melalui media elektronik yang memungkinkan karya tersebut diakses secara publik tanpa izin, pelaku dapat dikenakan pidana penjara hingga sepuluh tahun dan/atau denda maksimal empat miliar rupiah.

---

<sup>13</sup> Ujang Badru Jaman, Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital, *Jurnal Rechten: Riset Hukum dan Hak Asasi Manusia*, Vol.3 No 1 2021

<sup>14</sup> *Op.Cit*, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pasal 9

Dalam praktiknya, penggandaan secara legal membutuhkan kepatuhan terhadap prosedur hukum yang berlaku. Pihak yang ingin menggandakan suatu karya cipta harus memperoleh lisensi atau izin dari pemegang hak cipta. Lisensi tersebut dapat mencakup berbagai ketentuan, seperti jumlah salinan yang diizinkan, durasi penggunaan, dan kompensasi yang harus dibayarkan kepada pemegang hak cipta. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa pencipta atau pemegang hak cipta mendapatkan manfaat ekonomi yang adil dari karya mereka, sekaligus melindungi hak-hak mereka dari pelanggaran.<sup>15</sup>

Penggandaan secara legal juga memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan industri kreatif. Dengan adanya perlindungan hukum yang kuat, pencipta didorong untuk terus menghasilkan karya-karya baru tanpa khawatir karya mereka akan disalahgunakan. Selain itu, penggandaan yang dilakukan secara legal juga memberikan kepastian hukum bagi pengguna karya cipta, seperti penerbit, produser, atau distributor, sehingga mereka dapat menjalankan aktivitas bisnis mereka tanpa risiko hukum.<sup>16</sup>

## 2. Penggandaan Secara Ilegal

Penggandaan secara ilegal adalah tindakan memperbanyak atau mereproduksi suatu karya cipta tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta, yang melanggar peraturan perundang-undangan yang berlaku. Dalam konteks hukum Indonesia, pelanggaran hak cipta ini diatur secara rinci dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC). Hak cipta memberikan perlindungan hukum kepada pencipta atau pemegang hak untuk mengatur, memanfaatkan, dan memberikan izin terkait penggunaan karya cipta, termasuk penggandaan. Tindakan penggandaan tanpa izin bertentangan dengan hak eksklusif tersebut dan dianggap sebagai pelanggaran hukum yang dapat dikenakan sanksi pidana dan/atau perdata.

Dalam UUHC, Pasal 9 ayat (1) menyebutkan bahwa pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif untuk menggandakan ciptaan mereka dalam segala bentuk. Hak ini meliputi tindakan memperbanyak

---

<sup>15</sup> Wibowo, Ahmad Fajri "Perlindungan Hak Cipta Terhadap Penggandaan Permainan Video (Copyright Protection Against Video Game Copying), *"Dharmasiswa" Jurnal Program Magister Hukum FHUI*: Vol. 2, Article 17.

<sup>16</sup> Fahmi, Fathia, Bachtiar, Maryati, dan Dasrol. "Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta atas Penggandaan Film melalui Aplikasi TikTok. *Jurnal Ilmu Hukum Prima*, vol. 6, no. 2, 2023.

ciptaan, baik melalui media cetak, digital, maupun teknologi lainnya. Penggandaan ilegal terjadi ketika pihak lain melakukan reproduksi suatu karya cipta tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta, baik untuk kepentingan komersial maupun non-komersial, kecuali jika tindakan tersebut termasuk dalam pengecualian yang diatur oleh undang-undang.<sup>17</sup>

Penggandaan secara ilegal memiliki berbagai bentuk, seperti pembajakan buku, film, musik, perangkat lunak, dan karya digital lainnya. Salah satu bentuk umum dari penggandaan ilegal di Indonesia adalah pembajakan perangkat lunak, yang mengacu pada penggunaan, distribusi, atau penjualan perangkat lunak tanpa lisensi yang sah. pembajakan perangkat lunak masih menjadi masalah serius di Indonesia, dengan banyaknya pengguna yang tidak memahami pentingnya lisensi resmi dalam penggunaan perangkat lunak. Kasus serupa juga terjadi pada pembajakan film dan musik, yang sering kali diperbanyak dan didistribusikan tanpa izin melalui berbagai platform, baik secara fisik maupun digital.

Menurut Pasal 113 UUHC, pelanggaran hak cipta, termasuk penggandaan ilegal, dikenakan sanksi pidana. Pelaku yang tanpa izin menggandakan atau menggunakan karya cipta untuk kepentingan komersial dapat dipidana dengan penjara paling lama empat tahun atau denda maksimal satu miliar rupiah. Jika penggandaan dilakukan melalui media elektronik yang memungkinkan karya cipta diakses secara publik tanpa izin, pelaku dapat dikenakan pidana penjara hingga sepuluh tahun atau denda maksimal empat miliar rupiah. Ketentuan ini menunjukkan bahwa hukum memberikan perhatian serius terhadap perlindungan hak cipta dan berusaha memberikan efek jera bagi pelaku pelanggaran.<sup>18</sup>

Dampak dari penggandaan ilegal sangat merugikan berbagai pihak, terutama pencipta dan pemegang hak cipta. Pencipta kehilangan potensi pendapatan yang seharusnya mereka peroleh dari hak ekonomi atas karya mereka, sementara pemegang hak cipta menghadapi kerugian finansial yang signifikan akibat berkurangnya nilai pasar karya tersebut. Selain itu,

---

<sup>17</sup> *Loc. Cit.* Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

<sup>18</sup> *Ibid.* Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

pelanggaran hak cipta juga merugikan masyarakat secara keseluruhan karena menghambat perkembangan industri kreatif.<sup>19</sup>

Selain dampak ekonomi, penggandaan secara ilegal juga memiliki dampak sosial dan hukum yang luas. Masyarakat yang terbiasa dengan akses mudah ke karya bajakan cenderung kurang menghargai nilai intelektual dan kerja keras yang dilakukan oleh pencipta. Hal ini menciptakan budaya ketidakpedulian terhadap hak cipta, yang pada akhirnya memperburuk tingkat pelanggaran. Dengan demikian, penggandaan secara ilegal adalah tindakan yang merugikan pencipta, pemegang hak cipta, dan masyarakat secara keseluruhan. Tindakan ini melanggar hukum yang berlaku dan dapat dikenakan sanksi berat. Untuk menciptakan ekosistem kreatif yang sehat dan produktif, diperlukan kesadaran masyarakat, edukasi yang berkelanjutan, serta penegakan hukum yang konsisten dalam melindungi hak cipta. Perlindungan ini tidak hanya memberikan keadilan bagi pencipta, tetapi juga mendorong inovasi dan perkembangan industri kreatif yang berkelanjutan.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Septawibisono,A., Suryasaladin, R. Analisis Hukum Dampak Praktik Penggandaan Buku Terhadap Hak Ekonomi (Royalti) Pencipta , *Unes Law Review* , Vol. 6 No. 2 (2023)

<sup>20</sup> Muktar, Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Penggandaan Buku Secara Illegal Melalui Fotokopi, *Jurnal Indonesia Sosial Sains* ,Vol. 2 No.7 Juli 2021