

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Zaman yang sudah modern ini terdapat banyak sekali perkembangan dalam bidang teknologi yang sangat pesat tidak terkecuali di dalam bidang permainan video game. Perkembangan 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. Awal mula munculnya industri game dimulai pada tahun 1950-an pada saat itu permainan video hanya dirancang sebagai bahan untuk kebutuhan penelitian dan untuk mengisi waktu luang oleh para peneliti, *Games* pertama di dunia adalah *Tennis for Two*, yang diciptakan oleh seorang fisikawan Amerika bernama William Higinbotham pada tahun 1958, pada tahun 1960-an mahasiswa bernama Steve Russel yang berasal dari MIT beserta rekan-rekannya menciptakan sebuah permainan video yang bernama *spacewar* dan setelahnya terus terjadi perkembangan yang sangat pesat di bidang permainan video dari bentuk yang dulunya hanya memakai tabung *vacuum cathode ray* (sinar katoda) yang dapat menghasilkan gambar permainan berbentuk satu dimensi, hingga munculnya konsol-konsol game yang 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 atau *high definition*, dan yang terbaru adalah *Game VR*, atau *Virtual Reality Game*, adalah jenis permainan video yang dimainkan dengan menggunakan perangkat *Virtual Reality (VR)*. Perangkat VR ini menciptakan simulasi realitas yang imersif, memungkinkan pemain untuk merasakan dan berinteraksi dengan dunia virtual seolah-olah mereka berada di dalamnya.

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), di samping terhadap bidang-bidang lain seperti transaksi bisnis elektronik, kegiatan *e-government*, dan lain-lain. Salah satu ciptaan yang dilindungi oleh Hak Cipta berdasarkan Pasal 40 ayat (1) huruf (r) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah permainan video. Industri perangkat lunak berkembang seiring dengan teknologi. Salah satunya berbentuk aktivitas. Game

itu sendiri memiliki sejumlah komponen utama, termasuk musik, alur cerita, narasi, film, grafik, dan karakter. Mirip dengan hak cipta pada barang lain, hak cipta pada gim video memiliki hak absolut, yang berarti bahwa hanya pengembang game yang memiliki hak cipta. Akibatnya, pemilik hak cipta dapat menuntut siapa pun yang melanggar hak mereka. Ada sisi lain dari hak absolut seperti hak cipta, yang berarti bahwa setiap orang memiliki tanggung jawab atau sebuah kewajiban untuk menghormatinya. Beberapa hal tentang video game yang dilindungi menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah Perlindungan hak cipta atas video game meliputi hak moral dan hak ekonomi, Hak moral meliputi hak untuk diakui sebagai pencipta, hak untuk mengumumkan ciptaan, dan hak untuk mempertahankan keutuhan ciptaan, Hak ekonomi meliputi hak untuk memperbanyak ciptaan, hak untuk mendistribusikan ciptaan, hak untuk menyewakan ciptaan, hak untuk menampilkan ciptaan, hak untuk mengedarkan ciptaan, dan hak untuk menerjemahkan ciptaan.

Pengertian mengenai hak cipta dirumuskan dalam Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang no.28 tahun 2014 tentang hak cipta yaitu : “ Hak cipta adalah hak khusus 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 ”¹

Dikarenakan perkembangan yang sangat pesat di bidang video game banyak sekali *developer* game yang berminat untuk membuat permainan video, terdapat banyak video game yang dibuat dan diperjual-belikan di masyarakat para *developer* juga mendapatkan keuntungan yang sangat tinggi dari hasil penjualan game maupun konten-konten tambahan yang terdapat di dalam game-game tersebut contohnya saja perusahaan pengembang game yang bernama *EA (electronic art)* menurut website statista pada tahun 2023 perusahaan ini menghasilkan keuntungan sebesar 4,46 miliar dolar AS hanya dari penjualan konten tambahan di dalam game mereka² , karena keuntungan yang besar itu juga banyak terdapat oknum-oknum yang memanfaatkan kepopuleran game-game tersebut untuk mendapatkan keuntungan secara ilegal yang bisa merugikan para pengembang game di luaran sana salah satunya dengan cara menggandakan game-game tersebut dan kemudian mengkomersilkannya lagi dengan harga yang jauh lebih murah di bandingkan dengan dengan harga yang di berikan oleh

¹ Undang-Undang no.28 tahun 2014 tentang hak cipta

²Jennifer Maas, <https://variety.com/2024/digital/news/electronic-arts-ea-earnings-madden-nfl-1235994653/>

pengembang game. Tidak hanya game-game dari luar indonesia tetapi juga game-game buatan developer lokal yang ada di indonesia beberapa contohnya adalah game *dreadout* yang saya temukan terdapat versi bajakannya di dalam situs internet yang bernama *modulgame.com*, bahkan game yang dikembangkan oleh Digital happines ini juga langsung dibajak setelah dua hari perilisannya dan juga banyak lagi game-game ciptaan *developer* luar indonesia yang di bajak dan di gandakan secara illegal bukan hanya *game dreadout* saja yang di gandakan secara illegal di situs tersebut tetapi masih banyak game lainnya juga.³

Kemudian pada tahun 2014 juga terdapat pembajakan tiga game buatan *developer* Indonesia, yaitu *Infinite Sky* buatan *Touchten*, *Run Princess Run* buatan *Qajoo Studio*, dan *Infectionator* dari *Toge Production* dan juga banyak lagi game-game ciptaan *developer* luar indonesia yang di bajak dan di gandakan secara illegal ,Game-game ini dibajak dan diunggah di toko aplikasi dan website tanpa izin dari *developer*nya.⁴

Terdapat beberapa perbedaan antara game yang digandakan secara illegal dan secara legal antara lain adalah game yang digandakan secara illegal biasanya sulit untuk di install ke dalam perangkat yang kita miliki dikarenakan game bajakan tersebut memiliki tahapan-tahapan yang bisa dibilang cukup rumit untuk bisa dimainkan serta biasanya game-game bajakan tersebut mengalami *crash* (kerusakan) saat dimainkan dikarenakan adanya file yang rusak selama proses pembajakan berlangsung berbeda dengan game yang digandakan secara legal yang proses penginstalan dan penggunaannya lebih mudah karena game tersebut di dapat langsung dari pihak pengembang atau distributor pihak kedua yang resmi yang memiliki izin dari pihak pengembang game tersebut, dan juga salah satu kerugian yang bisa di timbulkan dari game bajakan adalah perangkat kita bisa terkena virus yang biasanya sengaja ditanamkan oleh pembajak game tersebut agar dapat mencuri data-data yang kita miliki.

Dari hal-hal yang dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa para pelaku penggandaan game secara ilegal telah melanggar beberapa peraturan yang dibuat untuk melindungi para pengembang game sehingga menyebabkan kerugian yang sangat besar bagi para pengembang tersebut, maka dari itu tujuan di buatnya karya tulis ilmiah ini adalah untuk menganalisis tindakan penggandaan software video game secara illegal

³ Arindra Meodia, <https://www.antaranews.com/berita/783323/langkah-pengembang-dreadout-hadapi-pembajakan>

⁴ Ardhi Suryadhi ,<https://inet.detik.com/games-news/d-2545345/lagi-game-buatan-indonesia-dibajak>

maupun secara legal, hukum apa saja yang melindungi para pengembang video game terhadap penggandaan ilegal, serta apa saja penyebab atau faktor terdapat banyaknya pembajakan game di Indonesia. Oleh sebab itu, menurut penulis hal-hal di atas perlu dikaji lebih lanjut, mengingat perkembangan pengembang video game yang semakin pesat di era digital serta semakin banyaknya developer di Indonesia baik yang masih baru maupun yang sudah terkenal.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana implementasi hukum bagi pelaku penggandaan Software Video Game Secara Ilegal Ditinjau Dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui dan menjelaskan Implementasi Hukum Bagi Pelaku Penggandaan Software Video Game Secara Ilegal Ditinjau Dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

D. Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan hukum normatif sebagai metodologinya. Kata 'pendekatan' mengacu pada sesuatu (kegiatan, upaya, usaha dan perbuatan) yang bergerak mendekati atau mendekatkan. Pendekatan yuridis dalam penelitian ini didasarkan pada peraturan perundang-undangan yang relevan. Namun, dalam hal ini, metode normatif bertujuan untuk mendekatkan masalah yang diteliti dengan sifat normatif hukum. Pendekatan normatif meliputi asas-asas hukum, sistematika hukum, sinkronisasi (penyesuaian) hukum, daya banding hukum, atau sejarah hukum semuanya termasuk dalam pendekatan normatif.

1. Bahan Hukum

Dalam penulisan ini sumber data yang digunakan ialah :

- a. Bahan Hukum primer
 - 1) (UU) Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
 - 2) (UU) Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
 - 3) Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 16 Tahun 2020 tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait.

4) Undang-undang (UU) Nomor 65 Tahun 2024 tentang Perubahan Ketiga atas Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten

b. Bahan hukum skunder

Perolehan data sekunder didapatkan melalui data-data pustaka antara lain :

- 1) Jurnal
- 2) Website

2. Metode Pengumpulan Bahan Hukum

Pengumpulan data-data sebagaimana disebut diatas menggunakan teknik Studi dokumen, Studi dokumen adalah metode pengumpulan data yang tidak ditujukan langsung kepada subjek penelitian. Studi dokumen adalah jenis pengumpulan data yang meneliti berbagai macam dokumen yang berguna untuk bahan analisis.

3. Analisis

Analisis Data dalam penelitian ini dikumpulkan dan kemudian diperiksa menggunakan metode analisis data kualitatif, yang pertama-tama memproses data secara menyeluruh menggunakan informasi dari studi dokumen dan literatur tentang perlindungan hukum pemegang hak cipta video game. Manfaat dari pendekatan ini adalah memungkinkan penelitian untuk melihat lebih dekat temuan analisis dokumen dan literatur yang digunakan untuk mendukung penelitian ini.

E. Sistematika Penulisan

Pembentukan penulisan penelitian ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

I. BAB I PENDAHULUAN

Adapun isi dari bab I adalah pendahuluan yang berisikan latar belakang, Tujuan penelitian, manfaat penelitian, kegunaan dari hasil penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

II. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Adapun isi dari tinjauan pustaka itu sendiri berisikan tiga sub bab, yang mencakup tinjauan umum .

III. BAB III HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

Dalam penelitian ini berisi hasil penelitian dan analisis data dari perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta permainan video (video game) terhadap tindakan pembajakan, UU 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.

IV. BAB IV PENUTUP

Berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang harapannya dapat membantu mengurangi kasus pembajakan permainan video (video game).

