

**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA PEREDARAN
KASET BAJAKAN *VIDEO GAME* BERDASARKAN UNDANG-UNDANG
NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

Oleh :

Silitonga Tondy Piebed Oro¹, Syamsudin², Benhard K. Pasaribu³

¹Alumni Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda

^{2 dan 3} Dosen Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda

ABSTRACT

Law Number 28 of 2014 concerning Copyright is a regulation that has regulated and protected the work of a person's copyright where the Law has also contained a prohibition without permission from the Creator or Copyright Holder as mentioned in Article 113 paragraph 3 of Law Number 28 of 2014. The phenomenon of piracy still occurs today, including piracy of films, songs, music, books, science, and video games in Samarinda City in several places. Therefore, Law Number 28 of 2014 concerning Copyright has been issued, this Law is to protect Copyright, one of which is about piracy of Video Game Tapes which has recently been increasingly in circulation. The research conducted is empirical legal research using the Statutory Regulation Approach. And the data collection methods used are observation methods, in-depth interviews with informants, and documentation studies. Researchers conducted research at the Samarinda Ulu Sector Police and at the Office of the Ministry of Law and Human Rights in East Kalimantan. The results of this study show that Copyright protection contained in Law Number 28 of 2014 concerning Copyright in the form of piracy of pirated video game tapes has not been fully effective in its application or implementation. This is because there is still a lack of knowledge about copyright protection and copyright holders in the community, coupled with the price of these pirated tapes which tend to be cheaper and easier to obtain, compared to the original tapes or property rights, which are much more expensive, causing the still rampant sale and purchase agreements between traders and buyers who increasingly allow this copyright piracy case to continue to occur. Also in the case of piracy this is a complaint offense where law enforcement officials will take further action if the party concerned makes a report or complaint to the police. In addition to this, law enforcers only carry out preventive and repressive measures.

Keywords : Copyright, Creator, Copy Right Protection, Piracy

ABSTRAK

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta merupakan peraturan yang telah mengatur sekaligus melindungi hasil karya cipta seseorang dimana dalam Undang-Undang tersebut telah tertuang juga adanya larangan dengan tanpa izin dari Pencipta

atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana disebutkan dalam Pasal 113 ayat 3 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. Fenomena dalam pembajakan masih saja terjadi hingga saat ini, termasuk pembajakan terhadap film, lagu, music, buku, ilmu pengetahuan, dan *video game* yang ada di Kota Samarinda di beberapa tempat. Maka dari itu telah diterbitkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-undang ini adalah untuk melindungi Hak Cipta yang salah satunya tentang pembajakan Kaset *Video Game* yang belakangan ini semakin banyak dalam peredarannya.

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian hukum empiris dengan menggunakan Pendekatan Peraturan Perundang-undangan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi wawancara mendalam dengan informan, dan studi dokumentasi. Peneliti melakukan penelitian di Kepolisian Sektor Samarinda Ulu dan di Kantor Kementerian Hukum dan HAM Wilayah Kalimantan Timur.

Hasil daripada penelitian ini menunjukkan bahwa pihak penegak hukum dalam hal ini adalah pihak kepolisian telah melakukan dua cara pencegahan agar dapat meminimalisir kasus pembajakan kaset, yaitu upaya preventif dan represif, akan tetapi dalam pelaksanaannya belum dapat berjalan secara efektif dikarenakan menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta tindak pidana pembajakan dikategorikan sebagai delik aduan, selain itu mengenai bentuk perlindungan yang diberikan kepada pengembang/penerbit *video game* telah dilaksanakan kepada pengembang/penerbit *video game* baik lokal maupun dari luar negeri, karena Indonesia bukan saja mengaturnya melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, tetapi juga melalui kesepakatan Internasional seperti Protokol Madrid dan Konvensi Bern.

Kata Kunci : Hak Cipta, Pencipta, Perlindungan Hak Cipta, Pembajakan

I. PENDAHULUAN

Sejak zaman Belanda Hak Cipta diatur pada Auteurswet Tahun 1912 Stb. Nomor. 600. Peraturan tentang Hak Cipta ini tampaknya sudah tidak sesuai lagi dengan kebutuhan masyarakat serta cita-cita hukum nasional, sehingga auteurswet ini dicabut. Untuk pertama kalinya setelah Indonesia merdeka, maka tentang hak cipta telah diatur dalam Undang-undang Nomor. 6 Tahun 1982, yang kemudian diubah menjadi UU Hak Cipta Nomor. 7 tahun 1987, lalu dirombak kembali dengan Undang-undang Nomor. 12 Tahun 1997 tentang Hak Cipta, dan selanjutnya diundangkan dengan Undang-undang Nomor. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. dan terakhir kali di undangkan dengan undang-undang UU Nomor. 28 Tahun 2014. Undang-undang ini dikeluarkan untuk merealisasikan amanah daripada Garis Besar Haluan Negara (GBHN) dalam rangka pembangunan di bidang hukum, yang dimaksudkan untuk mendorong dan melindungi pencipta dan hasil karya ciptaannya diharapkan penyebarluasan hasil kebudayaan dibidang karya ilmu seni dan sastra dapat dilindungi secara yuridis yang pada gilirannya dapat mempercepat proses pertumbuhan kecerdasan kehidupan bangsa.

Kemudian di dalam pasal 113 ayat (2) disebutkan : Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah), juga pada ayat 3 yang

menyebutkan : Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Namun pada faktanya masih saja ada oknum-oknum yang menjual kaset bajakan. Khususnya dalam bidang *Video Game*.

Akibat dari maraknya pembajakan ini, Indonesia dihadapkan pada berbagai masalah, baik dari dunia Internasional maupun pada masyarakat Indonesia sendiri. Pengenaan sanksi oleh masyarakat Internasional merupakan suatu kemungkinan yang akan dihadapi oleh bangsa Indonesia. Mengingat bangsa Indonesia adalah salah satu penandatanganan perjanjian TRIPs (*Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights*) yaitu perjanjian Hak-Hak Milik Intelektual berkaitan dengan perdagangan dalam Badan Perdagangan Dunia (WTO) yang harus tunduk pada perjanjian internasional tersebut.

“Banyaknya pelanggaran hak cipta tersebut menggambarkan tingkat kesadaran hukum masyarakat yang masih tergolong rendah. Sanksi pidana merupakan ultimum remedium yang diharapkan dapat mengurangi atau menjerakan para pembajak tanpa izin dan prosedur hukum (ilegal) menggunakan ciptaan orang lain dengan maksud tertentu mengeruk keuntungan sebesar-besarnya.”¹

¹ Teguh Sulistia & Aria Zurnetti, 2012, *Hukum Horizon Baru Pasca Reformasi*, Rajawali Pers, Jakarta, Hal 289

Pemberian sanksi pidana dalam UU Nomor. 28 Tahun 2014 tidak akan menjamin bahwa pelanggaran hak cipta dapat berkurang, sejauh kesadaran hukum masyarakat masih rendah dan kurang dalam menghargai hasil karya orang baik secara sendiri-sendiri atau bersama-sama.

Pada Undang-undang Hak Cipta telah dijelaskan bahwa ancaman pidana terhadap pembajakan suatu ciptaan dalam hal ini kaset bajakan dapat dikenai sanksi pidana dan denda, pada Pasal 113 ayat (3) yang berbunyi sebagai berikut :

Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)

Aktivitas jual beli produk-produk hasil bajakan, kian hari semakin marak, Parahnya lagi, meski ilegal, distributor dan pedagang kaset bajakan ini seperti tak terjamah hukum. Harganya yang murah membuat pembeli senang, anehnya kaset bajakan tersebut selalu update dengan judul-judul game yang terbaru.

Dewasa ini, dengan semakin umumnya penjualan perangkat *Video Game* di Indonesia dan kendati adanya peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang pelarangan pembajakan, tetapi praktek peredaran *video game* bajakan masih banyak terjadi di masyarakat, yang mana mayoritas orang-orang masih cenderung mencari barang bajakan yang harganya jauh lebih murah ketimbang membeli barang orisinilnya yang tentu saja harganya jauh lebih mahal, ditambah

lagi masyarakat yang masih belum banyak mengetahui tentang perlindungan hak cipta yang diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta dan ketentuan pidananya, yang membuat praktek penjualan kaset *Video Game* bajakan menjadi fenomena hukum di masyarakat yang cenderung dibiarkan oleh Para Penegak Hukum.

Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tindakan aparat penegak hukum terhadap tindak pidana penjualan kaset *video game* bajakan berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta.
2. Untuk mengetahui bentuk perlindungan yang diberikan Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta terhadap pengembang/penerbit video game.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian hukum empiris. Penelitian dengan pendekatan peraturan perundang-undangan yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang sedang diteliti oleh penulis.

Sumber data yang digunakan sesuai dengan metode penelitian yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah data utama yang diperoleh dari penelitian yang menggunakan metode empiris, digunakan untuk melihat dan menemukan substansi hukum yang lebih baik ke berbagai lokasi yang dapat mengakomodasikan kebutuhan data penulis. Data sekunder adalah data pelengkap bagi data primer yang ada dan diperoleh penulis dari berbagai literatur berupa Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, dan

Peraturan-Peraturan lainnya yang terkait, serta literatur-literatur, jurnal-jurnal yang berkaitan dengan masalah penelitian.

Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Bahan Hukum dilaksanakan dengan wawancara dengan para aparat penegak hukum atau instansi terkait dan melakukan Penelitian Kepustakaan dengan membaca, mengutip, dan membuat catatan penting dalam penulisan ini.

Untuk menganalisis data yang telah diperoleh baik data primer maupun sekunder, penulis menganalisis data secara deskriptif dan kualitatif.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Tindakan Aparat Penegak Hukum Terhadap Tindak Pidana Penjualan Kaset *Video Game* Bajakan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

1. Penegakan Hukum

Penegakan hukum merupakan implementasi hukum oleh petugas penegak hukum dan setiap orang yang mempunyai kepentingan dan wewenang sesuai dengan aturan hukum yang berlaku.

Ada beberapa faktor yang menjadi penunjang demi berjalannya tujuan daripada penegakan hukum tersebut, yaitu : faktor hukum, faktor masyarakat, faktor budaya, faktor sarana dan fasilitas serta faktor penegak hukum. Diantara 5 faktor tersebut, yang paling berkaitan dengan masalah ini adalah Faktor Masyarakat dan Faktor Penegak Hukum. Dimana kedua faktor ini yang dominan dalam permasalahan ini serta fakta yang ada di lapangan.

2. Upaya yang dilakukan oleh Penegak Hukum

Menurut penuturan dari pihak kepolisian yang telah diwawancarai dalam hal ini bersama dengan Bapak Fardhan (Anggota Satreskrim Polres Samarinda Ulu) baik Pihak Kepolisian Polresta Samarinda maupun Kepolisian dibawahnya sudah melakukan beberapa upaya dalam melakukan pencegahan ataupun juga untuk meminimalisir dari kasus pembajakan ini, ada 2 cara yaitu Preventif dan Represif².

Langkah pertama adalah dengan upaya Preventif yaitu dengan sebuah tindakan untuk mengendalikan kondisi sosial yang dilaksanakan untuk bisa mencegah atau bisa juga meminimalisir agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan terjadi. Tindakan pencegahan ini dilaksanakan oleh aparat penegak hukum yang bertugas secara bersama dalam hal ini adalah salah satunya adalah pihak kepolisian. Contoh dari tindakan Preventif ini adalah dengan melakukan Patroli rutin.

Kemudian cara selanjutnya cara yang kedua adalah dengan tindakan Represif yaitu suatu tindakan untuk mengendalikan kondisi sosial masyarakat setelah terjadi pelanggaran dalam arti penanganan atau tindakan ini mengacu kepada Undang-Undang yang mengatur kasus yang ditangani yaitu kasus pembajakan yang telah tertuang dalam Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta yang berupa kaset *Video Game* bajakan. Tindakan ini biasa dikenal dengan sidak atau razia bersama juga

²Wawancara bersama Bripta Fardhan Anggota Satreskrim Polsek Samarinda Ulu pada tanggal 12 Maret 2024

dengan aparat gabungan. Tindakan dari Represif ini dibagi menjadi 2:

a. Persuasif

Tindakan dimana dengan membujuk atau mengarahkan atau juga bisa dengan melakukan sosialisasi kepada masyarakat tentang pentingnya menjaga Hak Cipta untuk bersama-sama menjaga nilai-nilai dan norma-norma yang terkandung dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

b. Koersif

Tindakan ini lebih mengarah kepada penegasan dalam melakukan penanganan yang sedang ditangani. Dengan kata lain tindakan ini bisa juga dengan memberikan sanksi kepada pelanggar.

Peneliti dalam hal ini juga sempat mewawancarai mengenai beberapa hal kepada Bripka Fardhan mengenai kasus penjualan kaset video game bajakan, sebagai berikut:

“Jika dilihat dari judul penelitian yang saudara sedang teliti sekarang, yaitu tentang pelanggaran Hak Cipta, jadi pelanggaran Hak Cipta termasuk dalam ranah Pidana Khusus, atau tindak pidana yang pengaturannya berada diluar dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Jadi penegakan hukum dalam pidana khusus memiliki penanganan dan karakteristik yang khusus dan spesifik, baik dari aturan hukum yang diberlakukan, hukum acaranya, penegakan hukumnya, maupun pengacara yang menanganinya. Dalam hal ini undang-undang yang mengaturnya

adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.”³

“Dulu pernah menangani kasus pembajakan seperti ini, tapi sudah lama tahun 2010. Namun saat ini masih belum ada tindak lanjut dalam penanganan pelanggaran kaset bajakan tersebut karena belum ada aduan dari yang bersangkutan.

Kami juga punya data lokasi yang biasa jadi tempat peredaran kaset *video game* bajakan salah satunya Toko Sonic di jl. Antasari dan satu lagi di jl. Suryanata”

“Dari kami untuk penanganan kasus seperti ini sudah melakukan 2 tindakan yaitu tindakan Preventif dan Represif. Selebihnya kita menerima aduan dari yang bersangkutan kalau tidak ada laporan atau aduan dari pihak yang bersangkutan, maka kita juga belum bisa melakukan penindakan lebih lanjut dari kasus pelanggaran tersebut”⁴

Kewenangan untuk melakukan penyidikan tidak hanya dimiliki oleh aparat penegak hukum seperti kepolisian Republik Indonesia, tetapi kewenangan itu juga dimiliki oleh kalangan PNS, penyidik tersebut adalah Ppenyidik Pegawai Negeri atau PPNS.

Penyidik Pegawai Negeri Sipil atau PPNS dalam pengertiannya merupakan penyidik yang berasal dari PNS untuk melakukan penyidikan tindak pidana tertentu. Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana Pasal 1 Butir 1 disebutkan bahwa Penyidik adalah pejabat Polisi Negara Republik Indonesia atau Pejabat Pegawai

³Wawancara bersama Bripka Fardhan Anggota Satreskrim Polsek Samarinda Ulu pada tanggal 12 Maret 2024

⁴Wawancara bersama Bripka Fardhan Anggota Satreskrim Polsek Samarinda Ulu pada tanggal 12 Maret 2024

Negeri Sipil tertentu yang diberikan wewenang khusus oleh Undang-Undang untuk melakukan penyidikan.

Khusus dalam Instansi Kementerian Hukum dan Ham, Pejabat PPNS diangkat oleh Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia dan diawasi dan dibina oleh Kepolisian Negara Republik Indonesia dan bertanggungjawab kepada Pimpinan Kementerian/Lembaga/Daerah tempat PPNS tersebut bernaung.

Berdasarkan PERATURAN MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA REPUBLIK INDONESIA NOMOR M.HH.01.AH.09.01 TAHUN 2011 TENTANG Tata Cara Pengangkatan, Pemberhentian, Mutasi, dan Pengambilan Sumpah Atau Janji Pejabat Penyidik Pegawai Negeri Sipil, dan Bentuk, Ukuran, Warna, Format, Serta Penerbitan Kartu Tanda Pengenal Pejabat Penyidik Pegawai Negeri Sipil, Tugas dan Kewenangan PPNS Kemenkumham adalah melakukan penyidikan terhadap kasus pidana tertentu yang terjadi dalam lingkup Kementerian Hukum dan HAM. Contohnya seperti:

- 1) PPNS KI (Kekayaan Intelektual) bertugas untuk melakukan tindakan Penyidikan yang meliputi pemeriksaan dan pemanggilan terkait tindak pidana terhadap pelanggaran Merek, Paten, Hak Cipta, Rahasia Dagang, dan Kekayaan Intelektual Komunal;
- 2) PPNS Keimigrasian bertugas untuk melakukan penyidikan terkait tindak pidana terhadap pelanggaran keimigrasian UU Keimigrasian yang mencakup antara lain: memanggil, memeriksa, menggeledah,

menangkap, atau menahan seseorang yang disangka melakukan tindak pidana Keimigrasian, penyitaan dan pemeriksaan lainnya.

Dalam hal ini yaitu DPR bersama Presiden yang membuat dan menguji Undang-Undang, sudah mengatur Hak Cipta dan menerbitkan dalam Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang dimana dalam implementasinya para aparat yang berwenang dalam menangani kasus ini belum secara efektif dan tegas dalam meminimalisir kasus pembajakan kaset *video game* bajakan yang merupakan delik aduan. Dalam arti penegak hukum yaitu pihak kepolisian dan PPNS hanya bisa menindak lanjuti kasus pembajakan Kaset *video game* bajakan ini ketika mereka mendapat aduan atau laporan dari yang bersangkutan (pihak terkait). Aturan yang telah mengatur tentang Hak Cipta ini sebatas tertulis dalam Undang-Undang saja, namun belum efektif dalam implementasi dan penegakan ketika menjalankan Undang-undang tersebut. Namun edukasi Undang-undang tentang Hak cipta terus dilakukan oleh pihak kepolisian kepada masyarakat secara umum dan kepada para pedagang secara khusus yang masih berjualan kaset bajakan, hal ini merupakan salah satu cara untuk membuat transisi paradigma dan mengubah kebiasaan masyarakat

Pihak terkait dalam hal ini adalah pihak pencipta dan pemegang hak cipta serta penerbit yang tidak secara tegas mengusut atau melaporkan kasus pembajakan yang ada pada kaset bajakan. Walaupun terkadang para pihak sudah melakukan berbagai upaya terhadap fenomena hukum ini, tetapi mereka

tidak melakukan hal banyak ketika mendapati hak ciptanya sudah terbajak dan dipasarkan atau diperjualbelikan secara besar. Terlebih lagi sebagian besar pemegang Hak Cipta adalah para pengembang atau penerbit yang kedudukannya berada di luar negeri, sehingga membuat penegakan hukum menjadi semakin sulit karena pelanggaran hak cipta merupakan delik aduan Hal ini mereka lakukan karena terkadang tidak mendapatkan hasil yang efisien dan tindakan tegas dari penegak hukum ketika pembajakan tersebut dilaporkan ke pihak yang berwenang. Dan kemudian kejadian tersebut akan terus terjadi dan berulang kali dilakukan oleh oknum yang melakukan pembajakan kaset *Video Game* bajakan. Fenomena Hukum ini terjadi karena yang ditindak adalah hanya sebagai agen atau pedagang kecil yang biasa menjual kaset tersebut yang mereka hanya sebatas jembatan perdagangan kaset, bukan dari produsen atau yang memfasilitasi mereka dari kaset bajakan tersebut yang menjadi pusat atau sumber daripada pembajakan terkait kaset bajakan ini. Dan juga ketika menyelesaikan kasus ini, pastinya akan banyak menguras tenaga, waktu, biaya dan lain sebagainya yang kasus ini secara terus menerus akan terulang kembali.

3. Kendala Dalam Penegakan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Tingginya nilai ekonomis yang dimiliki oleh hasil karya cipta serta tingginya rasa keingintahuan masyarakat terhadap hasil karya cipta membuat masyarakat lebih memilih untuk mendapatkan barang-barang tersebut dengan cara yang illegal

seperti melakukan pembajakan terhadap karya cipta yang disimpan dalam format Kaset dan dijual ke masyarakat. Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 sebagai salah satu bentuk penegakan hukum pelanggaran Hak Cipta belum juga dapat mengatasi masalah maraknya penjual kaset bajakan.

Dalam Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta adanya perubahan ancaman pidana dan perubahan delik aduan pada Pasal 120 yang sebelumnya berlaku delik biasa pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002. Secara normatif, tujuan diubah delik ini adalah untuk melindungi hak-hak pencipta terkait semakin luasnya pelanggaran hak cipta, untuk menegaskan hak cipta adalah hak yang bersifat personal, yaitu hak pribadi. membuat para pencipta untuk lebih proaktif dalam menelusuri karya ciptanya apabila terjadi pelanggaran. Delik aduan menyerahkan hak sepenuhnya kepada korban untuk melaporkan atau tidak tindak pidana yang terjadi. Berbeda dengan delik biasa, untuk dilakukannya penuntutan pidana terhadap perbuatannya tidak disyaratkan adanya pengaduan dari yang berhak dimana aparat penegak hukum dituntut untuk aktif dalam menindaklanjuti pelanggaran pidana.

Dalam proses penegakan hukum terhadap Undang-Undang Hak Cipta, pihak kepolisian harus mendapatkan aduan dulu dari korban, akan tetapi yang terjadi di lapangan banyak pencipta atau para pemegang hak cipta yang tidak melaporkan apabila ada haknya yang dilanggar karena sibuknya aktivitas mereka, hal tersebut menjadi kendala terlaksananya penegakan hukum. Maka karena delik aduan tersebutlah

yang membuat masih banyaknya praktik jual/beli kaset bajakan, yang mana pihak penegak hukum tidak dapat proaktif memberantas tindak pidana peredaran kaset yang tidak hanya dalam ranah *video game* saja, tetapi dalam hiburan media lainnya seperti kaset film, lagu, dan lain-lain.

“Sebenarnya kendala yang paling berpengaruh dalam penegakan hak cipta di Indonesia adalah delik aduan yang berlaku di Undang-Undang Hak Cipta tersebut, yang mana mengharuskan para pemegang hak cipta tersebut untuk mengadukan dahulu supaya nanti baru diproses oleh pihak kepolisian, tetapi faktanya hanya sedikit para pemegang hak cipta yang ingin melaporkan kalau ciptaan mereka telah dibajak, maka karena delik aduan tersebutlah kenapa kepolisian tidak dapat dengan proaktif memberantas kasus peredaran kaset bajakan”.⁵

B. Bentuk Perlindungan yang Diberikan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Terhadap Pengembang/Penerbit Video Game

1. Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum adalah upaya melindungi kepentingan seseorang dengan cara mengalokasikan kekuasaan kepada orang tersebut untuk bertindak dalam rangka kepentingan tersebut.

Perlindungan Hak Cipta adalah perlindungan yang diberikan atas hasil karya dengan membatasi orang lain agar tidak melanggar privasi yang melekat pada pencipta.

Perlindungan terhadap masyarakat mempunyai banyak dimensi yang mana salah satunya adalah perlindungan Hukum. Perlindungan hukum bagi setiap warga Negara Indonesia tanpa terkecuali, dapat ditemukan dalam Undang-undang dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945, untuk itu setiap produk yang dihasilkan oleh legislatif harus senantiasa mampu memberikan jaminan perlindungan hukum bagi semua orang, bahkan harus mampu menangkap aspirasi hukum dan keadilan yang berkembang di masyarakat. Hal tersebut, dapat dilihat dari ketentuan yang mengatur tentang adanya persemaian kedudukan hukum bagi setiap warga Negara Indonesia tanpa terkecuali.

2. Hak Cipta

Pasal 1 Angka 1 Undang – undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta berbunyi 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 perundang-undangan. Sedangkan dalam Pasal 1 Angka 4 dijelaskan bahwa Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah.

Hak cipta merupakan hak yang dimiliki oleh pencipta atau penerima hak atas suatu hasil karya atau produk yang mereka buat untuk dipublikasikan dengan tujuan untuk melindungi karya atau produk tersebut baik dari segi ekonomi maupun moral. Hasil karya yang dilindungi oleh hak cipta

⁵Wawancara bersama Briпка Fardhan Anggota Satreskrim Polsek Samarinda Ulu pada tanggal 12 Maret 2024

berupa karya seni, sastra dan ilmu pengetahuan.

Undang-undang memberikan pengertian bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptanya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.⁶

3. Masa Berlaku Hak Cipta

Masa berlaku Hak Cipta tergantung pada golongannya dan setiap Hak Cipta memiliki Hak Ekonomi dan Hak Moral yang melekat pada pemegang Hak Cipta tersebut.

Hak Ekonomi seperti yang dijelaskan di Pasal 8 yang mana Hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk atas Ciptaan. Sedangkan dalam Pasal 9 angka 1 dijelaskan bahwa Pemegang Hak Cipta memiliki Hak Ekonomi untuk melakukan :

- a. penerbitan Ciptaan;
- b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;
- c. Penerjemahan Ciptaan;
- d. Pengadaptasian, pengaransemen, atau pentransformasian Ciptaan;
- e. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya;
- f. Pertunjukan Ciptaan;
- g. Pengumuman Ciptaan;
- h. Komunikasi Ciptaan; dan
- i. Penyewaan Ciptaan.

Sedangkan Hak Moral sebagaimana yang dijelaskan dalam Pasal 5 dengan bunyi sebagai berikut : Hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 merupakan hak yang

melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:

- a. tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
- b. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
- c. mengubah Ciptaannya sesuai dengan keputusan dalam masyarakat;
- d. mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
- e. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau

Masa berlaku Perlindungan Hak Cipta sendiri dijelaskan dalam pasal 59 ayat (1) dengan bunyi sebagai berikut :

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

⁶Khoirul Hidayah, 2012, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual Di Indonesia*, UIN-Maliki Press, Malang, hal. 3.

j. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli,
berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.

4. Ruang Lingkup Hak Cipta

Ruang lingkup Perlindungan Hak Cipta yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dijelaskan dalam Pasal 2 dengan bunyi sebagai berikut :

Undang-Undang ini berlaku terhadap:

- a. semua Ciptaan dan produk Hak Terkait warga negara, penduduk, dan badan hukum Indonesia;
- b. semua Ciptaan dan produk Hak Terkait bukan warga negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia yang untuk pertama kali dilakukan Pengumuman di Indonesia;
- c. semua Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dan pengguna Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait bukan warga negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia dengan ketentuan:
 1. Negaranya mempunyai perjanjian bilateral dengan negara Republik Indonesia mengenai perlindungan Hak Cipta dan Hak Terkait; atau
 2. Negaranya dan Negara Republik Indonesia merupakan pihak atau peserta dalam perjanjian multilateral yang sama mengenai perlindungan

Hak Cipta dan Hak Terkait.

5. Perlindungan Hak Cipta Terhadap Pengembang/Penerbit *Video Game* Baik Diluar Maupun Di Dalam Negeri
Seperti yang sudah dijelaskan di bab sebelumnya,

“*Video Game* (atau permainan video) adalah permainan elektronik yang meliputi sebuah interaksi dengan perangkat yang dibutuhkan (seperti *joystick*, *controller*, *keyboard*, dll) untuk menghasilkan sebuah umpan balik yang nantinya akan ditampilkan melalui layar”⁷

Dalam proses penciptaannya, sebuah *Video Game* tercipta dari kerja sama 2 belah pihak yang memiliki tugasnya masing-masing, yaitu Pengembang dan Penerbit.⁸ Pada dasarnya sebuah *Video Game*, memiliki konsep penciptaan yang hampir sama, yang mana dalam hal ini penulis akan mengambil contoh sebuah buku. Sebuah buku dari awal penulisan hingga sampai pada proses pencetakan dan pendistribusian terdiri dari 2 pihak yang memiliki tugasnya masing-masing, yaitu Penulis dan Penerbit. Sebagai contoh, buku dengan judul *Harry Potter dan Batu Bertuah* dengan Penulisnya bernama J.K. Rowling dan didistribusikan di Indonesia pada bulan September tahun 2000 melalui Penerbit Gramedia Utama Pustaka yang memiliki tugas untuk memasarkan buku tersebut.

⁷Chris Crawford, 2009, *The Art of Computer Design*, McGraw-Hill Media, California, Hal.1

⁸<https://www.linkedin.com/pulse/breaking-gaming-industry-difference-between-joe-howell#:~:text=Developers%20and%20publishers%20are%20two,distributing%20the%20game%20to%20players>, Diakses Tanggal 18 Maret 2024, Pukul 20.44 WITA

Sama halnya dengan *Video Game*, yang terdiri dari Pengembang dan Penerbit, yang mana Pengembang memiliki tugas dalam proses penciptaan *Video Game* baik pemrograman, *Coding*, *Testing* dan lain-lain. Sedangkan Penerbit memiliki tugas untuk memasarkan dan mendistribusikan *Video Game* tersebut.

Kemudian muncullah pertanyaan : Siapakah yang memegang Hak Cipta atas sebuah *Video Game*? Pengembang atau Penerbit?. Pada dasarnya sebuah *Video Game* terbentuk dari kesepakatan kontrak antara pihak Pengembang dan Penerbit, dan siapa pemegang hak cipta biasanya diatur dalam kontrak tersebut, jadi pemegang hak cipta *video game* tergantung bagaimana kesepakatan dalam kontrak tersebut.

Mayoritas *Video Game* yang beredar di Indonesia adalah hasil dari Pengembang dan Penerbit dari luar negeri, yang tentu saja memiliki peraturan atau regulasi yang berbeda, dalam hal ini peneliti sempat melakukan wawancara kepada Ibu Rima Kumari S.H.,M.H., Selaku Kasubbid Pelayanan Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Ham Kalimantan Timur tentang regulasi apa saja yang berlaku di Indonesia dalam melindungi karya hak cipta yang berasal dari luar negeri.

“Jadi sebenarnya Indonesia sudah menjadi anggota dari Protokol Madrid, yaitu Sistem yang memudahkan dalam mendaftarkan mered dagang agar dapat menjual produknya ke luar negeri tanpa harus repot mengikuti regulasi dari Negara yang dituju, tentu saja dalam catatan, Negara tersebut juga harus menjadi anggota protokol Madrid .Protokol Madrid sudah diterapkan di

Indonesia melalui Perpres Nomor 92 Tahun 2017 Tentang Pengesahan Protokol Terkait dengan Persetujuan Madrid Mengenai Pendaftaran Merek Secara Internasional”⁹

Selain Protoko Madrid, Indonesia juga tergabung dalam Konvensi Bern. Isi dari Perjanjian Konvensi Bern adalah mewajibkan negara-negara yang menandatangani melindungi hak cipta dari karya-karya para pencipta dari Negara-negara lain yang ikut menandatangani (yaitu negara-negara yang dikenal sebagai Negara Uni Bern), seolah-olah mereka adalah warga negaranya sendiri.

“Indonesia juga tergabung dalam keanggotaan Konvensi Bern dan diimplementasikan di Indonesia melalui Keppres Nomor 18 Tahun 1997 Tentang Pengesahan Berne Convention For The Protection Of Literary And Artistic Works”¹⁰

4. PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Dalam penegakan hukum Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pihak Kepolisian telah melakukan 2 cara pencegahan agar meminimalisir kasus pembajakan kaset, yaitu pendekatan preventif dan represif. Sedangkan efektivitas penegakan hukum dalam Undang-Undang Nomor. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta belum sepenuhnya terimplementasikan dengan baik

⁹Wawancara bersama Ibu Rima Kumari, Kasubbid Pelayanan Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Ham Kalimantan Timur, Pada Tanggal 6 Maret 2024

¹⁰Wawancara bersama Ibu Rima Kumari, Kasubbid Pelayanan Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Ham Kalimantan Timur, Pada Tanggal 6 Maret 2024

dan maksimal. Hal ini dapat dilihat dari 5 faktor yang telah disebutkan. Dari 5 faktor tersebut yang paling berdominan dalam mempengaruhi maraknya Kasus pembajakan akan Hak Cipta ini khususnya tentang kaset bajakan *Video Game* adalah Faktor Masyarakat dan Faktor Penegak Hukum. Selain itu, delik aduan yang menjadi unsur delik yang dipakai dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta juga “berperan” dalam menjamurnya penjualan dan peredaran kaset bajakan *video game*, yang karena tidak ada aduan dari pemegang hak cipta membuat pihak penegak hukum cenderung untuk membiarkan peredaran kaset bajakan tersebut.

2. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta adalah undang-undang yang tujuan utamanya untuk melindungi hak-hak daripada pemegang hak cipta, selain itu dalam Undang-Undang Hak Cipta juga mengatur tentang masa berlaku hak cipta, ruang lingkup hak cipta, objek apa saja yang dapat dilindungi dan bagaimana Hak Cipta dapat diwariskan ke orang lain. Selain Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Indoneisa juga tergabung dalam keanggotaan Protokol Madrid dan Konvensi Bern yang mana kedua kesepakatan internasional ini sangat penting dalam melindungi para pemegang hak cipta dalam hal ini adalah para pengembang/penerbit *Video Game* karena mayoritas kaset *Video Game* yang beredar di Indonesia adalah judul *game* yang

berasal dari penembang/penerbit luar negeri.

B. Saran

1. Sebaiknya, dalam pembuatan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta ini, khusus dalam pasal 120 yang mana delik aduan adalah delik yang dipakai dalam undang-undang ini diganti saja menjadi delik biasa atau laporan, dengan demikian pihak penegak hukum dapat langsung memberantas peredaran kaset bajakan *video game* atau pembajakan lainnya secara proaktif tanpa harus menunggu aduan dari pihak yang dirugikan.
2. Sebaiknya, dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terdapat beberapa pasal yang secara khusus atau mungkin lebih baik undang-undang yang secara khusus membahas tentang industri *video game* karena, *video game* adalah industri hiburan yang sangat besar dan perputaran uang yang sangat besar juga.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU BACAAN

- Abdulkadir Muhammad, Hukum Harta Kekayaan, Citra Adithya Bhakti, Bandung, 2001
- Adrian Sutedi, Hak Kekayaan Intelektual, Citra Aditya Bakti, Jakarta, 2015
- A. I. Sterling & Carter, Copy Right Law In The United Kindom, Legal Books Pty, Ltd, London, 2008

- Erik Bethke, *Game Development and Production*, Worldware Publishing, Inc, 2003
- Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda, *Panduan Penulisan Hukum*, 2017
- Gatot Supramono, *Hak Cipta dan Aspek Hukumnya*, Rineka Cipta, Jakarta, 2010
- Iqbal Abdul Malik, *Perlindungan Hukum Atas Karya Cipta Permainan Video Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*, Semarang, 2017
- Khoirul Hidayah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual Di Indonesia*, UIN-Maliki Press, Malang, 2012
- Muchsin, *Perlindungan dan Kepastian Hukum bagi Investor Di Indonesia*, Megister Ilmu Hukum program Pascaserjana, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2003
- Paul Goldstein, *Hak Cipta Dahulu, Kini dan Esok*, Cetakan Pertama, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta, 1997
- Philipus M. Hadjon, *Perlindungan bagi Rakyat Di Indonesia*, PT. Bina Ilmu, Surabaya, 2005
- Ranti Fauza Mayan, *Perlindungan Desain Industri Di Indonesia Dalam Era Perdagangan Bebas*, Cetakan Pertama, Jakarta, Grasindo, 2004
- Ridwan Khairandy, Machsun Tabroni, *Kapita Selektta Hak Kekayaan Intelektual*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 2000
- Robby Akhmad Surya Dilaga, *Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Software Dalam Perspektif Undang-Undang 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*, Mataram, 2016.
- Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, PT. Raya Grafindo Persada, Jakarta, 2013
- Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum*, Citra Aditya Bakti, Cetakan Ke V, Bandung, 2000
- Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Raja Grafindo, Jakarta, 1983
- Sudargo Gautama, *Pengertian Tentang Negara Hukum*, Bakri Media, Bandung, 1973
- Teguh Sulistia & Aria Zurnetti, *Hukum Pidana Horizon Baru Pasca Reformasi*, Rajawali Pers, Jakarta, 2012
- Tolkidsen George, *Leisure and Recreation Management*, Routledge, New York, 2005
- Tomy Suryo Utomo, *Hak Kekayaan Intelektual di Era Global*, Graha Ilmu, 2010.
- W. R. Cornish, *intellectual Property*, Edisi ke-2, Swett & Maewell, London, 2001
- Tomy Suryo Utomo, *Hak Kekayaan Intelektual di Era Global*, Graha Ilmu, 2010

B. PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Undang-Undang Nomor 28 Tahun
2014 Tentang Hak Cipta

Keputusan Presiden Nomor 18
Tahun 1997 tentang
Pengesahan Berne Convention
For The Protection Of Literary
And Artistic Works

Peraturan Presiden Nomor 92 Tahun
2017 Tentang Pengesahan
Protocol Relating to The
Madrid Agreement Concerning
The International Registration
of Mark, 1989

Berne Convention For The
Protection Of Literary And
Artistic Works

Protocol Relating to The Madrid
Agreement Concerning The
International Registration of
Mark, 1989

4. SUMBER LAIN

<https://www.gamespot.com/articles/playstation-xbox-and-nintendo-gaming-revenue-compared-sony-leads-the-way/1100-6500267/>, diakses pada hari
Senin 13 November 2023,
Pukul 19:18 WITA

<http://www.indiegamemag.com/what-is-an-indie-game/>, diakses
pada tanggal, 20 Maret 2024
Pukul 20.45 WITA

<https://www.linkedin.com/pulse/breaking-gaming-industry-difference-between-joe-howell#:~:text=Developers%20and%20publishers%20are%20two,distributing%20the%20game%20to%20players>, Diakses
Tanggal 18 Maret 2024, Pukul
20.44 WITA

