

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Untuk melindungi HKI menjadi hal yang penting bagi negara-negara di dunia saat ini. Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa perlindungan terhadap HKI sama pentingnya dengan perlindungan kepentingan hukum dan ekonomi, terutama dalam pandangan internasional karena selanjutnya pertikaian HKI sudah tidak lagi menjadi masalah teknis hukum, tetapi juga menyangkut pertikaian bisnis untuk meraih keuntungan.

Kehadiran *internets* saat ini dimaknai sebagai sebuah kemajuan teknologi yang menjadi penyebab terjadinya percepatan arus globalisasi yang di dalamnya terdapat hal positif dan negatif. Dalam sisi negatif, yang dimaksud disini adalah yang berkaitan dengan dunia kejahatan, J.E. Sahetapy menyatakan dalam tulisannya, bahwa kejahatan erat kaitannya dengan perkembangan masyarakat. Semakin maju kehidupan masyarakat, maka kejahatan juga ikut maju.¹

Namun di sisi lain, hal ini merupakan suatu pencapaian besar bagi penyebaran informasi dan komunikasi di seluruh penjuru dunia. Penggunaan *internet* sebagai media informasi multimedia, disertakan dengan perkembangan teknologi yang semakin modern, membuat beragam karya

¹Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2010), hal. 21.

digital secara kontinu dapat digandakan dan disebarluaskan ke ribuan orang dalam waktu singkat. Tidak dipungkiri apabila *internet* kemudian dipandang sebagai sumber informasi yang memiliki banyak muatan hak milik intelektual, khususnya hak cipta.

Di Indonesia sendiri, pengaturan mengenai hak cipta hadir pada masa pemerintahan kolonial Belanda setelah diberlakukannya *Auteurswet* 1912. Setelah merdeka, Indonesia memiliki Undang-Undang Hak Cipta sendiri yang hingga kini telah mengalami beberapa kali perubahan. Adapun perangkat pengaturan hak cipta terakhir saat ini adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pengertian mengenai hak cipta sendiri dirumuskan dalam Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta yaitu:²

“Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan-pembatasan sesuai dengan ketentuan ketentuan peraturan perundang-undangan.”

Diberikannya hak eksklusif ini didasarkan pada adanya kemampuan pencipta dalam hal menghasilkan suatukarya yang bersifat khas dan menunjukkan keaslian kreativitas sebagai individu. Karya yang bermuatan hak cipta di internet seperti *news stories*, *software*, *novel*, *screenplays*, *grafik*, gambar, *usenet messages* dan bahkan *email* dapat secara mudah diduplikasi dan disebarluaskan ke seluruh penjuru dunia oleh siapa pun.

²Indonesia, *Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*, Bab I, Pasal 1 ayat (1).

Hal inilah yang kemudian menjadi ancaman bagi keberadaan perlindungan hak cipta di *internet*.³ Hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi batasan-batasan menurut peraturan perundang-undangan. Ciptaan yang dilindungi harus memenuhi syarat keaslian dan konkret. Sementara itu, ide tidak mendapat perlindungan hak cipta. Ciptaan dimaknai sebagai hasil setiap karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.⁴ Oleh karena itu, ruang lingkup hak cipta meliputi tiga bidang, yaitu ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang di dalamnya mencakup pula program komputer. Suatu kekayaan intelektual dapat dikatakan bahwa karena bermanfaat ekonomi, maka terkandung didalamnya nilai-nilai ekonomi. Adapun yang dimaksud dengan hak ekonomi adalah hak untuk memperoleh keuntungan atas HKI. Dikatakan hak ekonomi karena HKI termasuk benda yang dapat dinilai dengan uang.⁵

Di dalam hak cipta dikenal azas perlindungan otomatis (*automatical protection*), artinya bahwa sebuah karya cipta yang diwujudkan oleh penciptanya, maka sejak saat itu secara otomatis karya cipta tersebut memiliki hak cipta dan mendapat perlindungan secara hukum.

³ Yusran Isnaini, *Hak Cipta Dan Tantangannya Di Era Cyber Space*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2009), hal.3.

⁴Indonesia, *Ibid*, Bab I, Pasal (1) ayat (3).

⁵ Gatot Supramono, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010,) hal. 45.

Untuk pengamanan pada karya cipta tersebut akan lebih baik seandainya didaftarkan, khususnya apabila pada suatu saat terbentur pada masalah hukum yang berhubungan dengan ciptaan-ciptaan yang ada. Perlindungan otomatis harus memenuhi syarat-syarat subjektifitas dari hak cipta (*copyright subyectivity*). Dasar-dasar perlindungan hak cipta diantaranya:

1. Asas Orisinalitas (*Original*).

Keaslian dari suatu ciptaan harus benar-benar terpenuhi, dalam arti bahwa suatu ciptaan orisinalitas menjadi acuan utama sebagai alat bukti secara faktual bahwa karyanya benar-benar asli.

2. Bentuk Fisik (*Phisycal Form*).

Hak Cipta yang mendapat perlindungan adalah adanya bentuk fisik yang jelas artinya bahwa ciptaan tersebut tidak berupa ide atau informasi, akan tetapi ada wujud kongkrit sebagai hasil ciptaan tertentu.

3. Diwujudkan pada media tertentu (*Tangible Media*).

Ciptaan tersebut dinggap sah mendapat perlindungan hukum apabila telah diwujudkan pada suatu media yang dapat disimpan dan dibaca, didengar, atau dilihat serta dapat dinikmati oleh masyarakat luas.

4. Jangka Waktu (*Term Duration*).

Bentuk fisik dari karya cipta dapat disimpan dalam jangka waktu lama, sesuai dengan perlindungan yang diberikan oleh undang-undang.

Dalam sudut pandang sosial dan budaya, setiap kemunculan suatu jenis teknologi ke dalam ruang lingkup masyarakat, pasti akan mendorong terjadinya berbagai ciptaan baru. Salah satu ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta berdasarkan Pasal 1 ayat (9) Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 adalah program komputer. Disebutkan bahwa program komputer adalah:

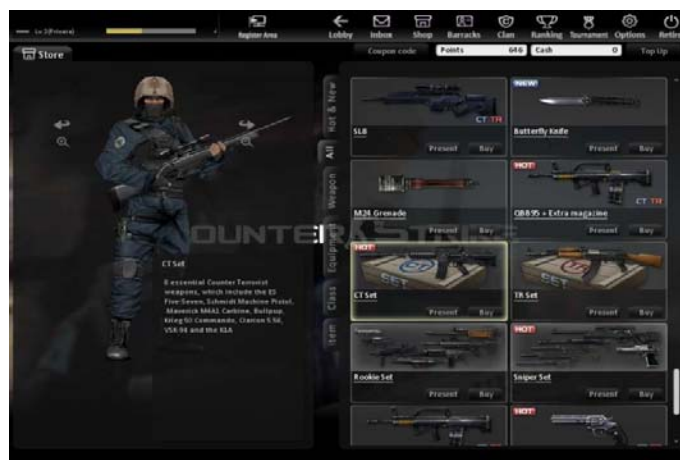
“Seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.”

Kesimpulan itulah yang membuat mengapa suatu *software* perlu dilindungi. Menurut Konvensi Berne tahun 1971, program komputer (*software*) dan kompilasi data dilindungi hanya sebagai karya tulisan. Barulah pada tahun 1976, dengan adanya *amandement to the copyright* yang menambahkan proteksi terhadap hak cipta ke program komputer, sejak saat itu sistem operasi termasuk dalam perangkat lunak yang dilindungi oleh hak cipta.⁶

⁶Muhammad Djumhana, *Perkembangan Doktrin dan Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual*, (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2006), hal.23.

Pencipta *software*, khususnya yang berbentuk perusahaan selain menyandarkan pada perlindungan hak cipta atas perangkat lunak yang dibuatnya, juga dapat melindungi diri dengan ketentuan peraturan rahasia dagang. Bentuk dari *software* sendiri semakin berkembang seiring kemajuan teknologi dan salah satu dari berbagai macam *software* tersebut berbentuk *game online*.

Gambar 1. Contoh *game online* yang di lisensi oleh PT Megaxus bernama Counter Strike Online



Sumber: <http://cso.megaxus.com/v1/>

Game online sendiri merupakan program permainan komputer yang dapat dimainkan oleh *multiplayer*⁷ melalui internet dan biasanya disediakan sebagai layanan tambahan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau bisa juga diakses langsung (mengunjungi halaman *web* yang bersangkutan) maupun melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menyediakan

⁷*Multiplayer* merupakan suatu model cara bermain untuk bermain *game* dimana terdapat dua pemain atau lebih pemain yang bermain pada saat yang bersamaan. Sumber: <http://komunikasi.us/index.php/course/3291-sejarah-dan-perkembangan-multiplayer-online-game>, diakses pada 14 November 2015.

permainan tersebut. *Game online* terdiri dari dua unsur utama, yaitu *server*⁸ dan *client*⁹. Seperti halnya hak cipta terhadap objek-objek yang lain, hak cipta terhadap *software* mempunyai hak yang mutlak, yang artinya hak cipta program komputer hanya dimiliki oleh penciptanya, sehingga yang mempunyai hak tersebut dapat menuntut setiap orang yang melanggar hak ciptanya itu.

Selanjutnya, akan dibahas mengenai landasan filosofis, manfaat teoritis, dan juga manfaat praktis. Adapun landasan filosofis yang digunakan oleh penulis dalam membentuk skripsi ini adalah sebagai berikut:¹⁰

- a. bahwa hak cipta merupakan kekayaan intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang mempunyai peranan strategis dalam mendukung pembangunan bangsa dan memajukan kesejahteraan umum sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- b. bahwa perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan sastra, sudah demikian pesat sehingga memerlukan peningkatan perlindungan dan jaminan kepastian hukum bagi pencipta, pemegang Hak Cipta, dan pemilik Hak Terkait;
- c. bahwa Indonesia telah menjadi anggota berbagai perjanjian internasional di bidang hak cipta dan hak terkait sehingga diperlukan implementasi lebih lanjut dalam sistem hukum nasional agar para pencipta dan creator nasional mampu berkompetisi secara internasional;
- d. bahwa Undang-Undang nomor 19 tahun 2002 tentang hak cipta sudah tidak sesuai dengan perkembangan hukum dan kebutuhan masyarakat sehingga perlu diganti dengan Undang-Undang yang baru;

⁸Server dalam artian disini adalah *server khusus game (game server)*, yaitu *server* yang berfungsi menyediakan permainan *online* sehingga kita bisa bermain di jaringan. Sumber: <http://www.gubuginformasi.com/2014/02/fungsi-dari-komputer-server.html>, diakses pada 14 November 2015.

⁹Adapun penjelasan singkat dari *client* adalah pengguna permainan yang menggunakan kemampuan *server*. Sumber: http://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring, diakses pada 14 November 2015.

¹⁰Indonesia, *Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*.

- e. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud pada huruf a, huruf b, huruf c, dan huruf d perlu membentuk Undang-Undang tentang Hak Cipta.

Selanjutnya, penulis akan membahas mengenai manfaat teoritis.

Adapun manfaat teoritis yang diperoleh setelah membaca skripsi ini yaitu diharapkan masyarakat menjadi tahu apa saja jenis dan macam-macam dari lisensi, bagaimana cara dan proses mendaftarkan lisensi di Direktorat Jendral Hak Kekayaan Intelektual (Ditjen HKI), serta mengetahui bagaimana upaya hukum yang harus ditempuh apabila pihak ketiga melanggar hak cipta seseorang, khususnya dalam hal program komputer yang berbentuk *game online*.

Selain itu, untuk manfaat praktis sendiri, penulis menjelaskannya sebagai berikut:

- a. Untuk selanjutnya, sangat diharapkan kepada masyarakat agar lebih berhati-hati dalam hal menyetujui perjanjian *EULA (End Users Licence Agreement)* dan sebaiknya agar dibaca secara menyeluruh agar masyarakat dapat mengetahui apa saja resiko dan kewajiban yang dibebankan kepada mereka.
- b. Untuk menjadi pelajaran bagi masyarakat, supaya lebih menghargai karya cipta seseorang. Hal ini dimaksudkan untuk meminimalisir pelanggaran yang terjadi khususnya pelanggaran dalam bentuk pembajakan yang tentu saja dapat merugikan si pencipta atau pemegang hak cipta atas karya ciptanya tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaturan terhadap lisensi dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?
2. Bagaimana upaya hukum yang dapat ditempuh dalam hal melindungi kepentingan pemegang lisensi *game online* terhadap pihak ketiga yang melanggar *EULA*?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaturan terhadap lisensi dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Untuk mengetahui bagaimana upaya hukum yang dapat ditempuh dalam hal melindungi kepentingan pemegang lisensi *game online* terhadap pihak ketiga yang melanggar *EULA*.

1.4. Definisi Operasional

Sebelum melangkah lebih jauh kepada pokok-pokok pembahasan pada bab-bab berikutnya, ada baiknya penulis menjelaskan beberapa istilah yang akan digunakan dalam pembahasan pada bab-bab berikutnya, diantaranya adalah:

1. Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.¹¹

¹¹Indonesia, *Ibid*, Bab I, Pasal (1) angka (2).

2. Hak Kekayaan Intelektual (HKI) adalah hak untuk menikmati secara ekonomi dari hasil suatu kreatifitas intelektual. Objek yang diatur dalam hak kekayaan intelektual adalah karya-karya yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia.¹²
3. Program komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.¹³
4. *Software* komputer adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah.¹⁴
5. Membajak adalah mengambil hasil ciptaan orang lain tanpa sepengetahuan dan seizinnya.¹⁵
6. *Game online* adalah *game* computer yang dapat dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan computer (*LAN* atau internet), sebagai medianya.¹⁶

¹² Sumber: <http://www.hukumsumberhukum.com/2014/06/apa-itu-hak-kekayaan-intelektual.html?m=1#>, diakses pada 4 Februari 2016.

¹³Indonesia, *Ibid*, Bab I, Pasal (1) angka (9).

¹⁴Sumber: <http://belajar-komputer-mu.com/pengertian-software-perangkat-lunak-komputer/>, diakses pada 14 November 2015.

¹⁵Kamus Besar Bahasa Indonesia, aplikasi berbasis *offline* dari *ebsoft* (ebta software), dapat di download pada <http://ebsoft.web.id/kbbi-kamus-besar-bahasa-indonesia-offline-gratis/>.

¹⁶Sumber: <http://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-game-online.html?m=1>, diakses pada 14 November 2015.

7. Lisensi adalah sebuah kontrak perjanjian dari dua entitas bisnis usaha yang diberikan kepada seseorang yang memegang lisensi untuk paten, merek, dan hak milik lainnya dalam suatu pertukaran biaya atau royalti.¹⁷

8. Royalti adalah uang jasa yang dibayarkan oleh orang (perusahaan) atas barang yang diproduksinya kepada orang (perusahaan) yang mempunyai hak paten atas barang tersebut.¹⁸

9. Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan-pembatasan sesuai dengan ketentuan ketentuan peraturan perundang-undangan.¹⁹

10. Ciptaan adalah hasil setiap karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.²⁰

¹⁷Sumber: <http://pengertiandefinisi.com/pengertian-lisensi-secara-umum-dan-menurut-pakar/>, diakses pada 14 November 2015.

¹⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Ibid*.

¹⁹ Indonesia, *Ibid*, Bab I, Pasal (1) ayat (1).

²⁰ Indonesia, *Ibid*, Bab I, Pasal (1) ayat (3).

11. Pemegang lisensi dapat dikatakan juga sebagai Pemegang Hak Cipta, akan tetapi sebagai pemegang hak cipta untuk waktu tertentu untuk hal-hal tertentu sebagaimana yang diperjanjikan dalam perjanjian lisensi.²¹

12. Lisensi massal perangkat lunak adalah lisensi dari pemilik ke perorangan untuk menggunakan sebuah perangkat lunak dalam satu komputer.²²

1.5. Metodologi Penelitian

1. Tipe Penelitian

Tipe penelitian hukum yang digunakan oleh penulis adalah yuridis normatif. Penelitian hukum normatif yaitu penelitian terhadap data sekunder. Data sekunder sendiri merupakan data yang diperoleh dari bahan-bahan pustaka.²³ Penelitian ini akan menginventarisasi hukum positif yang merupakan kegiatan pendahuluan dari rangkaian penelitian, khususnya terhadap bahan primer dan sekunder.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan terhadap penelitian ini adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*). Sehingga dapat melihat dan menganalisis peraturan yang ada relevansinya atau keterkaitannya dengan permasalahan yang akan diteliti.

²¹ Sumber: <http://m.hukumonline.com/klinik/detail/lt550077782a2fb/pemegang-hak-cipta-dan-pemegang-lisensi>, diakses pada 14 November 2015.

²² Sumber: <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Lisensi>, diakses pada 14 November 2015.

²³ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, Penelitian Hukum Normatif, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal.12.

3. Sumber Data

Data Sekunder yang berupa bahan hukum terdiri dari:

A. Bahan Hukum Primer

1. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata,
2. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Selanjutnya Disebut UUHC),
3. Beberapa Perundangan Tentang HKI Yang Berhubungan Dengan Lisensi.

B. Bahan Hukum Sekunder

1. Literatur yang sesuai dengan masalah yang akan diteliti,
2. Hasil Penelitian dan Laporan,
3. Makalah-Makalah Ilmiah Dari Berbagai Sumber.

C. Bahan Hukum Tersier

1. Kamus Hukum,
2. Jurnal,
3. Buku Referensi.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman mengenai pembahasan memberikan gambaran mengenai sistematika penelitian hukum yang sesuai dengan aturan dalam penelitian hukum, maka penulis menjabarkannya dalam bentuk sistematika penelitian hukum yang terdiri dari 5 (lima) Bab yang menjabarkan tiap-tiap bab terbagi dalam sub-sub bagian yang dimaksud untuk memudahkan pemahaman terhadap keseluruhan hasil

penelitian. Adapun peneliti menyusun sistematika penelitian hukum sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, metode penelitian, dan terakhir adalah sistematika penulisan;

BAB II : TINJAUAN UMUM HAK CIPTA DAN GAME ONLINE DI INDONESIA

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan tentang pengertian-pengertian daripada hak cipta, ciptaan apa saja yang di lindungi, pembatasan hak cipta, pengawasan terhadap perlindungan hak cipta, pendaftaran ciptaan, dan kemunculan *game online* yang ada di Indonesia.

BAB III : PENGATURAN TERHADAP LISENSI DALAM UNDANG-UNDANG NO. 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

Pada bab ini, penulis akan memberikan penjelasan dan uraian mengenai pengaturan terhadap lisensi di Indonesia dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang diantaranya adalah perkembangan peraturan lisensi hak cipta di Indonesia, definisi mengenai lisensi, syarat dan ketentuan lisensi, perjanjian lisensi, persyaratan dalam perjanjian lisensi, hal yang diatur dalam perjanjian lisensi hak cipta serta hak dan kewajibannya.

BAB IV : ANALISA HUKUM TERKAIT *END USER* (PENGGUNA TERAKHIR) APABILA PIHAK KETIGA TERHADAP ISI PERJANJIAN YANG TERCANTUM DI DALAM *EULA (END USER LICENSE AGREEMENT)* PT. LYTO DATARINDO FORTUNA

Pada bab ini, penulis akan membahas mengenai *EULA (END USER LICENSE AGREEMENT)* yang diterbitkan oleh PT. Lyto Datarindo Fortuna. Kemudian, akan dijelaskan pula mengenai potensi pelanggaran terhadap *EULA* PT. Lyto Datarindo Fortuna dan potensi kerugian *users* akibat ketentuan yang ada di *EULA*, unsur wanprestasi yang dilakukan pengguna dan penyelesaian sengketa.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA