

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan industri sebagai bentuk dari adanya arus globalisasi dan modernisasi, mendorong setiap aspek untuk terus berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Di era perkembangan yang pesat, manusia tidak terlepas kaitanya dengan adanya teknologi dalam segala aspek bidang yang ada, tak terkecuali pada bidang industri permainan *video game* atau yang sekarang disebut dengan *game online*.

Pada perkembangannya permainan *video game* telah mengalami suatu evolusi yang dahulunya pada era tahun 1970 - 1980, permainan *video game* masih menggunakan media perangkat keras atau *hardware* yang dapat berbentuk *console game* yang dihubungkan melalui media televisi dengan memanfaatkan *Compact disc / CD* atau *Digital Versatile Disc DVD*.¹ Namun pada tahun 2000 hingga saat ini penggunaan CD / DVD pada industri *video game* mulai tergantikan yang mana dengan adanya perkembangan teknologi, terciptanya suatu perangkat lunak atau *Software* yang penyebarannya melalui media internet sebagai pengganti dari penggunaan CD / DVD.²

¹ Margaret Rouse, 2018, *Console Game*, <https://www.techopedia.com/definition/756/console-game>. Diakses pada 25 Februari 2024 Pukul 17.12 WIB.

² Penulis, *Timeline Perkembangan Game: Dari Tahun 1950 Hingga 2000-an*. <https://maingames.com/timeline-perkembangan-game-dari-tahun-1950-hingga-2000-an/>. Diakses pada 25 Februari 2024 Pukul 17.30 WIB.

Kehadiran internet dalam industri permainan *video game* sebagai bentuk dari kemajuan teknologi tentunya membawa dampak positif maupun dampak negatif, dampak positifnya yaitu penyebaran informasi dan komunikasi serta munculnya banyak karya – karya pada industri permainan *video* yang menggunakan media internet sebagai wadah dari informasi memiliki banyak muatan terkait dengan hak milik, khususnya hak cipta.

Disisi lain dengan adanya internet sebagai wadah informasi industri *video game* yang memiliki banyak muatan terkait hak milik khususnya hak cipta, dapat menimbulkan suatu kejahatan dengan memanfaatkan media *digital* atau biasa disebut dengan kejahatan siber atau *cybercrime*. Apabila mengacu pada teori yang dikemukakan oleh salah satu pakar hukum indonesia Jacob Elfinus Sahetapy yang dalam tulisanya menyatakan bahwa kejahatan erat kaitanya dengan perkembangan yang ada dalam masyarakat, dimana semakin maju suatu kehidupan masyarakat, maka kejahatan tersebut juga ikut maju.³

Salah satu bentuk kejahatan pada industri permainan *video game* dengan memanfaatkan media internet, adalah terkait dengan pelanggaran hak kekayaan intelektual, khususnya pada hak cipta dimana dengan adanya perkembangan teknologi yang didukung dengan adanya media internet, pembajakan terhadap suatu permainan *video game digital (game online)* ataupun penduplikasian terhadap suatu *game online* marak terjadi yang berdampak negatif terhadap para *publisher* atau penerbit resmi *game online* baik itu yang berdiri sendiri

³ Abdul Wahid dan Mohammad Labib, 2010, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, PT Refika Aditama, Bandung, Hlm. 21

maupun *publisher* atau penerbit yang mendapatkan lisensi penerbitan permainan *game online*.

Salah satu contoh terjadinya suatu pelanggaran terhadap hak cipta dalam industri permainan *video game digital (game online)* di Indonesia yaitu Pada tahun 2010, kasus tersebut terjadi antara PT Lyto Datarindo Fortuna yang selanjutnya disebut PT Lyto yang melakukan gugatan terhadap Yonathan Chandra terkait dengan adanya pelanggaran terhadap hak cipta dalam industri permainan *video game digital (game online)*. Dimana pihak Yonathan Chandra menerbitkan *game online* berbasis *private server* pada game *Ragnarok Online* dengan nama *Ragnarok Online Lebay (RO Lebay)* tanpa adanya persetujuan terhadap PT Lyto selaku pemegang lisensi *game Ragnarok Online* di Indonesia berdasarkan *License Agreement between Gravity Corporation and PT Lyto Datarindo Fortuna* tahun 2007.⁴

PT Lyto telah mengajukan laporan kepada Polda Metro Jaya dengan dasar gugatan bahwa pihak Yonathan Chandra telah melanggar Hak Cipta yaitu dengan sengaja memperbanyak ciptaan dan penggunaan untuk kepentingan komersial, dimana kasus tersebut tercatat dalam Laporan Polisi nomor :TBL/3299/IX/2010/PMJ/Ditreskrim.Sus, yang pada akhirnya kasus tersebut diselesaikan melalui mediasi antara kedua pihak dimana pihak Yonathan Chandra setuju untuk menutup segala aktivitas dan membayar kerugian yang timbul dengan jaminan pencabutan laporan kepolisian oleh PT Lyto.

⁴ Penulis, *Excusive Ragnarok Online 2 License and Distribution Agreement*, <https://www.lawinsider.com/contracts/l8SOZgSEyyE> . Diakses pada 26 Februari 2024 Pukul 14.00 WIB.

Pelanggaran terhadap hak cipta dalam industri permainan *video game digital (game online)* terhadap *publisher* yang memiliki lisensi *publish* di negara Indonesia juga masih terjadi. Pada tahun 2019 di era *covid-19* fenomena – fenomena publikasian *game online* pada game *Rissing Force (RF)* berbasis *private server* di Indonesia masih sering ditemui. Fenomena tersebut diantaranya : pada tahun 2021 *terpublish Rissing Force (RF) Return Arena* dan pada tahun 2022 *terpublish Rissing Force (RF) Battleground*, yang mana kedua *game online* tersebut tidak mendapatkan izin penerbitan *game Rissing Force* di Indonesia.

Lisensi pada *game Rissing Force (RF)* dipegang oleh PT Lyto Datarindo Fortuna yang melakukan perjanjian lisensi dengan perusahaan luar negeri berbasis di Korea yaitu CCR Inc. Adanya fenomena tersebut telah melanggar hak cipta terhadap *publisher* resmi di Indonesia yaitu PT Lyto Datarindo Fortuna, namun PT Lyto tidak melakukan upaya hukum apapun terkait dengan adanya fenomena - fenomena pelanggaran hak cipta. Dimana di Indonesia sendiri terkait dengan Industri permainan video game telah diatur dalam pasal 40 ayat (1) huruf r Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 yang berisikan terkait ciptaan yang dilindungi yang mana salah satunya adalah permainan video game.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka penulis terdorong untuk meneliti lebih lanjut mengenai **“Perlindungan Hukum terhadap *Publisher Game Online* atas Keberlakuan *Game Online* Sejenis Tanpa Lisensi Berbasis *Private Server* di Indonesia Ditinjau dari Hak Cipta”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis singkat terkait latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kedudukan *publisher game online* menurut hukum perdata dan hak cipta di Indonesia ?
2. Bagaimana perlindungan hukum terhadap *publisher game online* atas keberlakuan *game online* berbasis *private server* ditinjau dari Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah tertera, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis terkait perbandingan kedudukan *publisher game online* dari dua perspektif hukum yaitu hukum perdata dan hak cipta di Indonesia.
2. Untuk menganalisis perlindungan hukum yang dapat dilakukan oleh *publisher* berlisensi terhadap keberlakuan *game online* sejenis berbasis *private server* ditinjau dari perspektif Undang – Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta pengetahuan, baik itu secara teoritis maupun secara praktis yaitu:

1. Secara teoritis, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu hukum khususnya ilmu

hukum mengenai Hukum Kekayaan Intelektual (HKI) khususnya pada Hak Cipta dan perjanjian lisensi dalam industri permainan *video game digital* atau *game online*.

2. Manfaat secara praktis yang dapat diperoleh dari penelitian ini yakni:
 - a. Bagi Akademisi, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi literatur penunjang bagi akademisi dalam melakukan penelitian-penelitian sejenis.
 - b. Bagi Pemerintah, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dasar terhadap perlindungan hukum terhadap *publisher* atau penerbit terkait dengan hak cipta dalam industri permainan *video game digital* atau *game online*.
 - c. Bagi *publisher game online*, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam perlindungan terhadap hak – hak *publisher* apabila didapati adanya pelanggaran terhadap hak – hak *publisher* khususnya hak cipta dalam industri *game online*.
 - d. Bagi Masyarakat, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran, masukan, dan saran terhadap masyarakat akan pengetahuan terkait Hak Cipta dalam industri *game online*.

1.5. Keaslian Penelitian

Adapun penelitian ini belum pernah diteliti atau dipecahkan terlebih dahulu oleh peneliti terdahulu. Adapun memang permasalahan yang diangkat penulis adalah permasalahan baru dan memiliki kebaharuan dan berbeda

dengan peneliti terdahulu. Sehingga, dilampirkan *Novelty* yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam penulisan Skripsi ini:

Analisis Penelitian Terdahulu				
No	Nama dan Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	Putra Rio Mamduh Arahman (2015) ⁵	Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Perangkat Lunak Komputer di Daerah Istimewa Yogyakarta Menurut Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta	Hasil dari penelitian ini membahas terkait upaya pemberian bantuan perlindungan hukum baik itu litigasi, maupun non litigasi, terhadap Hak Cipta pada perangkat Lunak Komputer di Daerah Istimewa Yogyakarta dilihat dari perspektif Kemenkumham dan Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), yang dimana masih ditemukan pelanggaran hak cipta terhadap perangkat lunak, namun aparat penegak hukum (DIY) belum dapat memproses perkara tersebut ke ranah hukum dikarenakan, tidak adanya aduan dari pemegang cipta atau pencipta.	Penelitian terdahulu lebih memfokuskan terhadap implementasi hukum berupa perlindungan hukum terhadap perangkat lunak oleh aparat penegak hukum yaitu Kemenkumham dan Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) berdasarkan Undang – Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Sedangkan, Penelitian saat ini membahas terkait kedudukan <i>publisher game online</i> dari 2 (dua) perspektif hukum yaitu perspektif hukum perdata dan perspektif hak cipta serta membahas terkait perlindungan hukum terhadap <i>publisher game online</i> pemegang lisensi ditinjau dari Undang – Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

⁵ Putra Rio Mamduh Arahman, Skripsi : “Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Perangkat Lunak Komputer di Daerah Istimewa Yogyakarta Menurut Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta” (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga , 2015).

2	Wowo Hermawan (2017) ⁶	Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi <i>Game Berbasis Online</i> Berdasarkan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta	Hasil dari penelitian ini membahas terkait upaya perlindungan hukum bagi pemegang lisensi <i>game online</i> berdasarkan undang – undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta meliputi perlindungan hak ekonomi oleh adanya hubungan antara pihak ketiga, pencipta, dan penerima hak cipta yang melakukan perjanjian lisensi serta upaya penyelesaian sengketa melalui dua jalur hukum dari perspektif keperdataan melalui jalur litigasi maupun jalur nonlitigasi.	Penelitian terdahulu lebih memfokuskan terhadap perlindungan hukum bagi pemegang lisensi game online berdasarkan Undang – Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak cipta, dilihat dari sisi keperdataan serta upaya hukum terhadap pemenuhan hak ekonomi antara pihak ketiga, pencipta, dengan penerima cipta. Sedangkan, Penelitian saat ini membahas terkait kedudukan <i>publisher game online</i> dari 2 (dua) perspektif hukum yaitu perspektif hukum perdata dan perspektif hak cipta serta membahas terkait perlindungan hukum terhadap <i>publisher game online</i> pemegang lisensi ditinjau dari Undang – Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
3	Tri Dodi Setyawan (2021) ⁷	Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi <i>Game Online</i> Di Banten Berdasarkan Undang –	Hasil dari penelitian ini membahas terkait upaya perlindungan hukum terhadap pemegang lisensi <i>game online</i> di banten mulai dari upaya	Penelitian terdahulu lebih memfokuskan terhadap perlindungan hukum terhadap pemegang lisensi <i>game online</i> atas suatu pembajakan <i>game online</i> serta upaya hukum apa saja

⁶ Wowo Hermawan, Skripsi : “Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Game Berbasis Online Berdasarkan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta” (Bandung : Universitas Pasundan, 2017).

⁷ Tri Dodi Setyawan, Skripsi : “Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Game Online Di Banten Berdasarkan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta” (Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah, 2021).

		Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta	penyelesaian sengketa perselisihan hak cipta, baik itu secara pidana maupun perdata, baik itu jalur litigasi maupun non litigasi.serta perlindungan hukum terhadap hak cipta dalam perspektif hukum islam.	yang dapat dilakukan oleh pemegang lisensi ditinjau dari perspektif hukum islam. Sedangkan, Penelitian saat ini membahas terkait kedudukan <i>publisher game online</i> dari 2 (dua) perspektif hukum yaitu perspektif hukum perdata dan perspektif hak cipta serta membahas terkait perlindungan hukum terhadap <i>publisher game online</i> pemegang lisensi ditinjau dari Undang – Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
--	--	--	--	---

Tabel 1. 1 Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan dengan Judul yang Diangkat oleh Peneliti

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Jenis dan Tipe Penelitian

Menurut Soerjono Soekanto berdasarkan bukunya yang berjudul Pengantar Penelitian Hukum, penelitian hukum di Indonesia terbagi menjadi 2 jenis penelitian yaitu ⁸:

1. Penelitian hukum normatif yang mencakup penelitian terhadap asas-asas hukum, sistematika hukum, taraf sinkronisasi hukum, sejarah hukum dan perbandingan hukum.
2. Penelitian hukum sosiologis atau empiris yang mencakup penelitian terhadap identifikasi hukum (hukum tidak tertulis) dan penelitian terhadap efektivitas hukum karena penelitian ini berhubungan dan bertitik tolak pada segi-segi hukum positif

⁸ Soerjono Soekanto, 2010, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta, Hlm. 51

atau hukum yang berlaku saat ini.

Penelitian ini berorientasi pada penelitian yang pertama yaitu penelitian hukum normatif. Jenis penelitian hukum yang digunakan adalah yuridis normatif, yuridis normatif adalah suatu proses penelitian untuk menemukan suatu aturan, prinsip-prinsip, maupun doktrin-doktrin hukum yang dihadapi untuk menghasilkan argumentasi, teori atau konsep baru sebagai preskripsi dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi⁹

1.6.2. Metode Pendekatan Penelitian

Dalam penulisan suatu karya tulis ilmiah, tentunya memerlukan suatu pendekatan penelitian yang berguna menentukan dan mendapatkan informasi mengenai isu hukum yang belum terjawab. Dalam penulisan ini, metode pendekatan penelitian yang digunakan terdiri menjadi 2 (dua) pendekatan penelitian yaitu Pendekatan peraturan perundang – undangan (*Statute Approach*), dan Pendekatan studi Kasus (*Case Study Approach*).

Pendekatan peraturan perundang – undangan (*statute approach*) merupakan suatu pendekatan penelitian suatu karya ilmiah dengan menelaah dan mengkaji terhadap suatu norma atau peraturan perundang – undangan yang berlaku sesuai dengan tema atau isu hukum yang

⁹ Peter Mahmud Marzuki, 2016, *Penelitian Hukum Edisi Revisi*, Prenadamedia Group, Jakarta, cetakan ke-12, Hlm. 47

diangkat.¹⁰ Sedangkan pendekatan studi kasus (*Case Study Approach*) merupakan suatu pendekatan penelitian suatu karya ilmiah dengan menggunakan berbagai macam sumber data yang bisa digunakan guna penelitian, baik itu suatu program, organisasi, fenomena ataupun suatu peristiwa yang sistematis¹¹

1.6.3. Sumber Bahan Hukum

Dalam penelitian yang menggunakan metode penelitian hukum normatif, sumber bahan hukum yang digunakan adalah sumber bahan hukum primer dan sekunder, yang terdiri atas :

a. Bahan Hukum Primer, dimana terdiri atas :

- 1) Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- 2) Kitab Undang – Undang Hukum Perdata
- 3) Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen
- 4) Undang – Undang No. 40 Tahun 2007 Tentang Perseroan Terbatas
- 5) Undang - Undang Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan
- 6) Undang – Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, BAB III perihal “Hak Ekonomi Pencipta atau Pemegang Cipta”
- 7) Undang - Undang Nomor 11 Tahun 2020 Tentang Cipta Kerja

¹⁰ Ibid., Hlm. 136

¹¹ Rachmat Kriyanto, 2016, *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai contoh Praktis Riset Medi, Public Relation, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*, Prenada Media Group, Jakarta, Hlm. 78

- 8) Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2018 tentang Pencatatan Perjanjian Lisensi Kekayaan Intelektual, BAB II mengenai “Perjanjian Lisensi”.
 - 9) Peraturan Pemerintah No. 16 Tahun 2020 Tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait.
- b. Bahan Hukum Sekunder, yang terdiri dari pendapat ahli dalam buku - buku, jurnal - jurnal, website, arsip - arsip dari instansi yang terkait, serta pendapat hukum dan hasil penelitian yang berkaitan dengan Hukum Kekayaan Intelektual berupa Hak Cipta dalam ruang lingkup industri *Video Games* maupun terkait dengan Perjanjian Lisensi dalam industri *Video Games*.

1.6.4. Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum

Teknik pengumpulan data didefinisikan sebagai cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data dalam suatu penelitian. Dimana metode yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan pengumpulan data dan pengolahan data yaitu melalui studi kepustakaan dengan mempelajari sumber – sumber baik itu data primer yang terdiri dari beberapa peraturan perundang – undangan, dan juga mempelajari bahan hukum sekunder yang terdiri atas fakta hukum yang berlangsung, prinsip – prinsip hukum kekayaan intelektual berupa hak cipta dalam berbagai sumber literatur, *website*, jurnal, tesis mengenai perlindungan hukum terhadap *publisher* atas keberlakuan *Game Online* sejenis tanpa lisensi berbasis *Private Server* ditinjau dari Hak Cipta.

1.6.5. Analisis Bahan Hukum

Teknik analisis bahan hukum yang akan digunakan dalam tahapan pembahasan dilakukan dengan menggunakan penalaran yang bersifat deduktif dalam artian berawal dari pengetahuan hukum yang bersifat umum yang dapat diperoleh dari peraturan perundang – undangan dan Berdasarkan adanya kasus nyata untuk mengkaji regulasi aturan hukum yang belum dapat mencakup aturan suatu permasalahan. Kedua bahan hukum ini kemudian digunakan sebagai bahan analisis terhadap permasalahan yang dikemukakan sehingga diperoleh jawaban dari permasalahan yang bersifat khusus.

1.6.6. Sistematika Penulisan

Guna memberikan gambaran umum isi dan materi dari proposal skripsi ini, Penulis akan menyajikan sistematika penulisan pada proposal skripsi yang terbagi menjadi 4 (empat) bagian diantaranya:

Bab pertama yaitu pendahuluan yang terbagi kedalam 3 (tiga) sub bab pembahasan yang berisikan diantaranya : Sub bab pertama berisikan terkait latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta keaslian penelitian. Sub bab kedua berisikan terkait metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian yuridis normatif. Dan Sub bab ketiga yang berisikan tentang kajian pustaka yang memuat terkait teori – teori yang digunakan penulis dalam menyusun skripsi ini.

Bab Kedua yaitu pembahasan terkait rumusan masalah pertama terkait kedudukan *publisher game online* berdasarkan perspektif hukum perdata dan hak cipta di Indonesia, yang terbagi kedalam 2 (dua) sub bab pembahasan yang berisikan diantaranya : sub bab pertama berisikan terkait perbandingan kedudukan *publisher game online* berdasarkan dua perspektif hukum yaitu perspektif hukum perdata dan perspektif hak cipta. Dan sub bab kedua berisikan terkait analisis kasus antara *publisher game online* berlisensi dengan *publisher game online* tanpa lisensi atas keberlakuan game online sejenis berbasis *private server* di Indonesia.

Bab Ketiga yaitu pembahasan terkait rumusan masalah yang kedua dengan menjelaskan mengenai perlindungan hukum terhadap *publisher game online* atas keberlakuan game online sejenis tanpa adanya lisensi berbasis private server di Indonesia ditinjau dari perspektif Undang – Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Bab Keempat yaitu penutup yang akan mengakhiri seluruh hasil pembahasan skripsi mulai dari kesimpulan keseluruhan penelitian yang dilakukan, serta berbagai saran yang dapat menjadi bahan kajian bagi pemerintah, publisher game online atau video games, dan masyarakat umum.

1.7. Tinjauan Pustaka

1.7.1. Tinjauan Umum Industri Permainan *Video Game Online (Game Online)*

1.7.1.1. Definisi Industri Permainan *Video Game Online (Game Online)*

Industri permainan *video game digital (game online)* merupakan salah satu contoh dari industri pada sektor ekonomi kreatif di Indonesia. Dimana industri permainan *video game digital (game online)* pada sektor ekonomi kreatif tahun 2021 telah memberikan sumbangan yang cukup baik terhadap Produk Domestik Bruto (PDP) di Indonesia dengan ratio kenaikan sebesar 9,17 persen.¹² Adapun definisi atau pengertian dari Industri permainan *video game* didefinisikan sebagai industri yang produk atau hasil akhirnya berfokus pada pengembangan, penerbitan, dan pemroduksian dan pendistribusian terhadap suatu sistem perangkat keras, perangkat lunak, maupun aksesoris permainan *digital* atau elektronik. Dimana dapat ditarik kesimpulan bahwa industri permainan *video game* merupakan suatu industri yang mengacu terhadap suatu produk permainan *video game* baik itu secara *non digital* maupun

¹² Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2023, Produk Domestik Bruto Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, <https://kemenparekraf.go.id>. Diakses pada 03 Maret 2024 Pukul 17.25 WIB.

digital yang dapat dimainkan melalui sebuah perangkat teknologi.¹³

Permainan *video game* yang memanfaatkan teknologi elektronik dengan menggunakan media internet atau disebut dengan *game online* merupakan sebuah permainan *game* yang terhubung melalui koneksi internet dengan memanfaatkan perangkat – perangkat elektronik seperti komputer (PC), Laptop, *handphone*, ataupun perangkat lainnya. *Game online* sendiri dapat diartikan sebagai sebuah permainan *video (games) digital* yang digunakan dalam suatu jaringan baik itu jaringan *Local Area Network* (LAN), maupun menggunakan jaringan internet dengan memanfaatkan segala jenis teknologi – teknologi seperti *Handphone* maupun komputer.¹⁴ Dimana permainan *video (games)* yang memanfaatkan suatu jaringan internet atau permainan *game online* dapat diakses dan dimainkan oleh banyak orang dalam satu waktu.

Permainan *video game digital (game online)* secara singkat dapat diartikan sebagai permainan *video game* yang dapat diakses dan dimainkan oleh banyak orang dalam satu waktu, menggunakan perangkat – perangkat elektronik seperti

¹³ Abdurrahman Mulachela, Khairur Rizki, Y.A. Wahyudin, 2020, *Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain)*, Indonesia Jurnal of Global Discourse Vol 2 No. 2, Hlm 37-38

¹⁴ Farida Fadila, Syarief Noer Robiyanto, & Yani Tri Handayani, 2022, Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja, Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan, Vol 1 No.2, Hlm 18-19

komputer, *handphone* dan lain sebagainya yang terhubung dalam suatu sistem jaringan *server* yang dapat diakses dengan melalui media internet.

1.7.1.2. Pihak – Pihak dalam Industri Permainan *Video Game*

Online (Game Online)

Dalam industri *video games*, secara umum dipengaruhi oleh banyak pihak yang berperan besar dalam berjalannya industri ini, khususnya dalam kesuksesan sebuah *video games*. Secara umum, pihak-pihak yang berperan ini dapat dikategorikan sebagai produsen dan konsumen, dimana dijelaskan sebagai berikut :

1. Produsen

Secara umum, produsen dalam teori ekonomi diartikan sebagai pihak yang menghasilkan barang dan jasa dengan tujuan untuk dipasarkan. Dari pengertian tersebut, yang termasuk dalam kategori produsen adalah pembuat, grosir, leveransir, pengencer, maupun setiap orang atau badan usaha yang berpartisipasi dalam penyediaan barang dan jasa hingga ke tangan konsumen.

Dalam Pasal 1 Angka 3 Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, produsen atau pelaku usaha di deskripsikan sebagai orang perorangan atau badan usaha, baik yang berbentuk badan hukum maupun

bukan badan hukum yang didirikan dan berkedudukan atau melakukan kegiatan dalam wilayah hukum negara Republik Indonesia, baik sendiri maupun bersama-sama melalui perjanjian menyelenggarakan kegiatan usaha dalam berbagai bidang ekonomi.

Dalam industri *video games*, produsen merupakan orang atau badan usaha yang memproduksi atau membuat berbagai *video games* untuk dipasarkan. Produsen dalam industri *video games* dapat dikategorikan lagi ke dalam 2 (dua) jenis, yaitu *publisher* dan *developer*, dimana penjelasannya sebagai berikut :

a. *Developer*

sendiri merupakan suatu istilah bahasa asing yang menurut kamus bahasa Inggrisnya memiliki artian pembangun atau pengembang. *Developer* dalam permainan *video game digital* atau *game online* dapat diartikan sebagai suatu pihak yang dapat berisi perorangan maupun badan hukum yang memiliki tugas dan fungsi dalam industri permainan *video game* adalah sebagai pengembangan, pengotimalisasian, serta pengujian terhadap suatu karya permainan *video game*.

Developer video games tidak selalu dikembangkan oleh sebuah perusahaan ataupun melibatkan banyak orang, tetapi juga perorangan bisa untuk mengembangkan sebuah video game, dimana dikenal dengan istilah “*Indie Developer*”. Dalam pengembangan suatu *video game*, pada umumnya developer melakukan 3 tahapan, yaitu :

- 1) *Pre-Production*, dimana dalam tahap ini pihak pengembang melakukan perencanaan terhadap *video game* yang akan dibuat, seperti menentukan tema, genre, *art-style*, perencanaan *platform* yang dituju, serta perencanaan *game-engine* yang akan digunakan.
- 2) *Production*, dalam tahap ini, *developer* melakukan pembuatan *video game*, mulai dari pemrograman, pembuatan desain visual, *sound effect*, *background*, hingga pembuatan *soundtrack*.
- 3) *Post-Production*, dimana dalam tahapan ini *developer* akan melakukan serangkaian pengujian dari *video game* yang dibuat dengan tujuan untuk menemukan bug atau kesalahan dalam sistem serta optimisasi untuk dapat dijalankan dengan sempurna pada suatu perangkat. Dalam tahap ini

juga, *developer* seringkali melibatkan para pemain dengan tujuan untuk memenuhi ekspektasi dari para pemain tersebut.

Salah satu contoh *developer* di Indonesia yaitu PT. Megaxus infotech, dimana PT. Megaxus infotech merupakan perusahaan yang berdiri di Indonesia sejak tahun 2006 dan telah melakukan *development* atau pengembangan terhadap kurang lebih 20 permainan *video game* di Indonesia dimana PT. Megaxus infotech telah memiliki badan usaha di Indonesia yang bertempat di Jakarta Selatan.

b. *Publisher*

Secara umum istilah *publisher* diambil dari bahasa asing yang memiliki arti orang yang melakukan produksi dan/atau distribusi, *Publisher* sendiri dapat diartikan sebagai suatu pihak yang dapat berisi perorangan maupun badan hukum yang memiliki tugas dan fungsi dalam industri permainan *video game* adalah sebagai penerbitan atau pendistribusian suatu karya permainan *video game* pada suatu wilayah tertentu. *Publisher* sendiri dapat dibedakan menjadi 2 yaitu *publisher* yang menerbitkan karya permainan *video game* yang merupakan hasil *developmentnya* dan

publisher yang menerbitkan karya permainan *video game* melalui adanya kontrak kerjasama dengan pihak lain (*developer*) yang bertujuan guna menerbitkan atau menyebarluaskan suatu permainan *video game* dalam *regional* atau wilayah – wilayah tertentu.

Salah satu contoh *publisher* di Indonesia yang melakukan penerbitan terhadap permainan *video game* yaitu PT Lyto Datarindo Fortuna, dimana PT Lyto Datarindo Fortuna seringkali melakukan penerbitan atau *publishing* terhadap suatu permainan *video game* dengan cara melakukan kerjasama dengan pihak – pihak lain seperti *CCR.Inc*, dan *Gravity Corporation* (keduanya merupakan perusahaan asing yang berdiri di Korea Selatan) yang ingin menyebarluaskan permainan *video gamenya* dalam *regional* atau wilayah di Indonesia. PT Lyto Datarindo Fortuna sendiri telah berdiri sejak tahun 2003 dan memiliki perusahaan di Jakarta Barat.

2. Konsumen

Konsumen merupakan aspek terpenting dalam suatu industri, dimana setiap orang memiliki pengertiannya masing-masing. Menurut Az. Nasution, konsumen adalah

tiap orang yang mendapatkan barang dan jasa digunakan untuk tujuan tertentu.¹⁵

Dalam Pasal 1 Angka 2 Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, mendefinisikan konsumen sebagai setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan. Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan secara umum, konsumen adalah orang-orang yang menggunakan barang atau jasa untuk keperluan tertentu.

Dalam industri *video games*, konsumen ialah para pemain yang membeli atau memainkan secara gratis *video games* yang telah dibuat oleh *developer video games*. Para pemain yang memainkan *video game* yang sama, baik itu *single player* ataupun *online video game*, cenderung untuk berkumpul dan membuat suatu komunitas sendiri yang dapat memberikan dampak terhadap *video game* tersebut, baik berupa dukungan ataupun kritik terhadap satu *developer* yang membuat *video game* tersebut. Sering juga para pemain ini terlibat dalam uji coba suatu *video game* yang dikembangkan oleh para *developer*.

¹⁵ Celina Tri Siwi Kristiyanti, 2011, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Sinar Grafika, Jakarta, Hlm. 25

1.7.2. Tinjauan Umum Hukum Etika Bisnis

1.7.2.1. Definisi Hukum Etika Bisnis

Hukum dalam konteks terminologi mengacu pada serangkaian norma atau peraturan yang mengatur terkait perilaku manusia. Hukum perdata atau hukum bisnis dapat diartikan sebagai hubungan hukum antara individu atau subjek hukum (baik itu orang perorangan maupun badan hukum) dimana terdapat hak dan kewajiban antara subjek hukum tersebut¹⁶. Sementara itu, etika diartikan sebagai seperangkat aturan perilaku yang digunakan untuk menilai mana yang baik dan buruk dalam konteks umum. Dalam hukum bisnis, etika bisnis dapat diartikan sebagai pengetahuan yang mengatur cara-cara perilaku dalam mengelola bisnis dengan memperhatikan norma dan moral yang umum berlaku.¹⁷ Etika bisnis tersebut memungkinkan pemahaman yang menyeluruh terhadap konsep ekonomi dan konsep sosial. Seorang individu yang menjalankan bisnis seharusnya memiliki pedoman untuk bertindak dengan baik terhadap diri sendiri dan pihak lain sebagai akibat dari tindakannya. Adapun tujuan dari etika bisnis dalam hukum bisnis diantaranya yaitu :

¹⁶ Teddy Prima A, Aldira Mara D.C.P, Shinfani Kartika W, (2023), Pengantar *Hukum Perdata*, Scopindo Media Pustaka, Surabaya, Hlm 3-4

¹⁷ Rachmawati, E, 2022, *Business Law and Business*, *DE JURE Critical Laws Journal* Vol 3 No. 1, Hlm 85

1. Salah satu tujuan awal adanya etika bisnis dalam berbisnis adalah guna meningkatkan kesadaran akan perilaku dan moral bagi pemilik bisnis, agar mereka menjalankan bisnisnya dengan integritas yang tinggi.
2. Etika bisnis dalam Hukum bisnis dapat dijadikan sebagai panduan untuk mengatur dan membimbing para pelaku bisnis dalam upaya mewujudkan manajemen bisnis yang lebih baik. Hal ini penting agar masyarakat dapat percaya bahwa bisnis tersebut dijalankan dengan prinsip-prinsip etika yang kuat.
3. Penerapan etika bisnis dalam berbisnis dapat dijadikan sebagai pondasi yang kuat guna berbisnis dikarenakan akan mengurangi risiko citra buruk, perilaku licik, dan penipuan yang dapat merugikan banyak pihak.

1.7.2.2. Prinsip – Prinsip Hukum Etika Bisnis

Hukum etika bisnis telah diatur dalam Undang - Undang nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas, yang mengatur terkait pendirian, pengelolaan, dan likuidasi perusahaan, dalam Undang - Undang ini juga telah mencakup ketentuan mengenai perlindungan konsumen, hak kekayaan intelektual, dan ketenagakerjaan. Dalam penerapan hukum bisnis di Indonesia tidak lepas kaitannya dengan etika bisnis, Adapun dalam etika bisnis memuat terkait prinsip – prinsip yang

diterapkan dalam etika bisnis pada hukum bisnis, prinsip – prinsip tersebut diantaranya : ¹⁸

1. Prinsip kepatuhan hukum
Prinsip kepatuhan hukum dapat diartikan sebagai prinsip tanggung jawab oleh para pelaku bisnis di Indonesia untuk mematuhi semua aturan hukum yang berlaku dalam melakukan kegiatan bisnis, termasuk dalam hal lingkungan, pajak, ketenagakerjaan, dan perlindungan konsumen.
2. Prinsip perlindungan terhadap stakeholder dan transparansi
Prinsip ini menekankan terhadap perlindungan kepentingan semua pihak yang terlibat yang mana tujuannya adalah memastikan bahwa tidak hanya salah satu pihak saja yang diuntungkan akan tetapi, semua pihak juga harus terlibat. Sedangkan prinsip transparansi mengacu kepada keterbukaan dalam pengelolaan informasi bisnis dan transaksi, serta siap untuk bertanggung jawab atas setiap keputusan atau tindakan yang diambil.
3. Prinsip keadilan dalam berinovasi
Prinsip keadilan dalam berinovasi diartikan sebagai prinsip penjaminan terhadap semua inovasi yang ada dan prinsip penjaminan terhadap segala pihak yang terlibat dalam inovasi bisnis tersebut agar diperlakukan secara adil, baik dalam hal kesempatan, hak, kewajiban, maupun imbalan.
4. Prinsip tanggung jawab sosial
Prinsip tanggung jawab sosial diartikan sebagai prinsip yang penerapannya berfokus terhadap kegiatan bisnis yang bertanggung jawab terhadap masyarakat dan lingkungan, serta memperhatikan dampak sosial dari kegiatan bisnis tersebut.

1.7.3. Tinjauan Umum Hak Kekayaan Intelektual (HKI)

1.7.3.1. Definisi Hak Kekayaan Intelektual (HKI)

Hak Kekayaan Intelektual merupakan terjemahan resmi dari *Intellectual Property Rights* (IPR). Landasan filosofis adanya Hak Kekayaan Intelektual (HKI) berawal pada masa

¹⁸ Rustandi, & LAH, R. A. D, 2023, Implikasi *Hukum Bisnis Terhadap Praktik Etika Bisnis Di Indonesia*, Jurnal Bisnis Dan Kewirausahaan Vol 19 No. 2, Hlm 61 – 62

abad keempat sebelum masehi oleh aristoteles yang mengemukakan ide penghargaan terhadap pencipta dan/atau penemu atas kreasi intelektual yang dirasa berguna bagi masyarakat¹⁹. Kreasi intelektual dapat dikategorikan sebagai kekayaan (*property*) dikarenakan sistem Hak Kekayaan Intelektual (HKI) berfokus pada struktur dari kelangkaan (*scarcity*),²⁰ dengan kata lain Hak Kekayaan Intelektual (HKI) memberikan perlindungan terhadap suatu kepemilikan bagi pencipta atas kreasi – kreasi intelektual yang dihasilkan sehingga memiliki nilai finansial.

Pemaknaan terhadap Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dapat diartikan sebagai hak yang timbul dari adanya kegiatan intelektual manusia yang mempunyai nilai – nilai ekonomi, dimana pada konsep dasar terkait Hak Kekayaan Intelektual (HKI) didasarkan terhadap karya intelektual yang telah dihasilkan oleh manusia yang pada prosesnya memerlukan pengorbanan berupa waktu, tenaga, dan juga biaya yang karenanya sebuah karya intelektual tersebut memiliki nilai – nilai ekonomi. Dimana Hak Kekayaan Intelektual memiliki unsur – unsur sebagai berikut :

1. Memuat hak eksklusif yang diberikan oleh Hukum;

¹⁹ Rahmi Jened, 2010, *Hak Kekayaan Intelektual Penyalahgunaan Hak Eksklusif*, Airlangga University press, Surabaya, Hlm 15

²⁰ Rahmi Jened, *Ibid.*, Hlm 25

2. Hak tersebut memiliki kaitan dengan suatu upaya atau usaha manusia yang dilandaskan atas kemampuan intelektual;
3. Kemampuan intelektual manusia tersebut memiliki nilai – nilai ekonomis.

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dapat diartikan sebagai hak yang timbul dari adanya pola pikir manusia yang menghasilkan suatu produk ataupun proses yang berguna untuk manusia,²¹ dengan kata lain Hak Kekayaan Intelektual merupakan hak guna perlindungan secara ekonomis terhadap suatu kreativitas intelektual. Tujuan dari adanya Hak Kekayaan Intelektual (HKI) adalah Hak Kekayaan Intelektual (HKI) berguna sebagai tameng hukum dan/atau perlindungan hukum atas segala kekayaan intelektual yang dimiliki oleh perseorangan, kelompok, maupun badan hukum.

Pengelompokan terhadap Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Indonesia adalah sebagai berikut :

1. Hak Cipta dan Hak Terkait;
2. Hak Kekayaan Industri yang didalamnya terdiri dari :
 - a. Hak Paten;
 - b. Hak Varietas Tanaman;
 - c. Hak Merek;

²¹ Nanda Dwi Rizkia, Hardi Fardiansyah, 2022, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Widina Bhakti Persada, Bandung, Hlm 14-15

- d. Hak Indikasi Geografis;
- e. Hak Desain Industri;
- f. Hak Desain Tata Laksana Sirkuit Terpadu;
- g. Hak Rahasia Dagang.

1.7.3.2. Prinsip – Prinsip Hak Kekayaan Intelektual (HKI)

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) atau *Intellectual Property Rights* memuat prinsip – prinsip, adapun prinsip – prinsipnya yaitu :

1. Prinsip Keadilan (*the principle of natural justice*)²²

Prinsip keadilan dapat diartikan sebagai sebagai penghargaan baik dalam bentuk materi maupun *non* materi terhadap sebuah karya intelektual, dengan tujuan agar terciptanya rasa aman karena adanya perlindungan dan pengakuan terhadap hasil karya intelektualnya.

2. Prinsip ekonomi (*the economic argument*)²³

Prinsip ekonomi dapat diartikan sebagai prinsip kekayaan bagi pemilik karya intelektualnya, dalam artian seseorang yang memiliki karya intelektual akan mendapatkan keuntungan baik itu dalam bentuk pembayaran *royalty* maupun *technical fee*.

3. Prinsip kebudayaan (*the culture argument*)²⁴

²² Nanda Dwi Rizkia, Hardi Fardiansyah, Ibid., Hlm 13

²³ Nanda Dwi Rizkia, Hardi Fardiansyah, Ibid., Hlm 14

²⁴ Nanda Dwi Rizkia, Hardi Fardiansyah, Ibid.

Prinsip kebudayaan dapat diartikan sebagai karya intelektual yang telah diciptakan dapat dipergunakan untuk peningkatan taraf kehidupan, peradaban, dan martabat manusia sehingga dapat berguna terhadap bangsa dan negara.

4. Prinsip sosial (*the social argument*)²⁵

Prinsip sosial dapat diartikan sebagai pengakuan oleh hukum terhadap segala hak yang telah diberikan baik itu kepada perseorangan ataupun kepada persekutuan atau kesatuan dengan tujuan agar setiap kepentingan masyarakat terpenuhi.

1.7.4. Tinjauan Umum Hak Cipta

1.7.4.1. Definisi Hak Cipta

Dalam pengertian terminology, Hak cipta terdiri dari dua kata yaitu hak dan cipta. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “hak” didefinisikan sebagai suatu kewenangan yang diberikan kepada perorangan atau pihak tertentu yang memiliki sifat bebas untuk digunakan ataupun sebaliknya. Sedangkan kata “ciptaan” dan/atau “ciptaan” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti yaitu suatu karya manusia yang ada setelah dilakukannya proses pemikiran, penalaran, dan

²⁵ Nanda Dwi Rizkia, Hardi Fardiansyah, Ibid.

pengimajinasian. Dengan kata lain hak cipta dapat dikaitkan erat dengan suatu karya intelektual manusia.

Hak cipta merupakan salah bagian dari hak kekayaan intelektual, yang mana Hak Cipta sendiri sebagaimana telah diatur dalam Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang mendefinisikan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta terhadap suatu ciptaan yang telah diwujudkan dalam bentuk yang nyata tanpa adanya pengurangan terhadap pembatasan dan tidak melanggar ketentuan peraturan perundang - undangan.

Hak eksklusif yang dimaksud adalah hanya ada satu hak cipta terhadap satu ciptaan dengan kata lain tidak adanya duplikasi, perlindungan terhadap hak tersebut berjalan seiring dengan ciptaan tersebut lahir, dan hak tersebut melekat terhadap sang pencipta. ²⁶Ruang lingkup dalam hak cipta merupakan salah satu ruang lingkup yang luas dalam hak kekayaan intelektual dikarenakan objek yang dilindungi dalam hak cipta mencakup ilmu pengetahuan, seni, sastra (*art and literary*) yang didalamnya juga termuat program komputer.

²⁶ Efridani Lubis, 2021, Hak Kekayaan Intelektual Pada Era Revolusi Industri 4.0-5.0, Widina Bhakti Persada, Bandung, Hlm 3-4

1.7.4.2. Sifat – Sifat Hak Cipta

Hak cipta merupakan salah hak eksklusif yang didalamnya terdapat sifat – sifat dari hak cipta itu sendiri, adapun sifat – sifat hak cipta dapat dijabarkan sebagai berikut ²⁷:

1. Hak Cipta adalah hak eksklusif

Hak cipta sebagai hak eksklusif memiliki artian bahwa hak tersebut diberikan kepada pencipta atau pemilik karya intelektual, yang dimana pihak lain tidak dapat menggunakan atau memanfaatkan karya intelektual tersebut, namun dengan pengecualian pihak lain dapat memanfaatkan atau menggunakan karya intelektual tersebut atas izin dari pencipta ataupun pemilik karya intelektual selaku pemegang hak yang sah secara hukum. Pihak lain yang telah mendapatkan izin dan telah menggunakan karya intelektual tersebut hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif yaitu terletak pada hak ekonominya.

2. Hak Cipta berkaitan dengan kepentingan umum

Hak cipta merupakan hak eksklusif yang Istimewa, namun terdapat pembatasan – pembatasan tertentu yang mana diartikan bahwa hak cipta juga harus berkaitan dan memperhatikan tentang kepentingan umum, dimana terdapat pembatas antara hak cipta yang digunakan agar terdapat keserasian antara kepentingan pribadi dengan kepentingan umum.

3. Hak Cipta dapat beralih maupun dialihkan

Hak cipta dapat dikategorikan sebagai benda bergerak dimana seperti halnya bentuk – bentuk benda bergerak, hak cipta juga dapat dialihkan maupun beralih baik itu secara sebagian maupun secara keseluruhan. Proses pengalihan hak cipta dibagi menjadi dua macam cara yaitu :

a. *Transfer*

Transfer sendiri merupakan proses pengalihan hak cipta yang berupa pemindahan atau pelepasan hak kepada pihak lain dikarenakan oleh adanya perwalian, wasiat, maupun suatu perjanjian yang dibenarkan sesuai dengan peraturan perundang – undangan.

b. *Assignment*

Assignment merupakan proses pengalihan hak cipta oleh pencipta terhadap pihak lain yang dilandaskan pada

²⁷ Suyud Margono, 2010, Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual, Nuasa Aulia, Bandung, Hlm 14-15

pemberian izin yang bertujuan untuk memanfaatkan hak cipta dalam waktu tertentu.

4. Hak Cipta dapat dibagi atau diperinci (*divisibility*)

Hak cipta pada praktiknya dapat dibagi ataupun diperinci sejalan dengan norma “*principle of specification*” yang dapat dibagi berdasarkan waktu, jumlah, dan juga Geografis.

1.7.4.3. Jangka Waktu Kepemilikan Hak Cipta

Jangka waktu perlindungan hak cipta terhadap segala jenis objek ciptaan sebagaimana telah diatur dalam pasal 57 sampai pasal 63 Undang - Undang No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, dijelaskan bahwa jangka waktu karya cipta yaitu berlaku sejak ciptaan itu didaftarkan dan semasa hidup sang pencipta sampai dengan 70 tahun setelah pencipta tersebut meninggal. Dalam artian apabila seseorang menciptakan dan mendaftarkan hak cipta pada usia 30 tahun, kemudian seseorang tersebut meninggal pada usia 60 tahun, maka perlindungan hukum terhadap hak cipta berlangsung selama 30 tahun tersebut ditambah dengan 70 tahun setelah pencipta tersebut meninggal dunia.²⁸

1.7.4.4. Bentuk – Bentuk Pelanggaran Pada Hak Cipta

Pelanggaran terhadap hak cipta dapat terjadi apabila didapati sebuah materi hak cipta yang telah didaftarkan digunakan oleh pihak lain tanpa adanya izin dan ditemukanya

²⁸ Efridani Lubis, *op.cit*, Hlm 5

dua karya ciptaan yang sama. Bentuk – bentuk pelanggaran terhadap karya cipta digital secara umum dapat terjadi apabila didapati sebuah karya cipta dalam bentuk digital tersebut dilakukannya penduplikasian, pemodifikasian, dan penyebaran karya cipta oleh orang lain tanpa adanya izin maupun perjanjian lisensi dari pemilik hak cipta tersebut.²⁹

1.7.5. Tinjauan Umum Perjanjian Lisensi

1.7.5.1. Definisi Perjanjian Lisensi

Secara yuridis lisensi dapat diartikan sebagai suatu perjanjian antara pemberi lisensi (*licensor*) dengan penerima lisensi (*licencee*) dimana pihak pemberi lisensi memberikan izin kepada pihak penerima lisensi untuk menggunakan suatu karya intelektual dan/atau hak atas kekayaan intelektualnya yang didasari dengan adanya kondisi tertentu dan adanya pembayaran berupa *royalty* kepada pemberi lisensi.³⁰ Lisensi sebagai suatu perizinan dapat diartikan sebagai pemberian wewenang kepada seseorang atau badan hukum dengan tujuan untuk membuat, menggunakan, dan menjual suatu produk tertentu yang mana izin tersebut dilakukan oleh orang yang memiliki hak untuk

²⁹ Nanda Dwi Rizkia, Hardi Fardiansyah, *op.cit.*, Hlm 47-48

³⁰ Gumati, R, 2016, *Perjanjian Lisensi di Indonesia*, Al-Mizan (*e-journal*), Vol 12 No. 1, Hlm 251,

melakukan perbuatan tersebut dalam hal ini yaitu penerima lisensi atas seizin pemberi lisensi.

Definisi lisensi menurut Gunawan Widjaja diartikan sebagai suatu bentuk hak untuk melakukan satu atau serangkaian tindakan atau perbuatan yang diberikan oleh mereka yang berwenang dalam bentuk izin, dimana tanpa adanya izin tersebut, maka tindakan atau perbuatan yang dilakukan adalah perbuatan yang tidak sah dan melawan hukum.³¹ dengan kata lain dengan adanya lisensi, pihak pemegang lisensi memberikan izin kepada suatu pihak guna melakukan penjualan atau pemasaran terhadap suatu objek lisensi dengan timbal balik yaitu pembayaran *royalty*.

Perjanjian lisensi sendiri dapat diartikan sebagai kesepakatan tertulis antara pihak pemberi lisensi (*licensor*) atau pemegang hak cipta dengan penerima lisensi (*licensee*) terkait dengan objek – objek yang telah disepakati oleh kedua belah pihak dan telah tertuang dalam isi perjanjian lisensi tersebut.

1.7.5.2. Pihak – Pihak Perjanjian Lisensi

Perjanjian lisensi erat kaitanya dengan kesepakatan antara kedua belah pihak yang sepakat untuk menjalin kerjasama

³¹ Agung Sujatmiko, 2020, *Perjanjian Lisensi Merek*, CV. Penerbit Qiara Media, Pasuruan, Hlm 20-21

dalam bentuk perjanjian lisensi, adapun pihak – pihak dalam perjanjian lisensi diantaranya :

1. Pihak pemberi lisensi (*Licensor*). Pihak pemberi lisensi dapat diartikan sebagai pihak yang memiliki objek pada hak kekayaan intelektual yang dimana pihak tersebut menjalin kesepakatan dalam bentuk perjanjian lisensi guna memberikan izin lisensinya kepada pihak penerima lisensi (*Licensee*).
2. Pihak penerima lisensi (*Licensee*). Pihak penerima lisensi dapat diartikan sebagai pihak yang menjalin kesepakatan dan menerima pemberian izin lisensi oleh pemberi lisensi (*Licensor*), dengan tujuan agar penerima lisensi dapat menggunakan objek berupa karya ciptaan intelektual yang telah disepakati dari adanya perjanjian lisensi.

1.7.5.3. Hak dan Kewajiban Para Pihak Dalam Perjanjian Lisensi

Hak dan kewajiban dalam perjanjian lisensi pada umumnya telah diatur sesuai dengan kesepakatan antara para pihak, dimana hak pemberi lisensi merupakan kewajiban bagi penerima lisensi dan juga sebaliknya, sehingga hak dan kewajiban para pihak merupakan hubungan timbal balik antara kedua belah pihak. Pada umumnya perjanjian lisensi memuat terkait hak dan kewajiban para pihak diantaranya :

1. Hak pemberi lisensi meliputi :³²
 - a. Menerima pembayaran *royalty* sesuai dengan kesepakatan yang telah tertuang dalam perjanjian lisensi;
 - b. Melaksanakan sendiri karya intelektualnya kecuali diperjanjikan lain;
 - c. Menuntut pembatalan perjanjian lisensi apabila didapati penerima lisensi tidak melaksanakan perjanjian sebagaimana mestinya.

2. Hak penerima lisensi meliputi :³³
 - a. Melaksanakan, dan menggunakan karya intelektual sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan dalam perjanjian lisensi;
 - b. Melakukan pengembangan dan pencatatan terhadap karya intelektual yang dilisensikan;
 - c. Menuntut pembatalan perjanjian lisensi apabila lisensi tersebut tidak dilaksanakan sebagaimana mestinya;
 - d. Mendapatkan informasi terkait dengan subjek dan objek karya intelektual yang akan diperjanjikan dalam perjanjian lisensi dan bantuan serta pelatihan terhadap suatu subjek dan objek karya intelektual yang dilisensikan;
 - e. Melakukan upaya hukum apabila didapati adanya pelanggaran terhadap karya intelektual yang dilisensikan.

3. Kewajiban pemberi lisensi meliputi :³⁴
 - a. Kewajiban untuk menjamin dan mengusahakan hak – hak yang dapat dipergunakan oleh penerima lisensi baik itu berupa dukungan maupun berupa informasi;
 - b. Kewajiban untuk menjamin segala kerahasiaan hak – hak yang dilisensikan;
 - c. Kewajiban untuk memberikan kepastian informasi terkait dengan jaminan (*warranty*) dalam perjanjian lisensi.

4. Kewajiban penerima lisensi meliputi :³⁵
 - a. Kewajiban untuk melakukan pembayaran *royalty*.

³² Gumati, R, *op.cit*, Hlm 354

³³ Gumati, R , *Ibid*.

³⁴ Gumati, R, *Ibid.*, Hlm 353

³⁵ Gumati, R, *Ibid*.

- b. Kewajiban untuk menjaga kerahasiaan, dan pematuhan terhadap persyaratan – persyaratan sebagaimana diatur dalam perjanjian lisensi.

1.7.6. Tinjauan Umum Perlindungan Hukum

1.7.6.1. Definisi Perlindungan Hukum

Dalam pengertian etimologi, konsep perlindungan hukum dapat didefinisikan melalui penyatuan dua konsep, yaitu "perlindungan" dan "hukum". Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perlindungan dijelaskan sebagai tindakan atau hal yang bertujuan melindungi, sementara hukum diartikan sebagai seperangkat peraturan atau norma resmi yang diakui dan ditegakkan oleh penguasa atau pemerintah.³⁶ Dengan merinci definisi ini, dapat disimpulkan bahwa perlindungan hukum melibatkan upaya atau tindakan yang diambil untuk memberikan keamanan, keadilan, dan kepastian hukum bagi individu atau kelompok dalam masyarakat. Hal ini tidak hanya bersifat konsep, tetapi juga melibatkan implementasi aturan resmi yang diakui oleh otoritas pemerintahan

Perlindungan hukum mencakup berbagai aspek seperti hak asasi manusia, keadilan, penegakan hukum, dan sanksi untuk pelanggaran hukum. Melalui kerangka hukum, masyarakat memiliki landasan yang diatur secara resmi untuk

³⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Definisi Perlindungan & Definisi Hukum, <https://kbbi.web.id/perlindungan&Hukum>. Diakses pada 25 November 2024 Pukul 16.08 WIB.

menjamin dan melindungi hak-hak individu, serta menyediakan dasar bagi penyelesaian konflik dan sengketa. Keberadaan perlindungan hukum pada keadilan terletak pada pemeliharaan tatanan sosial yang adil dan beradab, menjadikan perlindungan hukum bukan hanya sebagai konsep, tetapi juga sebagai fondasi yang membentuk dasar kehidupan beradab di dalam masyarakat yang diatur oleh norma-norma hukum yang diakui secara sah.³⁷

Secara singkat perlindungan hukum dapat diartikan sebagai suatu pengayoman terhadap segala hak - hak terutama hak asasi manusia yang dirugikan dari adanya pihak lain, dimana perlindungan tersebut ditujukan kepada masyarakat guna masyarakat mendapatkan semua hak - haknya sebagaimana telah diberikan oleh hukum. Dengan kata lain perlindungan hukum dapat diartikan sebagai suatu bentuk upaya perlindungan terhadap segala hak yang diberikan oleh aparaturnya penegakan hukum dengan tujuan guna memberikan perasaan aman, baik itu secara psikis maupun secara fisik terhadap segala bentuk ancaman dan gangguan dari pihak lain.³⁸

1.7.6.2. Perlindungan Hukum dalam Hak Cipta

Hak cipta merupakan hak yang timbul dari adanya pola pikir manusia dalam bidang ilmu pengetahuan, sastra, dan

³⁷ M. Yahya Harahap, 2019, *Ruang Lingkup Permasalahan Eksekusi Bidang Perdata*, Sinar Grafika, Jakarta, Hlm 1

³⁸ Satjipto Rahardjo, 2014, *Ilmu Hukum*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, Hlm 53

kesenian. Hak cipta sendiri otomatis diberikan kepada suatu karya intelektual saat karya tersebut dilahirkan. Dalam Pasal 1 ayat (1) Undang – Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dijelaskan bahwa hak cipta adalah hak yang memiliki prinsip deklaratif, yang memiliki arti bahwa hak tersebut mendapatkan perlindungan hukum secara otomatis, sejak suatu karya intelektual itu dilahirkan meskipun belum didaftarkan,³⁹ perlindungan terhadap karya intelektual pencipta telah dijamin oleh Undang – Undang.

³⁹ Rahmi Jened, *op.cit*, Hlm. 74