

PELAKSANAAN PENEGAKAN HUKUM BERKAITAN DENGAN PEMBAJAKAN KARYA CIPTA *VIDEO GAME* DI DENPASAR SELATAN

Muhammad Abyzar Pradipta Suwardi, Fakultas Hukum Universitas Udayana,
e-mail: abyzarpradipta@gmail.com
Ida Ayu Sukihana, Fakultas Hukum Universitas Udayana,
e-mail: sukihana@unud.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penulisan jurnal ilmiah ini bertujuan untuk memahami bagaimana pengaturan mengenai pembajakan video game. Studi ini menggunakan metode penelitian hukum empiris dengan pendekatan fakta dan peraturan perundang-undangan. Hasil studi menunjukkan bahwa tindakan pembajakan khususnya pada bidang video game masih sering dijumpai dikalangan masyarakat dikarenakan kurangnya pemahaman tentang Hak Kekayaan Intelektual, dilihat dari peraturan perundang-undangan di negara Indonesia video game atau permainan video diatur dalam Pasal 40 huruf r Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Dalam penegakan hukum pembajakan video game khususnya di Kota Denpasar dilaksanakan berdasarkan laporan dari pihak yang merasa dirugikan karena hal tersebut termasuk ke dalam delik aduan.

Kata Kunci: *Pembajakan, Hak Cipta, Permainan Video*

ABSTRACT

The purpose of writing scientific journals is to understand how video game piracy is regulated. This study uses an empirical legal research method with an approach to facts and laws and regulations. The results of the study show that piracy, especially in the field of video games, is still often encountered among the public due to a lack of understanding of Intellectual Property Rights, seen from the laws and regulations in the Indonesian state video games or video games are regulated in Article 40 letter r Law Number 28 Year 2014 About Copyright. In enforcing the law of video game piracy, especially in Denpasar City, it is carried out based on reports from parties who feel aggrieved because it is included in the complaint offense.

Keywords: *Piracy, Copyright, Video Games*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Kehidupan manusia selalu membutuhkan hiburan untuk menenangkan pikiran dan jiwa dari penatnya rutinitas mereka sehari-hari. Masyarakat yang tinggal dilingkungan perkotaan sangat membutuhkan hiburan untuk menyeimbangkan kehidupan mereka. Ada berbagai macam hiburan mulai dari istirahat, bercocok tanam, menghibur diri, melatih keterampilan nya secara objektif dan lain-lain. Dan

salah satu hiburan masa kini hiburan berbasis teknologi yaitu berupa permainan video (*video game*).¹

Pengertian *video game* yaitu sebuah bentuk permainan elektronik berupa teks maupun gambar, yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan, orang yang memainkannya, dan dijumpai oleh perangkat keras pengolah permainan tersebut. Perangkat lunak game akan memberikan output berupa gambar atau teks yang ditampilkan melalui laptop, komputer, telepon seluler, dan lainnya.² Permainan video atau *video game* pada saat ini sangat digemari oleh semua kalangan. Proses penciptaan video game dilakukan dengan membuat program data elektronik melalui komputer, kemudian pencipta *video game* tersebut juga memasukkan komponen lainnya yaitu gambar, waktu, foto, suara, dan design.³ Dilihat dari komponen yang terkandung dalam *video game* itu sendiri tak heran bahwa video game itu merupakan sebuah produk yang mengandung Hak Kekayaan Intelektual, khususnya Hak Cipta.

Seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi informasi memiliki peranan yang begitu penting untuk masa kini ataupun masa yang akan datang. Seseorang yang mengembangkan kecerdasannya melalui karyanya berupa *video game* menghabiskan waktu yang lama dan melalui berbagai percobaan yang mengakibatkan banyaknya pengorbanan yang dilakukan oleh pencipta *video game*.

Seniman atau Pencipta yang menuangkan kreatifitas intelektualnya melalui sebuah karya, maka mereka tersebut mendapatkan keuntungan dari semua hasil karya ciptaannya, sehingga karya-karya cipta tersebut adalah aset.⁴ Sama halnya dengan pencipta *video game*, semua karya-karya yang ada yang digunakan dalam menciptakan *video game* adalah aset karena tujuan mereka menciptakan sesuatu tersebut adalah untuk mendapatkan keuntungan ekonomi. Kemudian *video game* beserta unsur-unsur yang terkandung di dalamnya.

Dalam sebuah proses pembuatan *video game* yang menganut unsur dalam Kekayaan Intelektual, para pencipta *video game* tersebut memiliki Hak Cipta agar ciptaannya tidak disalah gunakan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab.⁵ Hak Cipta atau *Copyright* dalam *TRIPs Agreement* diatur pada *Section 1 Copyright and Related Rights mulai dari Article 9* sampai dengan *Article 14*. Dalam *Article 9 TRIPs Agreement* diatur bahwa perlindungan *Copyright* atau Hak Cipta mengacu dan mewajibkan negara-negara anggota mematuhi *Berne Convention*.⁶

Karya cipta yang mendapatkan perlindungan Hak Cipta yaitu karya cipta yang dalam penuangannya memiliki bentuk yang khas dan unik menunjukkan bahwa hasil karya cipta tersebut memiliki keaslian sebagai karya dari seseorang yang bersifat individu karya intelektual manusia yang mendapatkan perlindungan hak cipta adalah

¹ Malik, Iqbal Abdul, Budi Santoso, and Siti Mahmudah. "PERLINDUNGAN HUKUM ATAS KARYA CIPTA PERMAINAN VIDEO MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA." *Diponegoro Law Journal* 6, no. 2 (2017): 1-13.

² Agustina, Candra. "Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia." *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)* 1, no. 1 (2015): 1-8.

³ Teguh Martono, Kurniawan. "Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker." *Jurnal Sistem Komputer* 5, no. 1 (2015): 23-30.

⁴ Hidayah, Khoirul. "*Hukum Hak Kekayaan Intelektual*". (Malang, Setara Press, 2018,) 40

⁵ Wijaya, Ketut Rama, Ratna Artha Windari, and Ni Putu Rai Yuliantini. "Akibat Hukum Pelanggaran Hak Cipta Bagi Pengguna Software Video Games Bajakan Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014." *Jurnal Komunitas Yustisia* 1, no. 3 (2020): 91-100.

⁶ Dharmawan, Ni Ketut Supasti., et.al. "*Harmonisasi Hukum Kekayaan Intelektual Indonesia*". (Denpasar, Swasta Nulus, 2018), 19

karya dibidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang sudah berwujud karya nyata (*expression work*) bukan ide semata, yang menunjukkan keaslian dan khas sebagai ciptaan seseorang yang bersifat pribadi.⁷

Berbagai karya-karya intelektual yang baru dan unik telah lahir dari kreativitas manusia khususnya dalam bidang *video game*, sehingga memerlukan pemikiran dan pengkajian yang lebih mendalam tentang konsep perlindungannya.⁸ Konsep kekayaan intelektual pada awalnya dirancang untuk mencakup kepemilikan karya sastra, artistik, penemuan (paten) dan merek dagang. Hak Cipta yang pada awalnya bernama hak pengarang (*author rights*) merupakan kajian Hak Kekayaan Intelektual yang bertujuan untuk melindungi hasil kreatifitas manusia, salah satunya yakni perangkat lunak (*software*).⁹

Media berbasis teknologi digital pada masa ini telah merambat keseluruh sektor masyarakat. Era globalisasi dan dunia digital telah berkembang pesat terutama pengaruhnya terhadap aktifitas manusia. Perkembangan *video game* itu sendiri tak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan teknologi komputer itu termasuk internet yang saat ini menjadi salah satu penghubung di seluruh bagian negara.¹⁰ Dengan adanya kemajuan teknologi digital ternyata pada dewasa ini telah berdampak terhadap peningkatan pelanggaran karya cipta, khususnya terhadap karya cipta berupa *video game*.

Seiring meningkatnya kualitas teknologi, hal ini menjadi sumber pelanggaran hukum karya cipta yang dimana banyak oknum-oknum peretas yang berusaha untuk penduplikasi *video game* yang telah dihasilkan oleh para pencipta dalam bentuk *software*, hal ini menyebabkan terjadinya pembajakan atas dasar untuk mendapatkan keuntungan ekonomi, sehingga dapat menyebabkan kerugian yang lumayan banyak dikalangan pengembang. Pada umumnya *video game* bajakan tersebut banyak dijumpai di situs internet penyedia layanan *video game*, karya yang bermuatan Hak Cipta di Internet dapat secara mudah digandakan tanpa sepengetahuan pencipta dan disebar luaskan ke seluruh penjuru dunia oleh siapapun. Hal inilah yang nantinya menjadi sebuah ancaman bagi keberadaan perlindungan Hak Cipta di Internet.¹¹

Pengaturan atas perlindungan hak cipta atas hasil ciptaan *software* khususnya dalam hal ini berupa *video game* sudah diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dimana diatur dalam ketentuan pasal 40 ayat (1) huruf r yang menyatakan Ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup juga atas permainan video. Kendati

⁷ Paserangi, Hasbir. "Perlindungan Hukum Hak Cipta Software Program Komputer di Indonesia." *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum* 18 (2011): 20-35.

⁸ Sari, Ni Komang Ayu Weda, and I. Wayan Wiryawan. "PENGATURAN PERLINDUNGAN HUKUM ATAS OBAT TRADISIONAL BERDASARKAN PERSPEKTIF HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL."

⁹ Nurussifa, Nabila. "PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMEGANG HAK CIPTA PERMAINAN VIDEO KONSOL ATAS TINDAKAN EMULASI." *Kumpulan Jurnal Mahasiswa Fakultas Hukum* (2019).

¹⁰ Dilaga, Robby Akhmad Surya. "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Software Game Dalam Perspektif Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Jurnal IUS Kajian Hukum dan Keadilan* 4, no. 2 (2016).

¹¹ Ardina, Yessica, Budi Santoso, and Rinitami Njatrijani. "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (Video Game) terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Diponegoro Law Journal* 5, no. 2 (2016): 1-13.

telah diatur, akan tetapi masih banyak terjadi penduplikasian permainan *video game* untuk mendapatkan keuntungan secara finansial, sehingga dapat mengakibatkan kerugian yang tidak sedikit dikalangan pencipta *software* khususnya *video game*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dikemukakan rumusan masalah antara lain :

1. Bagaimana pengaturan mengenai pembajakan *video game* berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 di Denpasar Selatan ?
2. Bagaimana penegakan hukum mengenai pembajakan *video game* di Denpasar Selatan ?

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan jurnal ilmiah ini bertujuan untuk memahami bagaimana pengaturan mengenai pembajakan *video game* berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 di Denpasar Selatan dan bagaimana penegakan hukum mengenai pembajakan *video game* di Denpasar Selatan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian empiris yakni suatu penelitian yang beranjak dari adanya kesenjangan antara dasolen dan da sein yaitu kesenjangan antara teori dengan dunia realita, kesenjangan keadaan teoritis dengan fakta hukum, dan adanya situasi ketidaktahuan yang dikaji untuk pemenuhan kepuasan akademik. Penelitian ilmu hukum empiris lebih menekankan pada segi observasinya. Dengan pendekatan fakta dan peraturan perundang-undangan. Menggunakan dua sumber data yakni sumber data primer dan sumber data sekunder dengan menggunakan teknik pengumpulan bahan hukum yakni teknik wawancara yaitu suatu cara untuk memperoleh informasi dengan mengajukan pertanyaan yang disusun dalam suatu daftar pertanyaan yang dipersiapkan sebelumnya.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pengaturan Penyelesaian Pelanggaran Hukum Mengenai Pembajakan *Video Game* di Denpasar Selatan

Berdasarkan wawancara dengan bapak Kompol I Putu Sukrama, S.H., M.H selaku Kanit 1 di Subdit 1 Ditreskrimsus Polda Bali pada tanggal 28 Januari 2020, beliau menyatakan dalam penyelesaian pelanggaran hukum mengenai pembajakan *video game* di Denpasar Selatan, terkait dengan pemegang hak cipta tersebut, jika memang ada seseorang yang merasa dirugikan terkait seperti merek, misalnya contoh merk A digunakan oleh orang lain dengan sama tetapi pelaku pelanggaran tidak memiliki hubungan dengan pemilik hak cipta dan tidak adanya sebuah perjanjian dan kemudian pemilik hak cipta merasa dirugikan, barulah pemilik hak cipta melakukan gugatan kepada pihak kepolisian.

Apabila terjadi kasus sedemikian rupa maka pihak kepolisian mengambil tindakan sesuai SOP yang berlaku. Hal ini berdasarkan Pasal 17 KUHAP yang menyatakan: Perintah penangkapan dilakukan terhadap seseorang yang diduga keras melakukan tindak pidana berdasarkan bukti permulaan yang cukup.

“Syarat penangkapan yang sah oleh pihak kepolisian, yaitu:

1. Penangkapan wajib didasarkan pada bukti permulaan yang cukup
2. Melakukan penangkapan tidak sewenang-wenang

(Pasal ini menentukan bahwa perintah penangkapan tidak dapat dilakukan dengan sewenang-sewenang, tetapi ditunjukkan kepada mereka yang betul-betul melakukan tindak pidana.

3. Berpijak pada landasan hukum)
4. Tidak menggunakan kekerasan
5. Melengkapi penangkapan dengan surat perintah penangkapan
(Pelaksanaan tugas penangkapan dilakukan oleh petugas kepolisian negara Republik Indonesia dengan memperlihatkan surat tugas serta memberikan kepada tersangka surat perintah penangkapan yang mencantumkan identitas tersangka dan menyebutkan alasan penangkapan serta uraian singkat perkara kejahatan yang dipersangkutkan serta tempat ia diperiksa)
6. Dalam melaksanakan penangkapan wajib dipertimbangkan hal-hal sebagai berikut:
 - a. Keseimbangan antara tindakan yang dilakukan dengan bobot ancaman;
 - b. Senantiasa menghargai/menghormati hak-hak tersangka yang ditangkap dan;
 - c. Tindakan penangkapan bukan merupakan penghukuman bagi tersangka.”¹²

Kemudian berdasarkan wawancara bapak Putu Edi Wahyudi selaku Analis Permohonan Kekayaan Intelektual pada Sub. Bidang Pelayanan Kekayaan Intelektual Kanwil Kementerian Hukum Dan HAM Bali pada tanggal 25 Februari 2020, beliau menyatakan bahwa kejahatan dengan tindakan seperti ini biasanya dilakukan oleh *Cracking* yang mana pelaku itu sendiri menggunakan teknologi komputer yang dilakukan untuk merusak sistem keamanan dan biasanya melakukan pencurian dan tindakan anarkis begitu mereka mendapatkan akses, terlebih lagi pada *video game* terkait hubungannya dengan karya cipta atau hak cipta, seperti yang kita ketahui apabila membahas tentang *video game* maka ranah masuknya ialah kepada program komputer apabila pada program komputer itu yang didaftarkan adalah aplikasinya atau istilah lainnya *subscodes* atau *simcard* maka itulah yang nantinya akan dilakukan proses pendaftaran. *Video game* itu sendiri memiliki jenis-jenis antara lain yakni *PC Game*, *Console Game*, *Handled Game*, dan *Mobile Game*.¹³

Untuk mekanisme pencatatan karya cipta masih sama dengan pencatatan karya cipta pada umumnya, hanya saja yang membedakan sesuai dengan PP 28 tahun 2019 mengenai penerimaan negara bukan pajak untuk karya cipta itu dibagi menjadi dua, karya cipta yang biasa dan karya cipta program komputer. Kemudian untuk mengenai tarif, tarif yang diperuntukkan untuk karya cipta program komputer secara umum dibagi menjadi dua yaitu, secara elektronik dan nonelektronik, secara elektronik dikenakan tarif sejumlah Rp. 600.000,00 (enam ratus ribu rupiah) kemudian untuk nonelektronik dikenakan tarif sejumlah Rp. 700.000,00 (tujuh ratus ribu rupiah). Dalam proses pencatatan Hak Cipta, yang berwenang dalam pencatatan Hak Cipta tersebut adalah pencipta itu sendiri atau pemegang Hak Cipta.

3.2 Pelaksanaan Undang-Undang Hak Cipta Mengenai Pembajakan *Video Game*

Tabel 1 Kuesioner Pembajakan *Video Game* di Denpasar Selatan

¹² Fauzi, Imam. "Perlindungan Hukum Ham Tersangka Dalam Pemeriksaan Kepolisian." *Lex Privatum* 2, no. 3 (2014).

¹³ Ananda, Benediktus Ananda. "Fasilitas Video Games di Surabaya." *eDimensi Arsitektur Petra* 5, no. 2 (2017): 401-408.

No.	Responden	Mengetahui Tindak Pembajakan	Tidak Mengetahui Tindak Pembajakan
1	25 Orang	20%	80%
Jumlah		5 Orang	20 Orang

Sumber : Data Hasil Kuesioner di Denpasar Selatan

Tabel diatas menunjukkan bahwa, dari 25 responden ada 80% yang tidak mengetahui adanya pembajakan *video game* sedangkan sebanyak 20% yang telah mengetahui adanya pembajakan *video game* di Denpasar Selatan.

Berdasarkan wawancara dengan bapak Kompol I Putu Sukrama, S.H., M.H selaku Kanit 1 di Subdit 1 Diskrimsus Polda Bali pada tanggal 28 Januari 2020, dalam pelaksanaannya beliau menyatakan bahwa untuk saat ini beliau belum dapat menemukan kasus mengenai pembajakan *video game* di Denpasar Selatan. Hal ini dikarenakan tidak adanya gugatan terkait pembajakan mengenai *video game*, karena kasus tersebut bersifat delik aduan. Delik aduan muncul ketika adanya gugatan atau pengaduan dari pihak yang merasa dirugikan.¹⁴ Pelanggaran Hak Cipta terjadi apabila melakukan pengumuman tanpa izin dan atau melakukan pembajakan (penggandaan secara tidak sah) terhadap ciptaan yang dilindungi.¹⁵

Undang-Undang 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, berisi ketentuan pidana yang diatur dalam pasal 112 yang secara tegas memberi pernyataan bahwa setiap pihak yang dimana tidak memiliki hak melakukan perbuatan sebagaimana dijelaskan pada ketentuan Pasal 7 ayat (3) dan/atau Pasal 52 dipergunakan untuk mendapatkan keuntungan secara komersial, dapat dijatuhkan hukuman dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 300.000.000,00 (tiga ratus juta). Dalam hal ini, Undang-Undang Hak Cipta pada dasarnya telah memberikan perlindungan hukum bagi para pencipta *video game* atas pembajakan yang dilakukan oleh pihak lain tanpa izin merujuk pada ketentuan Pasal 112 UU Hak Cipta.

3.3 Hambatan serta upaya dalam mengatasi pembajakan *video game* di Denpasar Selatan

Untuk saat ini kasus penanganan mengenai pembajakan (penggandaan secara tidak sah) *video game* di Denpasar Selatan belum ditemukannya kasus seperti ini dan ini dikarenakan tidak adanya gugatan dari masyarakat yang memiliki hak pemegang karya cipta berupa *video game* di Denpasar Selatan. Jika ditemukan kasus sedemikian rupa maka akan dilakukan penindakan lebih lanjut dari pihak kepolisian agar pelaku pelanggaran Karya Cipta mendapat efek jera akibat perbuatannya. Hal senada juga disampaikan oleh bapak Putu Edi Wahyudi. Beliau menyatakan bahwa dalam menanggulangi pembajakan *video game* di Denpasar Selatan, kami berfokus pada

¹⁴ Amrani, Hanafi. "Urgensi Perubahan Delik Biasa Menjadi Delik Aduan dan Relevansinya terhadap Perlindungan dan Penegakan Hak Cipta." *Undang: Jurnal Hukum* 1, no. 2 (2018): 347-362.

¹⁵ Lopes, Fransin Miranda. "Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Di Bidang Musik Dan Lagu." *Lex Privatum* 1, no. 2 (2013).

peningkatan dan pemahaman di masyarakat mengenai Kekayaan Intelektual, baik itu pengertian, kegunaan, dan larangannya.

Dalam menanggulangi pembajakan *video game* di Denpasar Selatan terdapat penanggulangan yang harus dilakukan oleh *developer game*. Berdasarkan wawancara dengan bapak Putu Edi Wahyudi selaku Analisis Permohonan Kekayaan Intelektual pada Sub. Bidang Pelayanan Kekayaan Intelektual Kanwil Kementerian Hukum Dan HAM Bali pada tanggal 25 Februari 2020, beliau menyatakan upaya yang dapat dilakukan agar tidak terjadinya pembajakan *video game* di Denpasar Selatan yaitu dengan cara mencatatkan karya cipta yang dibuat oleh *developer* pada kantor Kementerian Hukum dan HAM. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi pelanggaran hak cipta yang mengakibatkan kerugian oleh *developer* selaku pencipta *video game*. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pada pasal 112 menyatakan; "Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 ayat (3) dan/atau Pasal 52 untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah)".

Kemudian berdasarkan pasal 113 ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) menyatakan bahwa;

- (1) "Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.100.000.000,00 (seratus juta rupiah)".
- (2) "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 denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)".
- (3) "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 Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)".
- (4) "Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah)".

Kemudian pada Pasal 114 menyatakan "Setiap Orang yang mengelola tempat perdagangan dalam segala bentuknya yang dengan sengaja dan mengetahui membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 10, dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp.100.000.000,00 (seratus juta rupiah)".

Kemudian pada Pasal 115 "Setiap Orang yang tanpa persetujuan dari orang yang dipotret atau ahli warisnya melakukan Penggunaan Secara Komersial, Penggandaan, Pengumuman, Pendistribusian, atau Komunikasi atas Potret sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12 untuk kepentingan reklame atau periklanan untuk Penggunaan Secara

Komersial baik dalam media elektronik maupun non elektronik, dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)”.

Pada Pasal 116 ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) yang menyatakan bahwa:

- (1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23 ayat (2) huruf e untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.100.000.000,00 (seratus juta rupiah)
- (2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23 ayat (2) huruf a, huruf b, dan/atau huruf f, untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23 ayat (2) huruf c, dan/atau huruf d untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk Pembajakan dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Pada Pasal 117 ayat (1), ayat (2), dan ayat (3) yang menyatakan bahwa:

- (1) Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 24 ayat (2) huruf c untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam pasal 24 ayat (2) huruf a, huruf b, dan/atau huruf d untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (3) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (2) yang dilakukan dalam bentuk Pembajakan dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Pasal 118 ayat (1) dan ayat (2) menyatakan bahwa:

- (1) Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 25 ayat (2) huruf a, huruf b, huruf c, dan/atau huruf d untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (2) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 25 ayat (2) huruf d yang dilakukan dengan maksud Pembajakan dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Pasal 119 menyatakan bahwa “Setiap Lembaga Manajemen Kolektif yang tidak memiliki izin operasional dari Menteri sebagaimana dimaksud dalam Pasal 88 ayat (3)

dan melakukan kegiatan penarikan Royalti dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)".

Pasal 120 menyatakan bahwa "Tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang merupakan delik aduan".

Kemudian beliau menambahkan, selaku pihak dari Kementerian Hukum dan HAM berfokus pada peningkatan dan pemahaman kepada masyarakat mengenai Kekayaan Intelektual, baik itu dalam segi pengertian, kegunaan dan larangannya.

4. Kesimpulan

Terdapat 2 (dua) kesimpulan yang dapat penulis berikan dalam penulisan jurnal ilmiah ini yaitu Pengaturan pembajakan *video game* berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta diatur dalam Pasal 113 ayat (1), (2), (3), dan (4) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 yakni pihak yang menggunakan karya cipta orang lain tanpa sepengetahuan penciptanya dengan tujuan komersil dapat dikategorikan sebagai pelanggaran termasuk pembajakan *video game*, yaitu melanggar hak ekonomi pencipta yang diatur pada pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta "bagi pihak yang melakukan pembajakan Hak Cipta termasuk pembajakan *video game* dapat dikenakan sanksi pidana paling lama 4 (empat) tahun dan/atau sanksi denda paling banyak Rp.1.000.000.000 (satu miliar rupiah)." Kemudian kesimpulan kedua yaitu penegakan hukum mengenai pembajakan *video game* di Denpasar Selatan dilakukan sesuai SOP yang berlaku serta berdasarkan ketentuan Pasal 120 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang pada intinya mengatur bahwa Hak Cipta menganut delik aduan. Meskipun terlihat ada pembajakan *video game*, namun tidak ada laporan kepada penegak hukum kepolisian di Denpasar Selatan tentang pembajakan Hak Cipta *video game*.

Saran yang dapat penulis sampaikan pada penulisan jurnal ilmiah ini adalah pertama diharapkan agar ketentuan yang berkaitan tentang penggunaan Hak Cipta secara komersial disosialisasikan oleh pemerintah kepada masyarakat secara berkelanjutan, agar masyarakat mengetahui bahwa menggunakan karya cipta orang lain secara komersial wajib meminta izin dari sang pencipta. Diharapkan dalam rangka penegakan hukum Hak Cipta termasuk pembajakan *video game*, diharapkan pihak yang merasa dirugikan melaporkan pelanggarannya kepada pihak penegak hukum agar ada efek jera bagi pihak yang melakukan pembajakan *video game*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Dharmawan, Ni Ketut Supasti., et.al. "*Harmonisasi Hukum Kekayaan Intelektual Indonesia*". (Denpasar, Swasta Nulus, 2018), 19
Hidayah, Khoirul. "*Hukum Hak Kekayaan Intelektual*". (Malang, Setara Press, 2018,) 40

Jurnal

- Agustina, Candra. "Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia." *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)* 1, no. 1 (2015): 1-8.
Ananda, Benediktus Ananda. "Fasilitas Video Games di Surabaya." *eDimensi Arsitektur Petra* 5, no. 2 (2017): 401-408.

- Amrani, Hanafi. "Urgensi Perubahan Delik Biasa Menjadi Delik Aduan dan Relevansinya terhadap Perlindungan dan Penegakan Hak Cipta." *Undang: Jurnal Hukum* 1, no. 2 (2018): 347-362.
- Ardina, Yessica, Budi Santoso, and Rinitami Njatrijani. "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (Video Game) terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Diponegoro Law Journal* 5, no. 2 (2016): 1-13.
- Dilaga, Robby Akhmad Surya. "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Software Game Dalam Perspektif Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Jurnal IUS Kajian Hukum dan Keadilan* 4, no. 2 (2016).
- Fauzi, Imam. "Perlindungan Hukum Ham Tersangka Dalam Pemeriksaan Kepolisian." *Lex Privatum* 2, no. 3 (2014).
- Lopes, Fransin Miranda. "Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Di Bidang Musik Dan Lagu." *Lex Privatum* 1, no. 2 (2013).
- Malik, Iqbal Abdul, Budi Santoso, and Siti Mahmudah. "PERLINDUNGAN HUKUM ATAS KARYA CIPTA PERMAINAN VIDEO MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA." *Diponegoro Law Journal* 6, no. 2 (2017): 1-13.
- Nurussifa, Nabila. "PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMEGANG HAK CIPTA PERMAINAN VIDEO KONSOL ATAS TINDAKAN EMULASI." *Kumpulan Jurnal Mahasiswa Fakultas Hukum* (2019).
- Paserangi, Hasbir. "Perlindungan Hukum Hak Cipta Software Program Komputer di Indonesia." *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum* 18 (2011): 20-35.
- Sari, Ni Komang Ayu Weda, and I. Wayan Wiryawan. "PENGATURAN PERLINDUNGAN HUKUM ATAS OBAT TRADISIONAL BERDASARKAN PERSPEKTIF HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL."
- Teguh Martono, Kurniawan. "Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker." *Jurnal Sistem Komputer* 5, no. 1 (2015): 23-30.
- Wijaya, Ketut Rama, Ratna Artha Windari, and Ni Putu Rai Yuliantini. "Akibat Hukum Pelanggaran Hak Cipta Bagi Pengguna Software Video Games Bajakan Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014." *Jurnal Komunitas Yustisia* 1, no. 3 (2020): 91-100.

Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

PP 28 tahun 2019 tentang Jenis dan Tarif atas Jenis Penerimaan Negara Bukan Pajak yang Beralaku pada Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia