

SKRIPSI

**TINJAUAN HAK CIPTA TERHADAP SITUS PENYEDIA
GAME/APLIKASI MODIFIKASI (MOD) DAN GAME/APLIKASI
BERBAYAR SECARA GRATIS**

OLEH:

YUNDA WILDANI. N

B111 15 352



DEPARTEMEN HUKUM PERDATA

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2021

HALAMAN JUDUL

**TINJAUAN HAK CIPTA TERHADAP SITUS PENYEDIA
GAME/APLIKASI MODIFIKASI (MOD) DAN GAME/APLIKASI
BERBAYAR SECARA GRATIS**

OLEH:

YUNDA WILDANI. N

B111 15 352

SKRIPSI

Sebagai Tugas Akhir dalam Rangka Penyelesaian Studi Sarjana pada
Departemen Hukum Perdata Program Studi Ilmu Hukum

DEPARTEMEN HUKUM PERDATA

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2021

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**TINJAUAN HAK CIPTA TERHADAP SITUS PENYEDIA
GAME/APLIKASI MODIFIKASI (MOD) DAN GAME/APLIKASI
BERBAYAR SECARA GRATIS**

Disusun dan diajukan oleh

YUNDA WILDANI. N

B111 15 352


Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam
rangka Penyelesaian Studi program Sarjana
Departemen Hukum Perdata Program Studi Ilmu Hukum
Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin
Pada tanggal 23 Mei 2022
Dan dinyatakan telah memnuhi syarat kelulusan

Menyetujui

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping


Dr. Oky Deviany, S.H., M.H.
NIP. 19650906 199002 2 001


Dr. Hasbir P., S.H., M.H.
NIP. 19700708 199412 1 001

Ketua Program Studi Sarjana Ilmu Hukum


Dr. Masken, S.H., LL.M.
NIP. 19761129 199903 1 005

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Diterangkan bahwa Skripsi Mahasiswa:

Nama : YUNDA WILDANI. N
Nomor Induk : B111 15 352
Departemen : Hukum Perdata
Judul Skripsi : Tinjauan Hak Cipta Terhadap Situs Penyedia
Game/Aplikasi Modifikasi (MOD) dan Game/Aplikasi
Berbayar Secara Gratis

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada ujian skripsi.

Makassar, 24 September 2021

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Dr. Oky Deviany, S.H., M.H.
NIP. 19650906 199002 2 001



Dr. Hasbir P, S.H., M.H.
NIP. 19700708 199412 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS HUKUM

Jln. Perintis Kemerdekaan KM.10 Kota Makassar 90245, Propinsi Sulawesi Selatan
Telp : (0411) 587219,546686, Website: <https://lawfaculty.unhas.ac.id>

PERSETUJUAN MENEMPUH UJIAN SKRIPSI

Diterangkan bahwa skripsi mahasiswa :

Nama : YUNDA WILDANI. N
N I M : B11115352
Program Studi : Ilmu Hukum
Departemen : Hukum Keperdataan
Judul Skripsi : Tinjauan Hukum terhadap Situs Penyedia Aplikasi/Game Modifikasi (MOD) dan Aplikasi/Game Berbayar Secara Gratis

Memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi sebagai ujian akhir program studi.

Makassar, Mei 2022

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik, Riset
dan Inovasi



Prof. Dr. Anizah Falim SH.,M.H.,M.A.P.
N.P. 19731231199903 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : YUNDA WILDANI. N
Nomor Induk : B111 15 352
Judul Skripsi : Tinjauan Hak Cipta Terhadap Situs Penyedia
Game/Aplikasi Modifikasi (MOD) dan Game/Aplikasi
Berbayar Secara Gratis
Jenjang : S1

Bahwa benar adalah Karya Ilmiah saya dan bebas dari Plagiarisme (duplikasi). Demikianlah Surat Pernyataan ini dibuat, jika dikemudian hari ditemukan bukti ketidakaslian atas Karya Ilmiah ini maka Saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.

Makassar, September 2021

Yang Menyatakan



Yunda
(YUNDA WILDANI. N)

ABSTRAK

YUNDA WILDANI. N (B11115352). “*Tinjauan Hak Cipta Terhadap Situs Penyedia Game/Aplikasi Modifikasi (MOD) dan Game/Aplikasi Berbayar Secara Gratis.*” Di bawah bimbingan Oky Deviany Burhamzah dan Hasbir Paserangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) tinjauan Hak Cipta terhadap penyediaan *game/aplikasi* MOD dan *game/aplikasi* berbayar secara gratis; serta (2) aturan hukum serta hambatan dalam perlindungan Hak Cipta *game/aplikasi* yang dimodifikasi dan *game/aplikasi* berbayar yang disediakan secara gratis oleh pihak lain

Penelitian ini menggunakan metode penelitian normatif dengan menggunakan data primer dan data sekunder untuk mengkaji isu hukum mengenai penyediaan *game/aplikasi* MOD dan *game/aplikasi* berbayar secara gratis oleh pihak lain. Dengan menggunakan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta sebagai tolak ukur penelitian serta data primer yang didapat langsung dari observasi di internet sebagai penunjang dalam melakukan analisis terhadap isu hukum yang dikaji untuk memperoleh kesimpulan yang sistematis, akurat, dan ilmiah dari hasil penelitian.

Adapun hasil penelitian ini, yaitu tindakan penyediaan *game/aplikasi* MOD dan *game/aplikasi* berbayar secara gratis oleh pihak lain merupakan tindakan pelanggaran Hak Cipta menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 sebab terdapat beberapa unsur pelanggaran yang terjadi, yaitu tindakan pemodifikasian, penggandaan, pengumuman, serta pendistribusian program komputer berupa *game* dan aplikasi oleh pihak yang tidak memiliki lisensi sehingga tergolong perbuatan ilegal dan melanggar hukum. Penulis juga menyimpulkan bahwa banyak faktor yang melatarbelakangi masih berjalannya usaha penyediaan dan pendistribusian *game/aplikasi* MOD dan *game/aplikasi* berbayar secara gratis oleh situs atau pihak lain.

Kata Kunci: *Perlindungan, Hak Cipta, Game, Aplikasi, Modifikasi*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim

Assalamu' Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur penulis panjatkan sebesar-besarnya atas kehadiran Allah SWT karena atas rahmat-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Tinjauan Hak Cipta Terhadap Situs Penyedia *Game/Aplikasi* Modifikasi (MOD) dan *Game/Aplikasi* Berbayar Secara Gratis” sebagai persyaratan bagi mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar guna memperoleh gelar sarjana Hukum.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak lepas dari berbagai macam kendala, rintangan dan hambatan, namun berkat bantuan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini penulis persembahkan kepada Ayahanda Najamuddin Amin dan ibunda tercinta Aswiyati Aminuddin selaku orang tua yang telah melahirkan, membesarkan, mendidik serta senantiasa mendoakan keberhasilan dan kesuksesan penulis. Tak lupa ucapan terima kasih yang tulus kepada Asniar Tanrere yang penulis anggap sebagai ibu kedua yang telah memberikan banyak bantuan dalam hidup penulis. Terima kasih pula kepada adik tercinta Dinda Amalia dan Ahmad Naufal Abighail, serta kepada Astrid Tanrere, Momo Tanrere, Sasa Tanrere, Shara Tanrere serta keluarga besar penulis yang telah banyak memberikan bantuan moril dan materil, dorongan, semangat, dan doa kepada penulis selama ini.

Skripsi ini merupakan hasil penelitian penulis yang dibuat secara maksimal dengan segala keterbatasan dan kekurangan penulis sebagai manusia biasa, tetapi berkat pengetahuan, arahan, dan bimbingan dari ibu

Dr. Oky Deviany Burhamzah, SH., M.H. selaku pembimbing utama dan Dr. Hasbir Paserangi, SH., M.H. selaku pembimbing pendamping yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pemikiran selama membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

Selain itu, penulis juga hendak menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa M.Sc Selaku Rektor Universitas Hasanuddin Makassar.
2. Prof. Dr. Farida Patittingi, S.H., M. Hum. Selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar.
3. Dr. Winner Sitorus, S.H., M.A. LLM selaku penguji I dan Dr. Aulia Rifai, S.H., M.H selaku penguji II
4. Seluruh Dosen Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin dan seluruh Staf Akademik yang telah membantu dalam kelancaran akademik penulis.
5. Teman-teman seperjuangan JURIS 2015, terima kasih banyak atas kebersamaan dalam suka dan duka selama menjadi mahasiswa hukum di Universitas Hasanuddin
6. Orang terdekat serta sahabat penulis, Andi Muh Fauzy T Pradana ,lif Aulya Sari, Laode Sri Syafaat, Dielvani Djaruu, Sri Aero Aurora, Fitriani, Andi Ahmad Nur Agsa, Astri Wulandari Lakumpiuh, dan Wowo yang telah meluangkan waktu serta memberikan bantuan dan semangat kepada penulis
7. Teman-teman KKN Reguler UNHAS Angkatan 99 Kab. Pangkep yang telah bersama-sama menempuh dan menyelesaikan KKN serta menjadi teman berbagi pengalaman dalam suka dan duka selama melakukan kegiatan KKN
8. Semua pihak yang telah membantu penulis selama menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin yang penulis tidak bisa sebutkan satu per satu. Semoga Allah SWT senantiasa

membalas segala kebaikan yang telah diberikan dengan penuh rahmat dan hidayah-Nya.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, terutama dalam perkembangan hukum di Indonesia. Wassalamu Alaikum warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, September 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERSETUJUAN MENEMPUH UJIAN SKRIPSI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian	7
E. Keaslian Penelitian	8
F. Metode Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Hak Kekayaan Intelektual	12
1. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual	12
2. Ruang Lingkup Hak Kekayaan Intelektual	12
B. Hak Cipta	14
1. Pengertian Hak Cipta	14
2. Ruang Lingkup Hak Cipta	22
3. Subjek Hak Cipta	32
4. Lisensi	33
5. Sarana Kontrol teknologi	35
C. Program Komputer atau Perangkat Lunak	36

1. Pengertian Program Komputer atau Perangkat Lunak ...	36
2. Sistem Operasi	38
3. Internet	39
BAB III ANALISIS HAK CIPTA TERHADAP SITUS PENYEDIA GAME/APLIKASI MOD DAN GAME/APLIKASI BERBAYAR SECARA GRATIS	44
A. Pengaturan Hukum Nasional Terhadap Hak Cipta Program Komputer Khususnya Game dan Aplikasi	44
B. Tinjauan Hak Cipta Situs Penyedia Game/Aplikasi MOD dan Game/Aplikasi Berbayar Secara Gratis Berdasarkan Undang- Undang No. 28 Tahun 2014	48
BAB IV ANALISIS PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK CIPTA GAME/APLIKASI MOD DAN GAME/APLIKASI BERBAYAR YANG DISEDIAKAN SECARA GRATIS	78
A. Pengaturan Dalam Undang-Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta	78
B. Hambatan-Hambatan Dalam Perlindungan Hak Cipta Terhadap Penyediaan Game/Aplikasi MOD dan Game/Aplikasi Berbayar Secara Gratis	82
BAB V PENUTUP	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	
Lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Daftar situs penyedia <i>game</i> dan aplikasi serta media keuntungannya	75
Tabel 4.1	Daftar fitur MOD dalam <i>game</i>	85
Tabel 4.2	Daftar fitur MOD dalam aplikasi	86
Tabel 4.3	Daftar harga <i>game</i> di beberapa <i>provider</i>	90
Tabel 4.4	Daftar harga aplikasi di beberapa <i>provider</i>	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Grafik kuesioner tentang jenis produk yang sering diunduh oleh pengguna internet	50
Gambar 4.1	Grafik kuesioner tentang alasan pengguna mengunduh dan menggunakan <i>game/aplikasi</i> MOD ...	87
Gambar 4.2	Grafik kuesioner tentang tingkat keterlibatan masyarakat dalam kegiatan <i>download game/aplikasi</i> MOD	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) atau *Intellectual Property Rights* (IPRs) merupakan hak ekonomis yang diberikan oleh hukum kepada seorang pencipta atau penemu atas suatu hasil karya dari kemampuan intelektual manusia.¹ Dalam kerangka hukum perdata, benda dapat diklasifikasikan ke dalam berbagai kategori, salah satu diantara kategori tersebut adalah pengelompokan benda ke dalam klasifikasi benda berwujud dan benda tidak berwujud. Pada pasal 499 KUH Perdata dikemukakan batasan benda yang berbunyi: menurut paham undang-undang, yang dimaksud dengan benda ialah tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dikuasai oleh hak milik. Jika ditelusuri lebih lanjut, hak kekayaan atas intelektual merupakan bagian dari benda, yaitu benda tidak berwujud (benda immateril).² Hak kekayaan intelektual merupakan hak kebendaan yang sah dan diakui hukum atas benda tidak berwujud berupa kekayaan/kreasi intelektual, yang dapat berupa Hak Cipta, paten, merek, dan lain-lain.

Hak Cipta merupakan salah satu cabang dari hak kekayaan intelektual yang melindungi ciptaan atau karya pencipta dari tindakan

¹ Khoirul Hidayah, 2017, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Setara Press, Malang, hlm.1

² H.OK.Saidin, 2006, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta, hlm.11

plagiat dan pembajakan. Pengertian atau konsep Hak Cipta menurut pasal 1 angka 1 Undang-Undang No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Dalam pasal 1 butir 1 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta diatur bahwa Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.

Dari ciptaan-ciptaan yang dilindungi oleh Hak Cipta salah satunya adalah ciptaan dibidang teknologi yaitu aplikasi dan game. Bukan hanya aplikasi dan game komputer saja tapi juga mencakup aplikasi dan game yang dapat dijalankan di perangkat telepon. Ada beberapa sistem operasi telepon pintar yang mendukung pengoperasian aplikasi dan game di perangkat telepon yaitu Iphone Operating System (IOS), Blackberry OS, Android, Windows Phone, dan Symbian. Tetapi yang paling sering ditemui di kalangan masyarakat adalah Iphone Operating System (IOS) dan Android. Kedua sistem operasi ini sebenarnya hampir sama di beberapa aspek. Hanya saja dari segi keamanan dan privasi, Iphone Operating System(IOS) dinilai lebih unggul dari Android. Hal ini disebabkan oleh berbagai

alasan, salah satunya karena IOS telah memaksimalkan sistem keamanannya sehingga mampu melindungi pengguna dari serangan berbagai jenis malware yang berasal dari aplikasi-aplikasi ilegal. Sistem IOS lebih membatasi penggunaannya dalam pemasangan aplikasi dari sumber kredibel yang sudah melalui proses penyaringan. Sedangkan android memberikan izin bagi penggunaannya untuk memasang aplikasi dari berbagai sumber bahkan dari sumber pihak ketiga yang kurang terpercaya sekalipun.

Pengguna Android lebih mudah untuk mengunduh dan memasang aplikasi dan/atau game dari berbagai pihak, sedangkan untuk pengguna iPhone harus melakukan proses jailbreak terlebih dahulu untuk bisa mengunduh dan memasang aplikasi/game dari sumber pihak ketiga. Oleh karena itu lebih banyak situs-situs yang menyediakan aplikasi/game untuk Android. Sekarang ini sudah banyak sumber pihak ketiga atau situs-situs yang menyediakan aplikasi dan/atau game yang dapat diunduh dan dipasang dengan mudah oleh pengguna Android.

Ada berbagai alasan mengapa pengguna Android mengunduh aplikasi/game melalui situs-situs ilegal tersebut. yang pertama, situs-situs ilegal tersebut menyediakan game MOD (modifikasi). Game modifikasi adalah game yang beberapa komponen atau file-file di dalamnya telah diubah atau dimodifikasi. File-file yang diubah berbeda-beda sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dalam masing-masing

game. Misalnya saja mengubah background, tema, dan aspek-aspek dasar lainnya. Selain itu game MOD juga dapat melakukan perubahan jumlah suatu aspek dalam game seperti uang dalam permainan, energi, dan item atau benda-benda lain dalam game tersebut. dengan menggunakan game MOD, maka semua aspek yang disebutkan sebelumnya dapat ditambah, dikurangi, bahkan diubah menjadi tak terbatas sesuai keinginan.

Salah satu game MOD yang bisa di unduh dan dijalankan pada ponsel dengan sistem operasi android adalah “The Sims Freeplay”. Game tersebut adalah game simulasi kehidupan strategis yang dikembangkan oleh EA Mobile dimana pemain dapat membuat karakternya sendiri, membangun rumah, dan mendapatkan pekerjaan sesuai dengan keinginan pemain. Barang-barang atau *item* dalam game tersebut seperti *furniture* atau pakaian dapat dibeli menggunakan “*simoleons*”. “*simoleons*” ini dapat dikatakan sebagai uang yang dapat dikumpulkan dan digunakan dalam game tersebut. jika pemain ingin menambah jumlah “*simoleons*” secara instan mereka dapat melakukan *top up*. Namun apabila mengunduh dan memainkan game “The Sims Freeplay” yang sudah di modifikasi yang disediakan oleh situs-situs ilegal, “*simoleons*” atau uang dalam game tersebut sudah diatur atau diubah menjadi tidak terbatas. sehingga pemain dapat membeli barang apapun di dalam game tersebut tanpa takut “*simoleons*” atau uangnya berkurang.

Situs-situs ilegal tersebut juga menyediakan aplikasi dan game berbayar secara gratis, artinya aplikasi dan game yang sebenarnya berbayar jika diunduh di situs aslinya dapat didapatkan secara cuma-cuma dalam situs tersebut tanpa harus membayar sejumlah uang, selanjutnya, situs-situs ilegal tersebut juga menyediakan versi penuh (full version) untuk berbagai aplikasi dan game free trial tanpa harus mengeluarkan uang. Oleh karena itu banyak pengguna android yang lebih memilih untuk mengunduh dan menggunakan aplikasi dan game MOD yang didapat di situs-situs ilegal karena dirasa memberikan manfaat seperti pengguna tidak perlu mengeluarkan uang untuk membeli game/aplikasi, juga memberikan kemudahan bagi pengguna atau pemain untuk mendapatkan apa yang diinginkan di dalam game yang dimainkan.

Dibalik situs-situs penyedia aplikasi dan game MOD tersebut, ada orang-orang yang disebut "*Modder*". Orang-orang inilah yang melakukan *Modding* atau perubahan pada aplikasi dan game yang nantinya disediakan di dalam situs mereka. dengan dilakukannya tindakan *Modding* artinya orang-orang tersebut telah mengubah sebagian atau seluruh aspek dari suatu ciptaan atau karya orang lain tanpa sepengetahuan dan izin dari sang pencipta game dan aplikasi yang di modifikasi.

Dari kasus diatas, dapat ditemukan isu hukum mengenai potensi pelanggaran Hak Cipta di bidang teknologi, dalam hal ini tindakan

modifikasi dan penyediaan *game* dan aplikasi MOD. Penulis ingin melakukan sebuah penelitian serta kajian-kajian tentang potensi pelanggaran Hak Cipta di bidang teknologi atas tindakan modifikasi dan penyediaan *game/aplikasi* MOD serta *game/aplikasi* berbayar secara gratis.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka secara lebih konkret, masalah penelitian yang penulis dapat rumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tinjauan Hak Cipta atas penyediaan *game/aplikasi* MOD dan *game/aplikasi* berbayar secara gratis oleh situs atau pihak lain
2. Bagaimanakah aturan hukum serta hambatan dalam perlindungan Hak Cipta *game/aplikasi* yang dimodifikasi dan *game/aplikasi* berbayar yang disediakan secara gratis oleh pihak lain

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan di atas, ada beberapa tujuan yang melandasi penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah penyediaan *game/aplikasi* MOD dan *game/aplikasi* berbayar secara gratis oleh situs atau pihak lain merupakan pelanggaran Hak Cipta
2. Untuk mengetahui aturan hukum serta hambatan dalam perlindungan Hak Cipta *game/aplikasi* yang dimodifikasi dan *game/aplikasi* berbayar yang disediakan secara gratis oleh pihak lain

D. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh pada penelitian ini adalah

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian diharapkan dapat berguna dalam pengembangan Ilmu Hukum khususnya Hukum Perdata dalam bidang Hak Cipta
 - b. Hasil penelitian juga diharapkan sebagai landasan untuk penelitian lebih lanjut terhadap kajian mengenai Hak Kekayaan Intelektual khususnya Hak Cipta dalam bidang teknologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Diharapkan sebagai bahan informasi ataupun sumber ilmu bagi masyarakat maupun praktisi hukum yang ingin mendalami kajian mengenai Hak Kekayaan Intelektual khususnya Hak Cipta dalam bidang teknologi
- b. Diharapkan sebagai bahan yang dapat mengantisipasi pelanggaran Hak Cipta dalam bidang teknologi.

E. Keaslian Penelitian

Penelusuran kepustakaan yang peneliti lakukan pada berbagai referensi baik dalam media cetak maupun elektronik serta pada perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin dan berdasarkan hasil penelusuran tersebut tidak ditemukan adanya penulisan hukum yang berjudul: "Tinjauan Hak Cipta Terhadap Situs Penyedia *Game*/Aplikasi Modifikasi (MOD) dan *Game*/Aplikasi Berbayar Secara Gratis". Apabila terdapat penelitian yang membahas tentang Hak Cipta tentunya penelitian tersebut memiliki objek penelitian, judul, serta rumusan yang berbeda dengan peneliti. Berikut adalah contoh penelitian mengenai Hak Cipta:

1. Skripsi Fakultas Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga dengan judul Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Lagu Band Independen Di Yogyakarta, yang disusun oleh Silvia Jauharotul Muna pada tahun 2015.

2. Skripsi Fakultas Hukum Universitas Andalas dengan judul *Perlindungan Hukum Hak Cipta Dari Kejahatan Pembajakan Software Komputer Menurut TRIPs Agreement Dan Pelaksanaannya Di Indonesia*, yang disusun oleh Riska Hanifah Arma pada tahun 2016.

itulah beberapa contoh penelitian tentang Hak Cipta, namun yang menjadi pembeda terhadap penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah pada contoh skripsi pertama membahas tentang Hak Cipta lagu band independen sedangkan penelitian yang penulis lakukan lebih fokus membahas tentang Hak Cipta terhadap *game/aplikasi MOD* dan *game/aplikasi* berbayar secara gratis. Sedangkan pada contoh skripsi yang kedua membahas tentang perlindungan Hak Cipta terhadap *software* komputer menurut *TRIPs Agreement* sedangkan penelitian yang penulis lakukan membahas tentang pengaturan hukum mengenai penyediaan *game/aplikasi MOD* dan *game/aplikasi* berbayar secara gratis oleh situs atau pihak lain berdasarkan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, penulis dapat menyatakan bahwa peniltian yang berjudul “Tinjauan Hak Cipta Terhadap Situs Penyedia *Game/Aplikasi* Modifikasi (MOD) Dan *Game/Aplikasi* Berbayar Secara Gratis” adalah asli dan penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya secara ilmiah serta terbuka untuk kritik konstruktif.

F. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah penelitian hukum normatif, yaitu penelitian yang dilakukan atau ditujukan pada peraturan-peraturan tertulis dan bentuk-bentuk dokumen resmi, yaitu mengumpulkan bahan-bahan dari buku-buku yang ada hubungannya dengan masalah yang dibahas.³

Penelitian hukum normatif disebut juga penelitian hukum doktrinal. Pada penelitian hukum jenis ini, hukum dikonsepsikan sebagai apa yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan (*law in books*) atau hukum dikonsepsikan sebagai kaidah atau norma yang merupakan kaidah berperilaku manusia yang dianggap pantas.⁴

Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk memberikan argumentasi hukum sebagai dasar penentu apakah suatu peristiwa sudah benar atau salah serta bagaimana sebaiknya peristiwa itu menurut hukum. Sehingga penelitian ini dimulai dari suatu peristiwa hukum dan selanjutnya akan dicari rujukan pada sistem norma seperti peraturan perundang-undangan, asas-asas dan doktrin hukum.⁵ Penelitian ini juga dilengkapi dengan data yang didapatkan penulis dari hasil observasi langsung di lapangan, dalam hal ini di dunia maya (internet) untuk mengetahui kondisi nyata mengenai masalah yang dibahas oleh penulis. Selain itu hasil dari

³ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 1990, *Penelitian Hukum Normatif dan Tinjauan Singkat*, Rajawali Press, Jakarta, Hlm. 25.

⁴ Amiruddin dan Zainal Asikin, 2016, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Raja Grafindo, Depok, Hlm. 118.

⁵ Yulianto Ahmad dan Mukti Fajar, 2012, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, Hlm. 26.

kuesioner yang dibagikan penulis kepada berbagai kalangan masyarakat sebagai partisipan yang berkaitan dengan masalah yang dibahas juga menjadi data pendukung dalam penyusunan penelitian.

Hasil yang diharapkan dari penelitian normatif adalah menentukan hubungan dan status para pihak dalam sebuah peristiwa hukum, memberikan justifikasi, meluruskan dan menjaga konsistensi dari sistem norma terhadap norma dasar, asas-asas, doktrin, serta peraturan perundang-undangan yang berlaku dan akan berlaku.⁶

⁶ *ibid*

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hak Kekayaan Intelektual

1. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual

Menurut OK. Saidin, hak kekayaan intelektual adalah hak kebendaan, hak atas sesuatu benda yang bersumber dari hasil kerja otak dan hasil kerja rasio.⁷ Sedangkan menurut Munir Fuady, hak milik intelektual (*intellectual property rights*) merupakan suatu hak kebendaan yang sah dan diakui oleh hukum atas benda tidak berwujud berupa kekayaan/kreasi intelektual. Berbicara mengenai *Intellectual property rights*, makna dari istilah tersebut yaitu, hak, kekayaan, dan intelektual. Kekayaan merupakan abstraksi yang dapat dimiliki, dialihkan, dibeli, maupun dijual. Adapun kekayaan intelektual merupakan kekayaan atas segala hasil produksi kecerdasan daya pikir seperti teknologi, pengetahuan, seni, sastra, gubahan lagu, karya tulis, dan lain-lain.⁸

2. Ruang Lingkup Hak Kekayaan Intelektual

Dalam hukum perdata, benda diklasifikasikan kedalam berbagai kategori. Salah satu diantara kategori tersebut adalah pengelompokan benda ke dalam klasifikasi benda berwujud dan benda tidak berwujud. Pasal 499 KUHPerdata berbunyi “menurut undang-undang, barang

⁷ H. OK. Saidin, 2015, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Rajawali Press Jakarta, Hlm. 9.

⁸ Munir Fuady, 2011, *Pengantar Hukum Bisnis*, Citra Aditya Bakti, Bandung, Hlm. 208.

adalah tiap benda dan tiap hak yang dapat menjadi obyek dari hak milik”⁹. Dari pasal ini dapat diturunkan kalimat, yaitu: yang dapat menjadi objek hak milik adalah benda dan benda itu terdiri dari barang dan hak. Barang yang dimaksud dalam pasal 499 KUHPerdara tersebut adalah benda materil (*stoffelijk voorwerp*), sedangkan hak adalah benda immateril. hal ini sesuai dengan klasifikasi benda berdasarkan pasal 503 KUHPerdara yang berbunyi “ada barang yang bertubuh dan ada barang yang tak bertubuh”.¹⁰

Batasan hak kekayaan intelektual adalah terpisahnya antara hak kekayaan intelektual itu dengan hasil material yang menjadi bentuk jelmaannya. jadi yang dilindungi dalam kerangka hak kekayaan intelektual adalah haknya bukan jelmaan dari hak tersebut. jelmaan dari hak tersebut dilindungi oleh hukum benda dalam kategori benda materil (benda berwujud).¹¹

Pengelompokan hak kekayaan intelektual itu lebih lanjut dapat dikategorikan dalam kelompok sebagai berikut:¹²

1. Hak Cipta (*Copy Rights*)
2. Hak Kekayaan Industri (*Industrial Property Rights*)

⁹ Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, pasal 499

¹⁰ Ibid pasal 503

¹¹ H. OK. Saidin ,Op.cit, Hal. 13

¹² Ibid

Hak Cipta sebenarnya dapat lagi diklasifikasikan ke dalam dua bagian, yaitu:¹³

1. Hak Cipta dan
2. Hak Terkait (dengan Hak Cipta) (*neighbouring rights*)

Selanjutnya hak kekayaan perindustrian dapat diklasifikasikan lagi menjadi:¹⁴

1. Paten
2. Paten sederhana
3. Desain Industri
4. Merek dagang dan nama dagang
5. Sumber asal atau sebutan asal

B. Hak Cipta

1. Pengertian Hak Cipta

Yang dimaksud dengan Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang antara lain dapat terdiri dari buku, program komputer, ceramah kuliah, pidato dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu.¹⁵

¹³ H. OK. Saidin 2, op.cit, Hlm. 16.

¹⁴ Ibid, Hlm. 17.

¹⁵ Tim Lindsey, 2002, *Hak Kekayaan Intelektual*, Alumni Bandung, Hlm. 6.

Adapun yang dimaksud dengan “pencipta” menurut Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta adalah sebagai berikut:¹⁶

“pencipta adalah seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya lahir suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, ketrampilan atau keahlian yang dituangkan dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi”

Sebenarnya istilah Hak Cipta pertama kali diusulkan oleh Prof. St. Moh. Syah, S.H. pada Kongres Kebudayaan di Bandung tahun 1951 sebagai pengganti istilah hak pengarang yang dianggap kurang luas cakupan pengertian. Istilah hak pengarang itu sendiri merupakan terjemahan dari istilah bahasa Belanda *Auteurs Recht*.¹⁷

Menurut Hutauruk ada dua unsur penting yang harus terkandung atau termuat dalam rumusan atau terminologi Hak Cipta yaitu:¹⁸

- a. Hak yang dapat dipindahkan, dialihkan kepada pihak lain.
- b. Hak moral yang dalam keadaan bagaimanapun, dan dengan jalan apapun tidak dapat ditinggalkan daripadanya (mengumumkan karyanya, menetapkan judulnya,

¹⁶ Sophar Maru Hutagalung, 1993, *Hak Cipta: Kedudukan dan Peranannya di dalam Pembangunan*, Sinar Grafika, Jakarta, Hlm. 7.

¹⁷ Ajip Rosidi, 1984, *Undang-Undang Hak Cipta 1982, Pandangan Seorang Awam*, Djambatan, Jakarta Hlm. 3.

¹⁸ M. Hutauruk, 1982, *Peraturan Hak Cipta Nasional*, Erlangga, Jakarta, Hlm. 11.

mencantumkan nama sebenarnya atau nama samarannya dan mempertahankan keutuhan atau integritas ceritanya).

Hak yang dapat dipindahkan atau dialihkan itu sekaligus merupakan bukti nyata bahwa Hak Cipta merupakan hak kebendaan. Dalam terminologi Undang-Undang Hak Cipta Indonesia, pengalihan itu dapat berupa pemberian izin (lisensi) kepada pihak ketiga. Misalnya untuk karya film dan program komputer, pencipta ataupun penerima hak (produser) berhak untuk memberi izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersil. Selanjutnya mengenai hak moral, ini adalah merupakan kekhususan yang tidak ditemukan pada hak manapun di dunia ini.¹⁹

Dalam pasal 3 Undang-Undang Hak Cipta Indonesia juga secara tegas menyebutkan bahwa “Hak Cipta dianggap sebagai benda bergerak”.²⁰ Undang-Undang Hak Cipta juga menyebutkan, “Hak Cipta dapat beralih dan dialihkan baik seluruhnya maupun sebagian karena, pewarisan, hibah, wasiat, perjanjian tertulis”.²¹

Untuk lebih jelasnya dua unsur yang terkandung dalam Hak Cipta dapat dilihat dalam penjelasan berikut:

¹⁹ H.Ok. Saidin, Op.cit, Hlm. 60.

²⁰ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 *Tentang Hak Cipta*, Pasal 3 ayat (1)

²¹ *Ibid*, Pasal 3 ayat (2)

a. Hak moral

Hak moral dalam terminologi *Bern Convention* menggunakan istilah *moral rights*, yakni hak yang dilekatkan pada diri pencipta. Dilekatkan, bermakna bahwa hak itu tidak dapat dihapuskan walaupun Hak Cipta itu telah berakhir jangka waktu kepemilikannya. Hak moral dibedakan dengan hak ekonomi, jika hak ekonomi mengandung nilai ekonomis, maka hak moral sama sekali tidak memiliki nilai ekonomis. Kata “moral” menunjukkan hak yang tersembunyi dibalik ekonomis itu. Namun demikian, ada kalanya nilai hak moral itu justru memengaruhi nilai ekonomis.²²

Pada pasal 5 ayat(1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dijelaskan bahwa:²³

Hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:

- a. Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum;
- b. Menggunakan nama aliasnya atau samarannya;

²² H. OK. Saidin, *Op.cit*, Hlm. 250

²³ Republik Indonesia, *Op.cit*, Pasal 5

- c. Mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d. Mengubah judul dan anak judul ciptaan; dan
- e. Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Apabila hak ekonomi dapat dialihkan kepada pihak lain, maka hak moral tidak dapat dipisahkan dari pencipta atau penemu karena bersifat pribadi dan kekal. Hak pribadi yang dimiliki seorang pencipta mencegah terjadinya penyimpangan atas karya ciptanya dan untuk mendapatkan penghormatan atau penghargaan atas karyanya tersebut. hak moral tersebut merupakan perwujudan dari hubungan yang terus berlangsung antara si pencipta dengan hasil ciptaannya. Walaupun si pencipta telah memindahkan Hak Ciptanya kepada orang lain, hak moral tersebut masih melekat pada diri si pencipta. Sehingga apabila pemegang Hak Cipta menghilangkan nama pencipta, maka pencipta atau ahli warisnya berhak menuntut kepada pemegang Hak Cipta supaya nama pencipta tetap dicantumkan dalam ciptaannya. Sedangkan kekal artinya melekat pada pencipta atau penemu selama hidup bahkan setelah meninggal.

Hak-hak yang termasuk dalam hak moral adalah sebagai berikut:²⁴

1. *The right to attribution* (hak kualitas kepemilikan)

Hak dicantumkan (dikenal) namanya sebagai pencipta dan mencegah orang atau pihak lain yang mencoba mengakui sebagai pencipta

2. *The right to integrity* (hak atas integritas)

Hak untuk menolak suatu pengrusakan , perubahan dan tindakan lain yang dapat merusak reputasi dan kehormatan pencipta.

3. *The right to divulge* (hak untuk memperkenalkan ciptaannya pada masyarakat)

Hak pencipta untuk memutuskan jika dan bilamana suatu ciptaan dibuka pada masyarakat

4. *The right to withdraw* (hak untuk menarik ciptaan)

Hak pencipta untuk menarik ciptaannya dari khasanah publik

b. Hak ekonomi

Pengertian hak ekonomi menurut Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 terdapat pada pasal 8 yang

²⁴ Rahmi Jened , 2007, *Hak Kekayaan Intelektual: Penyalahgunaan Hak Eksklusif*, Airlangga University Press Surabaya, Hlm. 99

berbunyi, “ hak ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaannya”.²⁵

Yang dimaksud dengan hak eksklusif adalah hak yang semata-mata diperuntukkan bagi pemegangnya sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pemegangnya.²⁶

Pencipta atau pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan:²⁷

- a. Penerbitan ciptaan;
- b. Penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya;
- c. Penerjemahan ciptaan
- d. Pengadaptasian, pengarasanelemen, atau pen - transformasian ciptaan;
- e. Pendistribusian ciptaan atau salinannya;
- f. Pertunjukan ciptaan;
- g. Pengumuman ciptaan;
- h. Komunikasi ciptaan; dan
- i. Penyewaan ciptaan.

²⁵ Republik Indonesia, *Op.cit*, pasal 8

²⁶Ermansyah Djaja, 2009, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, Hlm. 8

²⁷ Republik Indonesia, *Op.cit*, pasal 9

Hak ekonomi pada Hak Cipta lebih banyak jika dibandingkan dengan hak paten dan merek, yaitu sebagai berikut:

1. Hak memperbanyak (penggandaan) adalah penggandaan atau penambahan jumlah ciptaan dengan perbuatan yang sama, hampir sama, atau menyerupai ciptaan tersebut dengan menggunakan bahan-bahan yang sama, termasuk mengalihwujudkan ciptaan.
2. Hak adaptasi (penyesuaian) yaitu penyesuaian dari satu bentuk ke bentuk yang lain, seperti penerjemahan dari satu bahasa ke bahasa lain, novel jadi sinetron, patung jadi lukisan, dan drama pertunjukan dijadikan drama radio.
3. Hak pengumuman (penyiaran) adalah pembacaan, penyuaran, penyiaran, atau penyebaran ciptaan dengan menggunakan alat apapun dan dengan cara sedemikian rupa, sehingga ciptaan dapat dibaca, didengar, dilihat, dijual, atau disewakan oleh orang lain.
4. Hak pertunjukan (penampilan) adalah mempertontonkan, mempertunjukkan, mempergelarkan, memamerkan ciptaan dibidang seni oleh musisi, dramawan, seniman, atau pragawati

Pencipta atau pemegang Hak Cipta atas karya sinematografi dan program komputer memiliki hak untuk memberikan izin atau

melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersil. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Undang-Undang Hak Cipta No.28 Tahun 2014

Pasal 9 ayat (2) :

setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin pencipta atau pemegang Hak Cipta.

Pasal 9 ayat (3) :

setiap orang yang tanpa izin pencipta atau pemegang Hak Cipta dilarang melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersil ciptaan.

2. Ruang Lingkup Hak Cipta

a. Jenis ciptaan yang dilindungi Hak Cipta

Pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah dijelaskan bahwa ciptaan adalah setiap hasil karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.²⁸

²⁸ Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pasal 1 angka 3

Kemudian pada pasal 40 ayat (1) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah merinci beberapa bagian ciptaan yang dilindungi Hak Cipta, yaitu:²⁹

- a. Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya;
- c. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. Lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. Karya seni rupa dalam segala bentuk lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. Karya seni terapan;
- h. Karya arsitektur;
- i. Peta
- j. Karya seni batik atau seni motif lain;
- k. Karya fotografi;
- l. Potret;
- m. Karya sinematografi;

²⁹ Republik Indonesia, *ibid*, pasal 40 ayat (1)

- n. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o. Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer maupun media lainnya;
- q. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r. Permainan video; dan
- s. Program komputer.

Jenis-jenis ciptaan yang dilindungi tersebut dibagi menjadi dua kelompok, yaitu ciptaan yang sifatnya asli (*original*) dan ciptaan yang bersifat turunan (*derivative*). Ciptaan yang bersifat *original* adalah ciptaan dalam bentuk atau wujud aslinya sebagaimana yang diciptakan oleh pencipta, belum dilakukan perubahan bentuk atau pengalihwujudan kedalam bentuk berbeda.³⁰ Adapun jenis-jenis ciptaan yang bersifat asli terdiri dari:³¹

1. Buku, pamflet dan semua hasil karya tulis lainnya;

³⁰ Yusran Isnani, 2009, *Hak Cipta dan Tatanannya di Era Cyber Space*, Ghalia Indonesia, Jakarta, Hal 29-30

³¹ Hasbir Paserangi dan Ibrahim Ahmad, 2011, *Hak Kekayaan Intelektual, Hukum Hak Cipta Perangkat Lunak Program Komputer Dalam Hubungannya dengan Prinsip-Prinsip TRIPs di Indonesia*, Rabbani Press, Jakarta, Hlm. 32

2. Seni tari (koreografi);
3. Segala bentuk seni rupa, seperti seni lukis, seni pahat, dan seni patung;
4. Seni batik;
5. Ciptaan lagu atau musik tanpa teks; dan
6. Karya arsitektur.

Ciptaan yang bersifat turunan (*derivatif*) adalah karya baru yang terwujud didasarkan pada suatu karya yang telah ada sebelumnya.³² adapun ciptaan turunan terdiri dari:³³

1. Karya pertunjukan seperti musik, karawitan, drama, drama, tari, pewayangan, pantonim, dan karya siaran, antara lain untuk media radio, televisi, dan film, serta karya rekaman video:
2. Ceramah, kuliah, pidato dan sebagainya;
3. Peta;
4. Karya sinematografi;
5. Karya rekaman suara atau bunyi;
6. Terjemahan, tafsir, saduran, dan penyusunan bunga rampai;
7. Karya fotografi; dan
8. Program komputer.

³² Yusran Isnaini, *Loc.cit*

³³ Hasbir Paserangi dan Ibrahim Ahmad, *Loc.cit*

Sedangkan yang tidak dapat didaftarkan sebagai ciptaan adalah:

- a. Ciptaan di luar bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra
- b. Ciptaan yang tidak orisinal
- c. Ciptaan yang tidak diwujudkan dalam suatu bentuk yang nyata
- d. Ciptaan yang sudah merupakan milik umum
- e. Ketentuan yang diatur dalam pasal 12 Undang-Undang Hak Cipta

Berdasarkan pasal 42 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta tidak ada Hak Cipta atas hasil karya berupa:³⁴

- a. Hasil rapat terbuka lembaga negara;
- b. Peraturan perundang-undangan;
- c. Pidato kenegaraan atau pidato pejabat pemerintah;
- d. Putusan pengadilan atau penetapan hakim; dan
- e. Kitab suci atau simbol kenegaraan.

Beberapa hal yang tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta, dengan syarat sumbernya harus disebut atau dicantumkan, adalah sebagai berikut:³⁵

³⁴ Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*, Pasal 42

³⁵ Adrian Sutedi, 2009, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, Hlm. 119

- a. Penggunaan ciptaan pihak lain untuk keperluan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar bagi pencipta.
- b. Pengambilan ciptaan pihak lain baik seluruhnya maupun sebagian guna keperluan pembelaan di dalam dan di luar pengadilan.
- c. Pengambilan ciptaan pihak lain baik seluruhnya atau sebagian guna keperluan:
 - 1) Ceramah yang semata-mata untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
 - 2) Pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar bagi pencipta;
- d. Perbanyakannya suatu ciptaan bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra dalam huruf braile guna keperluan para tunanetra, kecuali jika perbanyakannya itu bersifat komersial.
- e. Perbanyakannya suatu ciptaan selain program komputer, secara terbatas dengan cara atau alat apapun atau proses yang serupa dengan perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan, dan pusat

dokumentasi yang nonkomersil, semata-mata untuk kepentingan aktivitasnya.

- f. Perubahan yang dilakukan atas karya arsitektur seperti ciptaan bangunan berdasarkan pertimbangan pelaksanaan teknis.
- g. Pembuatan salinan cadangan suatu program komputer oleh pemilik program komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri.

b. Karakteristik dan Prinsip Hak Cipta

Pada pasal 16 ayat (1),(2), dan (3) Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah dicantumkan karakteristik Hak Cipta, yaitu:³⁶

- (1) Hak Cipta merupakan benda bergerak tidak berwujud
- (2) Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena:
 - a. Pewarisan;
 - b. Hibah;
 - c. Wakaf;
 - d. Wasiat
 - e. Perjanjian tertulis; atau

³⁶ Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*, pasal 16 ayat (1),(2),(3)

f. Sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

(3) Hak Cipta dapat dijadikan sebagai objek jaminan fidusia.

Hak Cipta dianggap sebagai benda bergerak dan immateriil.

Hak Cipta tidak dapat dialihkan secara lisan, harus dialihkan dengan akta otentik atau akta di bawah tangan. Pencipta dan/atau pemegang Hak Cipta atas karya sinematografi dan program komputer memiliki hak untuk memeberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial. Ini berarti pihak lain baru dapat melakukan pengumuman dan/atau memperbanyak ciptaan yang dilindungi Hak Cipta apabila telah memperoleh izin dari penciptanya. Pemberian izin dimaksud, misalnya melalui perjanjian lisensi dengan kewajiban bagi pihak lain (penerima lisensi) membayar sejumlah royalti kepada pencipta (pemberi lisensi).³⁷

Ada beberapa prinsip dasar (*basic principles*) yang terkandung dalam Hak Cipta sebagai landasan pengaturan Hak Cipta di semua negara, baik itu yang menganut *Civil Law System* maupun *Common Law System*. Prinsip yang dimaksud adalah:

³⁷ Adrian Sutedi, *Op.cit*, Hlm. 116-117

1. Yang dilindungi Hak Cipta adalah ide yang telah berwujud dan asli. Prinsip ini adalah prinsip yang paling mendasar dari perlindungan Hak Cipta, maksudnya yaitu bahwa Hak Cipta hanya berkenaan dengan bentuk perwujudan dari suatu ciptaan. Prinsip ini dapat diturunkan menjadi beberapa prinsip lain sebagai prinsip-prinsip yang berada lebih rendah atau *sub-principles*, yaitu:³⁸
 - a. Suatu ciptaan harus mempunyai keaslian (*original*) untuk dapat menikmati hak-hak yang diberikan Undang-Undang. Keaslian sangat erat hubungannya dengan bentuk perwujudan suatu ciptaan.
 - b. Suatu ciptaan mempunyai Hak Cipta jika ciptaan yang bersangkutan diwujudkan dalam bentuk tulisan atau bentuk material yang lain. Ini berarti suatu ide atau suatu pikiran belum merupakan suatu ciptaan.
 - c. Hak Cipta adalah hak eksklusif dari pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, hal tersebut berarti bahwa tidak ada orang lain yang boleh melakukan hak tersebut tanpa seizin pencipta atau pemegang Hak Cipta.

³⁸ Eddy Darmian, 2004, *Hukum Hak Cipta UUHC Nomor 19 Tahun 2002*, PT.Alumni, Jakarta, Hlm. 98

2. Hak Cipta timbul dengan sendirinya. Suatu Hak Cipta akan eksis pada saat seseorang pencipta mewujudkan idenya dalam bentuk yang berwujud, dengan adanya wujud dari suatu ide maka suatu ciptaan akan lahir dengan sendirinya. Ciptaan tersebut dapat diumumkan atau tidak diumumkan, tetapi jika suatu ciptaan tidak diumumkan maka Hak Ciptanya tetap ada pada pencipta.
3. Suatu ciptaan tidak selalu perlu diumumkan untuk memperoleh suatu Hak Cipta. Suatu ciptaan yang diumumkan maupun yang tidak diumumkan keduanya dapat memperoleh Hak Cipta
4. Hak Cipta suatu ciptaan merupakan suatu hak yang diakui hukum (*legal right*) yang harus dipisahkan dan harus dibedakan dari penguasaan fisik suatu ciptaan.
5. Hak Cipta bukan hak mutlak. Hak Cipta bukan merupakan suatu monopoli mutlak melainkan hanya suatu *limited monopoly* atau monopoli terbatas. Hak Cipta secara konseptual tidak mengenal konsep monopoli penuh, sebab mungkin saja seorang pencipta menciptakan suatu ciptaan yang sama dengan ciptaan yang telah tercipta lebih dahulu dengan syarat tidak terjadi suatu bentuk penjiplakan atau plagiat, asalkan

ciptaan yang tercipta kemudian tidak merupakan duplikasi atau penjiplakan murni dari ciptaan terdahulu.

3. Subjek Hak Cipta

Kepemilikan atas suatu ciptaan erat kaitannya dengan pencipta. Pencipta sendiri adalah orang yang membuahkan karya atau ciptaan atau yang namanya terdaftar dalam daftar umum ciptaan dan pengumuman resmi tentang pendaftaran pada Departemen Kehakiman. Walaupun begitu pencipta boleh melakukan pendaftaran Hak Ciptanya kepada Departemen Kehakiman dan boleh juga tidak melakukannya.³⁹

Secara yuridis, Pasal 1 angka 2 dan Pasal 1 angka 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta membedakan terminologi antara pencipta dan pemegang Hak Cipta. Pemegang Hak Cipta adalah pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah.⁴⁰

Tidak selamanya pencipta berstatus sebagai pemegang Hak Cipta. Seperti yang telah dijelaskan dalam ketentuan pasal 16 ayat (1) dan ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang

³⁹ Sophar Maru Hutagalung, *Op.cit*, Hlm. 13-14

⁴⁰ Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 1 ayat (1)

Hak Cipta yang menggolongkan Hak Cipta sebagai benda bergerak yang dapat dialihkan kepemilikannya oleh pencipta kepada pihak lain. Pengalihan ini dapat terjadi karena warisan, hibah, wasiat, wakaf, perjanjian tertulis, dan sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan.⁴¹

4. Lisensi

Istilah lisensi didasarkan pada *Article 6 bis (1)* Konvensi Bern. Ketentuan ini memberikan landasan bagi praktik perlisensian di bidang Hak Cipta, sebagaimana dikenal dalam paten merek. prinsip dasar yang dianut adalah, kecuali di perjanjikan lain, pemegang Hak Cipta tetap boleh melaksanakan perbuatan hukum mengumumkan atau memeperbanyak ciptaannya.⁴²

Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, ditentukan bahwa kecuali diperjanjikan lain, pemegang Hak Cipta atau pemilik hak terkait berhak memberikan lisensi kepada pihak lain berdasarkan perjanjian tertulis melaksanakan perbuatan hukum. Selain lisensi biasa, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 juga memuat tentang lisensi wajib (*compulsory license*), yaitu lisensi yang mewajibkan kepada pencipta untuk memberikan izin melaksanakan penerjemahan dan/atau penggandaan ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan dan sastra yang diberikan

⁴¹ Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*, Pasal 16 ayat (1) dan (2)

⁴² H.Ok.Saidin, *Op.cit*, Hal 259

berdasarkan keputusan menteri atas dasar permohonan untuk kepentingan pendidikan dan/atau ilmu pengetahuan serta kegiatan penelitian dan pengembangan.⁴³

Lisensi wajib tersebut dapat diajukan oleh setiap orang terhadap ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan dan sastra untuk kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, serta kegiatan penelitian dan pengembangan kepada menteri. Menteri dalam hal ini Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia dapat:

1. Mewajibkan Pemegang Hak Cipta untuk melaksanakan sendiri penerjemahan dan/atau Penggandaan Ciptaan di wilayah negara Republik Indonesia dalam waktu yang ditentukan;
2. Mewajibkan Pemegang Hak Cipta yang bersangkutan untuk memberikan izin kepada pihak lain untuk melaksanakan penerjemahan dan/atau Penggandaan Ciptaan di wilayah negara Republik Indonesia dalam waktu yang ditentukan dalam hal Pemegang Hak Cipta yang bersangkutan tidak melaksanakan sendiri; atau
3. Menunjuk pihak lain untuk melakukan penerjemahan dan/atau Penggandaan Ciptaan dalam hak Pemegang Hak Cipta tidak melaksanakan kewajiban.⁴⁴

⁴³ Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*, pasal 83 ayat (1) dan (3)

5. Sarana Kontrol Teknologi

Sarana kontrol teknologi merupakan instrumen hukum yang dimuat dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Sarana kontrol teknologi berhubungan dengan aspek pendaftaran, pencatatan, dan pengamanan Hak Cipta serta digunakan sebagai pelindung ciptaan atau produk hak terkait. Oleh karena itu, Undang-Undang Hak Cipta memberi penegasan agar setiap orang tidak melakukan pengrusakan, pemusnahan, penghilangan, agar tidak membuat tidak berfungsi sarana kontrol teknologi, kecuali untuk kepentingan pertahanan dan keamanan negara, serta sebab lain sesuai dengan ketentuan perundang-undangan, atau diperjanjikan oleh pencipta dengan pihak lain terkait.⁴⁵

Sarana kontrol teknologi dimaksudkan untuk memudahkan pendataan atas produk Hak Cipta, baik produk atas ciptaan maupun produk Hak Cipta terkait. Tetapi persoalan yang dihadapi adalah lemahnya sistem pendataan terhadap karya cipta karena Hak Cipta menganut sistem pendaftaran deklaratif negatif yang menyebabkan banyak karya-karya cipta itu sesungguhnya tidak didaftarkan di

⁴⁴ Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 85 dan 86 ayat (1)

⁴⁵ H. OK. Saidin, *Op.cit*, Hlm. 292

kantor Hukum dan Hak Asasi Manusia di bawah Direktorat Jendral Hak Kekayaan Intelektual.⁴⁶

C. Program Komputer atau Perangkat Lunak

1. Pengertian Program Komputer Sebagai Perangkat Lunak

Program komputer atau sering kali disingkat sebagai program adalah serangkaian instruksi yang ditulis untuk melakukan suatu fungsi spesifik pada komputer. Komputer pada dasarnya membutuhkan keberadaan program agar bisa menjalankan fungsinya sebagai komputer, biasanya hal ini dilakukan dengan cara mengeksekusi serangkaian instruksi program tersebut pada prosesor.

Pasal 1 butir 8 Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta (UUHC) mengatur bahwa program komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk, bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut. pengertian mengenai *Software* ini juga dapat dilihat di *Australian Copyright Act*, dimana dijelaskan bahwa *Software* ini sesungguhnya meliputi *source code* dan *object code* yang

⁴⁶ ibid

merupakan suatu set instruksi yang terdiri atas huruf-huruf, bahasa, kode-kode, atau notasi-notasi, yang disusun atau ditulis sedemikian rupa sehingga membuat suatu alat yang mempunyai kemampuan memproses informasi digital dan dapat melakukan fungsi kerja tersebut.⁴⁷

Berbeda dengan perangkat keras komputer yang merupakan wujud fisik dari suatu komputer yang dapat dilihat dan diraba. Perangkat keras antara lain berupa mesin dari suatu komputer selain bagian-bagian yang lain seperti layar monitor (screen), keyboard, mouse dan lain-lain.⁴⁸

Program komputer dapat dikategorikan menurut fungsinya menjadi perangkat lunak sistem dan perangkat lunak aplikasi. perangkat lunak sistem adalah suatu istilah generik yang merujuk pada jenis perangkat lunak komputer yang mengatur dan mengontrol perangkat keras sehingga perangkat lunak aplikasi dapat melakukan tugasnya. Sedangkan perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna.⁴⁹ Perangkat lunak aplikasi merupakan fungsi pendukung dalam berjalannya suatu perangkat lunak sistem

⁴⁷ Hasbir Paserangi, "Harmonisasi Hukum Hak Cipta Program Komputer Dengan Kultur Hukum Masyarakat Indonesia", MMH, Jilid 40 No. 3 Juli 2011, 319

⁴⁸ Sutan Remy Sjahdeini, 2009, *Kejahatan & Tindak Pidana Komputer*, Grafiti, Jakarta, Hlm. 30

⁴⁹ <https://id.wikipedia.org/wiki/Aplikasi>

(software). Bisa dikatakan, tanpa software maka aplikasi tidak bisa dijalankan. Akan tetapi sebaliknya, jika tidak ada aplikasi, software akan tetap berjalan dengan baik.

B. Sistem Operasi (Operating System)

Sistem operasi yang biasa juga disingkat OS adalah sebuah sistem perangkat lunak yang memiliki tugas untuk mempermudah komunikasi antara perangkat dengan aplikasi dan juga dihubungkan dengan pengguna atau user. Selain itu, OS ini berperan penting dalam menjalankan suatu aplikasi agar dapat berjalan dengan baik. Ada beberapa jenis sistem operasi yaitu:

1) Microsoft Windows

Microsoft Windows adalah sistem operasi yang paling banyak digunakan di dunia saat ini. Windows merupakan sistem operasi terpopuler karena sistemnya yang mudah digunakan oleh siapapun.

2) IOS/ Mac OS

Sistem operasi ini merupakan sistem operasi buatan perusahaan bernama Apple. Mac OS merupakan sistem operasi yang hanya terpasang pada komputer Macintosh atau biasa disebut Mac, sedangkan IOS merupakan sistem operasi yang khusus terpasang pada smartphone buatan Apple yaitu Iphone.

3) Linux

Linux termasuk sistem operasi open source yang artinya sistem ini mudah didapatkan dan mudah dimodifikasi oleh pengguna. Meski begitu, tidak banyak orang yang menggunakan sistem operasi ini dibandingkan dengan windows dan IOS/Mac OS

4) Android

Sistem operasi ini menggunakan konsep Linux yang lebih difokuskan kepada smartphone dan komputer tablet.

C. Internet

1. Pengertian Internet

Internet merupakan sebuah jaringan komunikasi dan informasi global. Secara harfiah, internet (kependekan dari *Interconnected Networking*) ialah rangkaian komputer yang terhubung satu sama lain. Hubungan melalui suatu sistem antar perangkat komputer untuk lalu lintas data itulah yang dinamakan network. Kita mengenal istilah LAN (Local Area Network) yang menghubungkan komputer-komputer dalam area tertentu. Konsep internet kurang lebih seperti itu, hanya saja dalam area yang sangat luas yaitu seluruh dunia.

Menurut Fairus N. H, internet yaitu jaringan komputer yang saling mentransfer data menggunakan *Internet Protocol* (IP).

Dengan menggunakan internet, informasi dapat disampaikan ke seluruh dunia melalui jaringan komputer. Internet terdiri atas milyaran jaringan milik akademis, perusahaan, pemerintah, ataupun pribadi. Informasi yang dapat disampaikan beragam misalnya gambar, suara, dokumen, dan tulisan.⁵⁰

2. Website

Website adalah sebuah cara untuk menampilkan diri di internet. Website dapat diibaratkan sebagai sebuah tempat di internet, siapa saja di dunia ini dapat mengunjunginya, kapan saja mereka dapat mengetahui tentang semua hal, memberi pertanyaan dan masukan, atau bahkan mengetahui dan membeli sebuah produk. Website dapat berfungsi:

1. Membuat pengumuman atau pemberitahuan;
2. Memberikan pelayanan kepada Customer;
3. Menerima masukan dari pengunjung/ customer;
4. Membagi dan mendistribusi file dan foto;
5. Berkomunikasi langsung dengan Customer yang berada di belahan dunia manapun.

⁵⁰ Fairus N. H, 2005, *Mahir Menggunakan Internet*, Ganeca Exact, Jakarta, Hlm. 26-27

3. Media *Download* Melalui Internet

Situs website menyediakan berbagai file secara online seperti file software, dokumen/ebook, gambar, musik/lagu, video/film, dan lain sebagainya. Semakin tingginya tingkat kecepatan dan kemudahan akses internet dewasa ini, aktivitas download file pun menjadi salah satu aktivitas paling favorit bagi pengguna internet. Download adalah langkah untuk mengambil sesuatu seperti gambar, dokumen, surat, dll ke dalam bentuk file dari internet.

Untuk melakukan proses download file ini, kita dapat menggunakan aplikasi download yang sudah tersedia secara *build-in* di dalam program browser yang kita pakai (Firefox, Google Chrome, IE, dll). Kita juga dapat menggunakan aplikasi atau software download manager untuk aktivitas download.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, internet menyediakan berbagai jenis file yang dapat diunduh secara gratis atau berbayar. Selain itu di internet kita juga dapat menemukan bukan hanya file program original tapi juga file program yang telah dimodifikasi yang banyak kita jumpai pada file jenis program aplikasi dan game yang disediakan situs-situs tertentu secara gratis.

Di bawah ini terdapat beberapa situs download aplikasi dan game modifikasi (MOD) gratis yang dapat dikunjungi pengguna internet, diantaranya:

a. RevDL (<https://www.revdl.com/>)

RevDL adalah situs yang paling banyak dinilai untuk mengunduh aplet mod premium untuk android. Mereka telah menghosting situs dengan Blogspot dan server data Lengkap melalui server hosting cloud. Di mana Anda dapat mengunduh aplikasi yang retak tanpa masalah apa pun secara langsung oleh situs ini.

b. ACMarket (<https://acmarket.net/>)

Situs ini menyediakan aplikasi dan game MOD yang mudah untuk didownload secara gratis. Tidak hanya itu, situs ini selalu mengupdate aplikasi dan game yang sekarang sedang populer di kalangan masyarakat

c. iHackedIt (<https://ihackedit.com/>)

iHackedIt adalah sumber terbaik untuk mengunduh Android Game, Apps, Mods secara gratis. Mereka masuk ke Android cracking / hacking, mereka juga merilis aplikasi iOS cracked/ hacked, game sejak tahun 2010. Jadi Anda juga dapat memeriksa situs ini untuk mengunduh aplikasi yang retak dan modded.

d. Sbenny (<https://sbenny.com/>)

Di situs ini anda hanya perlu mendaftar sebagai member untuk kemudian mendapat akses mendownload aplikasi dan game MOD yang disediakan oleh situs. Selain itu, kita dapat meminta pemilik situs untuk menyediakan aplikasi dan game tertentu yang kita inginkan melalui forum sbenny