

### **BAB III**

## **PERJANJIAN LISENSI GAME BERBASIS ONLINE DAN KASUS PELANGGARAN HAK CIPTA GAME BERBASIS ONLINE**

### **A. Perjanjian Lisensi Game Berbasis Online**

Pemegang hak cipta berhak memberikan lisensi kepada pihak lain yang berdasarkan surat perjanjian lisensi untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya yang timbul secara otomatis setelah karyanya dilahirkan.

Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 1 angka 20 menyatakan bahwa, Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh pemegang Hak Cipta atau pemilik hak terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas ciptaannya atau produk hak terkait dengan syarat tertentu. Selanjutnya Pasal 16 ayat (2) UUHC mengatur tentang peralihan hak cipta yaitu, hak cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena : perjanjian tertulis. Dalam hal perjanjian tertulis yang dipaparkan sebelumnya peralihan atau dialihkannya hak cipta tidak dapat dilakukan hanya dengan lisan saja, tetapi harus dilakukan secara tertulis, baik dengan akta notaris maupun akta dibawah tangan. Terkait kekuatan hukum atas akta dibawah tangan dalam Pasal 1875 KUH Perdata diatur bahwa, suatu

tulisan dibawah tangan yang diakui oleh orang terhadap siapa tulisan itu hendak dipakai, atau yang dengan cara menurut undang undang dianggap sebagai diakui, memberikan terhadap orang orang yang menandatangani serta para ahli warisnya dan orang orang yang mendapat hak dari pada mereka, bukti yang sempurna seperti suatu akta otentik, dan demikian pula berlakulah ketentuan Pasal 1871 untuk perjanjian tersebut itu.

Menurut UUHC, untuk melaksanakan haknya yaitu menikmati hasil ciptaan dapat dilakukan dengan mengalihkan hak yang dimiliki. Hak yang dialihkan pada dasarnya, tiada lain adalah pengalihan hak eksklusif pencipta yang dapat berupa program komputer (game), misalkan kepada perusahaan game. Perusahaan game yang kemudian akan mengeksploitasi karya cipta yang bersangkutan. Objek eksploitasi adalah hak ekonomi karya cipta seseorang pencipta dalam jangka waktu tertentu. Caranya dengan mendayagunakan atau mengelola suatu karya program komputer seorang *programer software*.

Pengertian eksploitasi suatu ciptaan dengan cara pengalihan hak cipta, yang dikemukakan oleh WIPO (*World Intellectual Property Organization*) atau organisasi atas kekayaan intelektual dunia, menyatakan tentang *exploitation of a work* adalah sebagai berikut :

*Use a work profit-making purposes by exhibiting, reproducing, distribucing or otherwise communicating it to the public.*

*The exploitation of works protected by copyright goes hand in hand with the exploitation of author rights in such work.*

Dengan pengertian tentang eksploitasi suatu ciptaan seperti dirumuskan WIPO tersebut, berarti seorang pencipta mempunyai hak ekonomi atas ciptaannya, yang dieksploitasi pencipta dengan cara mengumumkan atau memperbanyaknya.

Pengalihan hak eksploitasi/hak ekonomi suatu ciptaan biasanya dilakukan berdasarkan kesepakatan bersama yang dituangkan dalam perjanjian. Ada dua cara pengalihan ekonomi tersebut dalam praktik, yaitu:<sup>1</sup>

1. Pengalihan hak eksploitasi/hak ekonomi dari Pencipta kepada Pemegang Hak Cipta dengan memberikan izin berdasarkan suatu perjanjian yang mencantumkan hak hak pemegang hak cipta dalam jangka waktu tertentu untuk melakukan perbuatan – perbuatan tertentu dalam kerangka eksploitasi ciptaan yang hak ciptanya tetap dimiliki oleh pencipta . untuk pengalihan hak eksploitasi ciptaan yang hak ciptanya tetap dimiliki oleh pencipta. Untuk pengalihan hak eksploitasi ini pencipta memperoleh suatu jumlah tertentu sebagai imbalannya.
2. Pengalihan hak ekonomi secara assignment (penyerahan). Dengan perkataan lain, pencipta menyerahkan seluruh hak ciptanya dengan cara penyerahan. Hak cipta yang dijual untuk seluruhnya atau

---

<sup>1</sup>Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta .....Op.Cit.,hlm 119*

sebagiannya, tidak dapat dijual untuk kedua kali oleh penjual yang sama.

Ruang lingkup perjanjian lisensi hak cipta meliputi semua perbuatan untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaan dan dengan kewajiban memberikan royalti kepada pencipta atau pemegang hak cipta oleh penerima lisensi berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak dan berlangsung selama jangka waktu lisensi diberikan dan berlaku untuk seluruh wilayah Republik Indonesia. Pemegang hak cipta tetap boleh melaksanakan sendiri atau memberikan lisensi kepada pihak ketiga untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, agar dapat mempunyai akibat hukum terhadap tuntutan pihak ketiga, perjanjian lisensi wajib dicatatkan sesuai dengan ketentuan Pasal 83 ayat (1) UUHC yang mengatur bahwa, Perjanjian Lisensi harus dicatatkan oleh Menteri dalam daftar umum perjanjian Lisensi Hak Cipta dengan dikenai biaya. Selanjutnya diatur pula dalam Pasal 83 ayat (3) jika perjanjian Lisensi tidak dicatat dalam daftar umum sebagaimana dimaksud pada ayat (1), perjanjian Lisensi tersebut tidak mempunyai akibat hukum terhadap pihak ketiga

Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut diatas dapat diartikan bahwa dalam perjanjian lisensi antara pencipta dengan pihak lain yang menerima pengalihan hak cipta untuk

dieksploitasi hak ekonominya, merupakan suatu perjanjian keperdataan yang mengatur pengalihan hak cipta dari pencipta kepada pihak lain (pemegang hak cipta), dimana selanjutnya pemegang hak cipta akan mengumumkan atau memperbanyak ciptaan yang dialihkan untuk dieksploitasi hak ekonominya berdasarkan perjanjian tertulis yang disepakati antara pencipta dengan pemegang hak cipta. Sehingga terlihat jelas bahwa dalam perjanjian lisensi ini, sesuai dengan fungsi hak cipta, pengalihan yang dilakukan pada hakikatnya tiada lain adalah hak eksklusif dari suatu ciptaan untuk mengumumkan atau memperbanyak.<sup>2</sup>

Tahap awal perjanjian disepakati dan ditandatangani sampai dengan pelaksanaan perjanjian lisensi, ada beberapa proses yang harus dilalui seperti mengenai syarat sahnya perjanjian, yang diatur dalam Pasal 1320 KUH Perdata yang mengatur bahwa, untuk sahnya suatu perjanjian diperlukan empat syarat :

1. Sepakat mereka yang mengikatkannya;
2. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan;
3. Suatu hal tertentu;
4. Suatu sebab yang halal;

KUH Perdata Pasal 1320 mengatur tentang syarat sahnya suatu perjanjian. Jika memenuhi empat unsur, yaitu :

---

<sup>2</sup>Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta.....Op.Cit*, hlm 206

1. Yang dimaksud dengan kesepakatan ialah persetujuan secara bebas dari pihak – pihak yang mengadakan perjanjian. Kehendak satu pihak haruslah juga kehendak pihak yang lain. Kesepakatan harus diberikan dalam keadaan sadar bebas dan bertanggungjawab.
2. Adanya kecakapan atau kemampuan untuk membuat perjanjian. yang dimaksud dengan kecakapan ialah memiliki pengetahuan dan kehendak terhadap hal yang diperjanjikan serta dianggap mampu mempertanggung jawabkan apa yang diperjanjikannya. Pada dasarnya setiap orang yang sudah dewasa dan berakal sehat mampu mengetahui dan menghendaki apa yang diperjanjikan. Pihak pihak yang dianggap tidak mempunyai kemampuan dalam perjanjian menurut pasal 1330 KUH Perdata adalah :
  - a. Orang – orang yang belum dewasa;
  - b. Mereka yang ditaruh dibawah pengampuan;
  - c. Orang orang perempuan, dalam hal yang ditetapkan undang undang, dan pada umumnya semua orang kepada siapa undang undang telah melarang membuat perjanjian – perjanjian tertentu;
3. Adanya suatu hal tertentu yang diperjanjikan. Objek perjanjian harus jelas, apabila berupa barang maka harus jenis-jenis, jumlah, dan harganya. Paling tidak dari keterangan mengenai obyek, harus dapat ditetapkan apa yang menjadi hak dan kewajiban masing masing pihak.

4. Adanya suatu sebab yang halal (tidak dilarang oleh undang-undang). Maksudnya adalah isi perjanjian tidak boleh bertentangan dengan perundang-undangan yang bersifat memaksa, ketertiban umum, dan kesusilaan.

Dengan adanya ketentuan Pasal 1320 KUH Perdata, pada setiap kali suatu perjanjian diadakan, termasuk membuat perjanjian lisensi penerbitan buku, untuk sahnyanya suatu perjanjian diperlukan dipenuhinya empat syarat tersebut diatas yang dapat digolongkan menjadi dua macam syarat, yaitu :

1. Mengenai subjek perjanjian; kemampuan melakukan perbuatan hukum, kesepakatan yang menjadi dasar keabsahan menentukan kehendak (tidak ada paksaan, kekhilafan, ataupun penipuan). Jika syarat ini tidak dipenuhi, maka berakibat dapat dimintakan pembatalannya kepada hakim.
2. Ditentukan bahwa apa yang dijanjikan harus cukup jelas, yang dijanjikan harus suatu yang halal, dalam arti bahwa tidak bertentangan dengan undang-undang, ketertiban umum dan kesusilaan. Jika syarat ini tidak dipenuhi maka berakibat batalnya perjanjian demi hukum.

Perjanjian merupakan bentuk konkrit dari pada perikatan sedangkan perikatan merupakan bentuk abstrak dari perjanjian yang dapat diartikan sebagai suatu hubungan hukum antara dua pihak, yang isinya adalah hak dan kewajiban : suatu hak

menuntut sesuatu dan sebaliknya suatu kewajiban untuk memenuhi tuntutan tersebut.<sup>3</sup> Perjanjian adalah salah satu bagian dari perikatan yang merupakan bentuk perikatan yang banyak terjadi dan sangat penting. Perikatan yang lahir dari perjanjian berlandaskan keinginan para pihak dan akibat hukum yang timbul dikehendaki oleh para pihak. KUH Perdata Pasal 1233 menyatakan bahwa, sumber sumber perikatan adalah perjanjian dan Pasal 1313 menetapkan bahwa suatu perjanjian adalah perbuatan yang terjadi antara satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap orang lain atau lebih. Dalam hal perjanjian lisensi atas hak cipta buku, perjanjian penerbitan buku antara penulis dan penerbit buku tergolong dalam perjanjian yang pengaturannya mendasar diri pada kedua pasal KUH Perdata ini.

Dalam konsep perjanjian secara umum, KUH Perdata Pasal 613 mengatur tentang hak kebendaan, merupakan landasan dasar pengaturan pengalihan hak cipta dalam pengaturan benda bergerak tidak berwujud. Dalam peralihan hak cipta, diharuskan dilakukan secara tertulis, karena pengalihan hak cipta secara tidak tertulis tidak diakui oleh UUHC. Pengalihan hak secara tertulis akan lebih menjaga kepastian hukum dan kejelasan status hak cipta, jika dibandingkan dengan persetujuan secara lisan. Hal ini mengingat terlalu banyaknya kepentingan yang tersangkut

---

<sup>3</sup> R Soebekti, *Aspek Aspek Hukum Perikatan Nasional*, PT Citra Aditya Bakti, 1992, hlm 2



dalam persoalan hak cipta, termasuk kepentingan ahli waris di kemudian hari.

Berdasarkan uraian mengenai perjanjian lisensi berdasarkan ketentuan-ketentuan UUHC 2014 dan KUHPerdara, dapat disimpulkan bahwa perjanjian lisensi antara *Programmer Software* (selaku pencipta) dengan perusahaan pengembang game (selaku pemegang hak cipta), merupakan perjanjian dimana *Programmer Software* dengan perusahaan pengembang game, merupakan perjanjian dimana *Programmer* mengalihkan hak eksklusif miliknya atas ciptaan kepada perusahaan pengembang game sehingga *Programmer* dapat menikmati hasil eksploitasi atas hak ekonomi dari ciptaan yang dihasilkannya, terutama ketika perusahaan game telah mengumumkan ciptaannya dalam media yang telah disepakati antara *Programmer* dan perusahaan pengembang game sehingga ciptaan tersebut dapat dimainkan dan dinikmati orang lain.<sup>4</sup>

## **B. Studi Kasus PT Lyto Datarindo Fortuna vs Yonathan Chandra**

### **1. Kronologi Kasus**

Ragnarok Online adalah *game* yang masi aktif dan cukup besar komunitasnya. Hal ini dikemukakan oleh Andi Suryanto selaku CEO dari PT Lyto Datarindo Fortuna. Tentunya dengan *user* yang masih sangat besar dan loyal, maka Ragnarok Online

---

<sup>4</sup>Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta.....Op.Cit*,hlm 214 - 215

pada saat ini masih sangat menjanjikan dalam hal keuntungan secara finansial. Karena untuk menaikkan level karakter secara cepat, ataupun untuk membeli *item* tertentu, *user* diwajibkan membeli voucher Game On yang disediakan oleh PT Lyto Datarindo Fortuna.

Kasus ini terjadi pada tahun 2010, Yonathan Chandra (Tergugat) yang berumur 26 tahun dan berdomisili di Surabaya membuat Ragnarok Online dengan *server* sendiri atau yang lebih dikenal dengan *private server*<sup>2</sup> dengan nama Ragnarok Online Lebay (RO Lebay). Hal ini dilakukan tanpa adanya persetujuan dari PT Lyto Datarindo Fortuna (Penggugat) selaku pemegang lisensi tunggal Ragnarok Online. Tujuan Yonathan Chandra membuat *private server* ini adalah untuk mencari keuntungan, karena di dalam RO Lebay, *user* dapat menaikkan level dengan cepat tanpa harus bersusah payah dan juga dapat membeli *item* di dalam game tanpa harus membeli voucher Game On yang dikeluarkan oleh PT Lyto Datarindo Fortuna. Hal ini akhirnya diketahui oleh pihak Penggugat melalui informasi yang didapatkan dari *user* Ragnarok Online yang resmi melalui telepon kepada *customer service* ataupun melalui *email* kepada *game master* Ragnarok Online.

Atas dasar tersebut, Penggugat mengajukan laporan kepada Polda Metro Jaya dengan mendasarkan bahwa Tergugat telah melanggar Hak

Cipta yaitu dengan sengaja tanpa hak memperbanyak ciptaan, dan memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial dengan Tanda Bukti Laporan Polisi nomor : TBL/3299/IX/2010/PMJ/Ditreskrim Sus. Kemudian laporan tersebut ditindaklanjuti oleh unit *Cyber Crime* Polda Metro Jaya dengan memanggil saksi – saksi antara lain:

1. Ibu Tuty Mardianti selaku salah satu Direktur PT Lyto Datarindo Fortuna;
2. Bpk Agus Saragih selaku Legal Officer PT Lyto Datarindo Fortuna;
3. Bpk Bara selaku Direktur PT Roka Lane Asia selaku *Internet Service Provider*
4. Bpk Rickson Sitorus selaku saksi ahli dari Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual.

Untuk mem*publish* Ragnarok Online, Tergugat harus mempunyai *server* sendiri dan *Internet Protocol* atau yang biasa disebut IP sendiri. Tergugat akhirnya menggunakan IP dari pihak Roka Lane Asia selaku *Internet Service Provider*. Berdasarkan keterangan Bpk Bara, diketahui bahwa Tergugat menggunakan *Internet Protocol* Roka Lane Asia. Karena untuk mendaftarkan IP, Tergugat diwajibkan melampirkan KTP asli. Kemudian Polda memanggil Tergugat untuk pertama kali agar diperiksa sebagai saksi. Dari keterangan Tergugat, ia mengakui mem*publish* Ragnarok Online Lebay tanpa adanya persetujuan ataupun pemberitahuan kepada Penggugat dan tidak mempunyai sertifikat khusus dari Gravity

Corporation selaku pemegang Hak Cipta Ragnarok Online. Pada pemanggilan kedua, Tergugat tidak datang karena alasan yang tidak jelas. Kemudian pada pemanggilan ketiga, Polda menaikkan status Tergugat menjadi Tersangka karena telah melanggar Pasal 112 dan 115 UUHC.

Pada akhirnya, pihak Tergugat meminta mediasi dengan pihak Penggugat dengan cara meminta maaf untuk menebus kesalahan dan bersedia mengganti kerugian yang ditetapkan dari pihak Penggugat dengan syarat agar pihak Penggugat bersedia mencabut laporan terhadap Tergugat. Akhirnya setelah diadakan mediasi, akhirnya pihak Penggugat bersedia mengabulkan permohonan dari pihak Tergugat dan akhirnya Tergugat menghentikan seluruh kegiatan Ragnarok Online Lebay.

## 2. Analisis Kasus

Dewasa ini dengan berkembangnya teknologi yang semakin maju sangat mempengaruhi hukum yang saat ini berlaku di Indonesia. Pembaharuan hukum sangat diperlukan untuk mengimbangi kemajuan teknologi yang begitu cepat berkembang di masyarakat. Hukum yang digunakan sebagai sarana pembaharuan itu dapat berupa undang – undang ataupun yurisprudensi atau kombinasi kedua – duanya. Di Indonesia, yang paling menonjol adalah perundang – undangan. Yurisprudensi juga berperan, namun tidak seberapa.<sup>5</sup> Lain halnya dengan di negara – negara yang menganut sistem preseden, sudah

---

<sup>5</sup> Lili Rasjidi dan B. Arief Sidharta, *Filsafat Hukum : Mazhab dan Refleksinya*, Bandung : Remaja Karya CV, 1989, hlm. 102

tentu peranan yurisprudensi lebih penting.<sup>6</sup> Agar pelaksanaan perundang – undangan yang bertujuan untuk pembaharuan itu dapat berjalan sebagaimana mestinya, hendaknya perundang – undangan yang dibentuk itu sesuai dengan apa yang menjadi inti pemikiran *sociological jurisprudence*, yaitu hukum yang baik hendaknya sesuai dengan hukum yang hidup di dalam masyarakat. Sebab jika ternyata tidak, akibatnya ketentuan tersebut tidak akan dapat bekerja sebagaimana mestinya dan akan mendapat tantangan.

Pandangan masyarakat kita pada umumnya sampai sekarang berbeda dengan pandangan Undang – Undang Hak Cipta, masyarakat masih memandang hak cipta sebagai milik bersama, sedangkan Undang – Undang memandang hak cipta sebagai milik perseorangan. Perbedaan pandangan ini yang merupakan salah satu penyebab maraknya pelanggaran hak cipta di masyarakat. Dengan adanya perbedaan pandangan tersebut, membawa akibat suatu perbuatan sudah merupakan kejahatan hak cipta dari sudut Undang – Undang Hak Cipta, tetapi masyarakat kita memandang perbuatan tersebut bukan sebagai kejahatan yang perlu dihukum. Perbuatan pembajakan hak cipta di dalam *game online* cukup marak dilakukan oleh kalangan – kalangan tertentu. Kalaupun terdapat aparat hukum, lebih banyak hanya bersikap pasif saja, sehingga tidak terjadi tindakan apa – apa. Contoh tersebut menunjukkan masyarakat

---

<sup>6</sup> *Ibid.*, hlm.103

masih memandang perbuatan bersangkutan bukan sebagai kejahatan yang pelakunya harus dihukum. Pandangan masyarakat yang masih memandang hak cipta sebagai milik bersama memang menghambat pelaksanaan hukum tertulis tentang hak cipta karena pandangannya bertolak belakang.

Persoalan kesadaran hukum masyarakat lebih tertuju kepada kesadaran hukum terhadap hukum tertulis, persoalan ini terlihat pada kelancaran pelaksanaan hukumnya. Apabila di dalam pelaksanaan hukum tertulis banyak warga masyarakat tidak mengindahkan atau tidak mematuhi kaidah hukumnya sehingga banyak terjadi penyimpangan hukum maka dapat disimpulkan kesadaran hukum masyarakat rendah. Jika kesadaran masyarakat meningkat akan pentingnya perlindungan Hak Cipta, tentunya akan menimbulkan kesadaran akan masih kurangnya perlindungan Hak Cipta di dalam Undang – Undang yang berlaku. Perlunya perkembangan perlindungan Hak Cipta dalam bentuk Undang – Undang tentunya sangat didukung oleh semakin kritisnya masyarakat itu sendiri. Dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat, tentunya diperlukan pembaharuan dalam Undang – Undang dalam hal ini mengenai Hak Cipta.

Perkataan bahwa hukum merupakan ‘sarana pembaharuan masyarakat’ didasarkan atas anggapan bahwa adanya keteraturan atau ketertiban dalam usaha pembangunan atau pembaharuan itu merupakan sesuatu yang diinginkan atau bahkan dipandang perlu. Konsep *law as a tool of social engineering* adalah hukum dalam arti kaidah atau peraturan

hukum memang bisa berfungsi sebagai alat atau sarana pembangunan dalam arti penyalur arah kegiatan manusia ke arah yang dikehendaki oleh pembangunan atau pembaharuan. Fungsi tersebut diharapkan oleh hukum di samping fungsinya yang tradisional yaitu untuk menjamin adanya kepastian dan ketertiban.

Roscoe Pound mengatakan hukum dapat berfungsi sebagai alat merekayasa masyarakat (*law as a tool of social engineering*), tidak sekedar melestarikan status quo. Dengan demikian budaya hukum menempati posisi yang sangat strategis dalam menentukan pilihan berperilaku dalam menerima hukum atau justru menolaknya. Dengan perkataan lain bahwa suatu institusi hukum pada akhirnya akan menjadi hukum yang benar-benar diterima dan digunakan oleh masyarakat ataupun suatu komunitas tertentu adalah sangat ditentukan oleh budaya hukum masyarakat atau komunitas yang bersangkutan. Jadi tegaknya peraturan-peraturan hukum tergantung pada budaya masyarakatnya dan budaya hukum masyarakat tergantung pada budaya hukum anggota-anggotanya yang dipengaruhi oleh agama, tradisi, latar belakang pendidikan, lingkungan budaya, posisi atau kedudukan, dan kepentingan ekonomi.

Dalam penindakan pelanggaran hak cipta hanya ditekankan kepada pembajak hak cipta, sedangkan kepada warga masyarakat yang membeli atau menggunakan hak cipta tersebut tidak pernah dilakukan penindakan. Seharusnya memang, para pembeli atau pengguna barang bajakan harus ditangkap dan diadili tanpa pandang bulu, karena perbuatan mereka secara

tidak langsung merupakan salah satu faktor yang menyebabkan para pembajak baru maupun yang sudah ada untuk mengulangi perbuatannya lagi.

Budaya hukum adalah keseluruhan dari sikap-sikap warga masyarakat yang bersifat umum dan nilai yang ada dalam masyarakat yang akan menentukan bagaimana hukum itu berlaku dalam masyarakat dan hukum benar-benar diterima dan dipergunakan oleh masyarakat ataupun suatu komunitas tertentu sangat ditentukan oleh budaya hukum masyarakat komunitasnya. Hukum sebagai sarana yang penting untuk memelihara ketertiban harus dikembangkan dan dibina sedemikian rupa sehingga dapat memberi ruang gerak bagi perubahan tadi, bukannya sebaliknya, menghambat usaha – usaha pembaharuan karena semata – mata ingin mempertahankan nilai– nilai sama.

Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan cara mengubah budaya dan pandangan masyarakat tersebut, tetapi bukan persoalan yang mudah karena masyarakat Indonesia berjumlah ratusan juta orang. Selain harus ada kemauan politik dari pemerintah, juga adanya kemauan dari masyarakat kita sendiri bagaimana kesadaran hukum masyarakat tentang hak cipta dapat diwujudkan.

Sebagaimana yang telah diuraikan di atas, pelaksanaan konsepsi *law as a tool of social engineering* di Indonesia lebih menonjolkan perundang – undangan dalam pembaharuan hukum. Di dalam praktek, di



antara sekian banyak kesulitan yang dihadapi terdapat dua kesulitan yaitu:<sup>7</sup>

1. Kesulitan untuk secara rasional dan pasti menetapkan prioritas yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat;
2. Untuk membuat hukum yang sesuai dengan kebutuhan dan kesadaran hukum masyarakat.

Dalam kasus sengketa antara PT Lyto Datarindo Fortuna (Penggugat) melawan Yonathan Chandra (Tergugat), pihak kepolisian menjerat Yonathan dengan Pasal 112 dan 115 UUHC. Tergugat mengerti bahwa objek apa yang diumumkan atau diperbanyaknya adalah ciptaan hak orang lain dalam kasus ini adalah Ragnarok Online. Dengan demikian, ia juga mengerti bahwa perbuatan itu melawan hukum. Sifat melawan hukum perbuatan juga diarahkan oleh atau dituju kesengajaan si Tergugat. Akan tetapi hal yang lebih penting adalah bahwa sifat melawan hukum perbuatan mengumumkan dan atau memperbanyak ciptaan hak orang lain tersebut adalah melawan hukum objektif. Pembuktian melawan hukum objektif di sini adalah ciptaan yang diumumkan, atau yang diperbanyak oleh Tergugat adalah pihak lain, bukan hak Tergugat dan tidak ada izin atau kehendak dari pemegang hak cipta tersebut yaitu PT Lyto Datarindo Fortuna. Dalam hal ini diperlukan kesadaran Tergugat bahwa mengumumkan dan/atau memperbanyak suatu ciptaan yang telah dilakukannya tersebut melawan hukum. Kesadaran seperti itu harus ada dan dibuktikan melalui fakta hukum bahwa ciptaan yang diumumkan atau

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, hlm 106.

diperbanyak oleh pembuat terbukti sebagai ciptaan orang lain atau pemegang hak ciptanya bukanlah Tergugat.

Dalam perjanjian lisensi Ragnarok Online terdapat klausul *Copyrights*, ketentuan yang menjelaskan semua unsur dari program komputer yaitu Ragnarok Online (misal : jenis huruf, gambar, animasi, suara, dan sebagainya) merupakan satu kesatuan yang dilindungi hak cipta yang dipegang oleh pemberi lisensi yang mengalihkan haknya kepada penerima lisensi. Bagian ini menjelaskan bahwa perangkat lunak yang dilisensikan bukan hanya terdiri dari program – program saja, tetapi juga meliputi berbagai gambar, animasi, suara dan sebagainya yang merupakan satu kesatuan perwujudan/penjelmaan dari karya cipta (program komputer) yang dilindungi oleh Hak Cipta. Pada konteks ini PT Lyto Datarindo Fortuna menggabungkan berbagai ciptaan sebagai satu kesatuan dengan ciptaan utamanya yaitu program komputer.

Dalam hal perbuatan “mengumumkan” dan “memperbanyak hasil ciptaan dalam Penjelasan Pasal 1 ayat (11) diterangkan bahwa

”pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun baik elektronik maupun non elektronik atau melakukan dengan cara apapun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain.”

Sudah tentu wujud – wujud konkret dari perbuatan mengumumkan tersebut merupakan pegangan utama dalam hal menerapkan ketentuan pidana yang dirumuskan dalam Pasal 112 dan 115. Dalam hal ini ketentuan WIPO *Copyright Treaty* (WCT) sudah sejalan dengan ketentuan

UUHC dimana pasal 112 sudah mengadaptasi ketentuan WCT yang bentuknya sangat beragam, antara lain:

Pasal 11 yang berbunyi,

*“Contracting Parties shall provide adequate legal protection and effective legal remedies against the circumvention of effective technological measures that are used by authors in connection with the exercise of their rights under this Treaty or the Berne Convention and that restrict acts, in respect of their works, which are not authorized by the authors concerned or permitted by law”*

Pasal 12 ayat (1) yang berbunyi,

*“Contracting Parties shall provide adequate and effective legal remedies against any person knowingly performing any of the following acts knowing, or with respect to civil remedies having reasonable grounds to know, that it will induce, enable, facilitate or conceal an infringement of any right covered by this Treaty or the Berne Convention:*

- i. to remove or alter any electronic rights management information without authority;*
- ii. to distribute, import for distribution, broadcast or communicate to the public, without authority, works or copies of works knowing that electronic rights management information has been removed or altered without authority”*

Yang berarti bahwa Negara harus memberikan perlindungan hukum yang memadai dan penegakan hukum yang efektif terhadap tindakan – tindakan penyalahgunaan teknologi yang merugikan pencipta, dan memberikan perlindungan hukum yang memadai dan penegakan hukum yang efektif terhadap tindakan – tindakan penyalahgunaan teknologi yang merugikan pencipta

Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak cipta. Arti hak eksklusif adalah hak yang semata – mata diperuntukkan bagi pemegangnya sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak

tersebut tanpa izin atau kehendak pemegangnya. Adanya izin tersebut atau kehendak dari pemegang hak cipta akan menghapuskan sifat melawan hukum perbuatan oleh bukan pemegang hak cipta. Izin atau kehendak itu dapat diwujudkan dalam perjanjian lisensi.

Hak cipta sebuah *software* dalam hal ini yang berbentuk *game online* adalah merupakan hak hukum eksklusif untuk mengendalikan aturan untuk penggandaan, modifikasi, dan pendistribusian *software* tersebut. Individu, perusahaan, yayasan, kartel ataupun badan hukum lainnya yang memiliki hak – hak eksklusif ini disebut sebagai pemegang Hak Cipta. Aturan perundang – undangan melarang seseorang yang bukan pemegang Hak Cipta untuk menggandakan, memodifikasi, ataupun mengedarkan sebuah hasil kerja atau ciptaan yang memiliki Hak Cipta tanpa seijin pemegang Hak Cipta. Pemegang Hak Cipta berhak untuk memberikan izin kepada orang lain untuk menggandakan ataupun memodifikasi dengan memberikan lisensi yang bisa secara sederhana bersifat sebagai izin yang diberikan secara universal terhadap setiap tindakan eksklusif yang diberikan kepada pemegang Hak Cipta.<sup>8</sup>

Untuk membuktikan pemegang hak cipta tidak selalu dengan membuktikan telah terdaftarnya ciptaan di dalam Daftar Umum Ciptaan Dirjen HKI. Berbeda dengan pembuktian Pemegang Hak Paten atau Hak

---

<sup>8</sup> *A Legal Issues Primer for Open Source and Free Software Projects – Software Freedom Law Center.htm* sebagaimana dikutip oleh Ika Riswanti Putranti dalam *Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software di Indonesia*, Yogyakarta: Gallery Ilmu, 2010, hlm. 83

Merek yang harus didaftar agar mendapat perlindungan hukum.<sup>9</sup> Fakta telah terdaftarnya Paten atau Merek di Dirjen HKI dan mendapatkan Sertifikat, satu – satunya bukti terkuat yang membuktikan Pemegang Hak nya. Karena Hak Cipta ini lahir dengan otomatis. Tanpa didaftar sekalipun orang yang menciptakan sesuatu antara lain yang ciptaan – ciptaan sebagaimana yang disebut secara limitatif dalam Pasal 40 ayat (1) UUHC adalah otomatis sebagai pemegang hak cipta. Pendaftaran Hak Cipta bersifat fasilitatif dan formalitas belaka; berfungsi sebagai inventarisasi bagi negara. Akan tetapi, jika telah dicatat dalam daftar umum ciptaan di Direktorat Jenderal HKI dapat digunakan oleh pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk mempertahankan Hak Cipta atas ciptaan atau pencipta apabila terjadi sengketa hukum hak cipta.

---

<sup>9</sup> Adami Chazawi, *Tindak Pidana Hak atas Kekayaan Intelektual (HAKI) : Penyerangan Terhadap Kepentingan Hukum Kepemilikan dan Penggunaan Hak atas Kekayaan Intelektual*, Malang : Bayumedia Publishing, 2007, hlm. 23