



**PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PEMEGANG LISENSI  
GAME ONLINE DI INDONESIA DITINJAU DARI  
PERSPEKTIF HAK CIPTA**

**TESIS**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk  
Memperoleh Gelar Magister  
Dalam Hukum Ekonomi**

**Oleh**

**RINANDI PRAMUDITA**

**0906581643**

**UNIVERSITAS INDONESIA  
FAKULTAS HUKUM  
PROGRAM PASCASARJANA  
KEKHUSUSAN HUKUM EKONOMI  
JAKARTA  
JULI 2011**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tesis ini adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar

**Nama** : **Rinandi Pramudita**

**NPM** : **0906581643**

**Tanda Tangan** : 

**Tanggal** : **11 Juli 2011**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tesis ini diajukan oleh:

**Nama : Rinandi Pramudita**  
**NPM : 0906581643**  
**Program Studi : Hukum Ekonomi**  
**Judul Tesis : Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Game Online Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Hak Cipta**

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Magister Hukum pada Program Studi Pascasarjana Program Studi Hukum Ekonomi, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. Cita Citrawinda, S.H., MIP

(.....)

Penguji : Dr. Nurul Elmiyah S.H., M.H

(.....)

Penguji : Heru Susetyo S.H., LL.M., M.Si.

(.....)

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 11 Juli 2011

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan bimbingan, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat membuat dan menyelesaikan penulisan Tesis ini dengan sebaik-baiknya.

Penulis menyusun Tesis ini tidak lain adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Hukum di Program Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Indonesia. Di mana untuk itu penulis mencoba untuk membuat Tesis dengan judul “*Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Game Online Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Hak Cipta.*”

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tesis ini tentunya tidak luput dari adanya kekeliruan-kekeliruan, kekurangan-kekurangan dan/atau ketidaksempurnaan baik dari segi materi maupun dari segi tata bahasa penulis. Namun dengan segala kemampuan yang ada serta dengan dorongan keinginan yang luhur, penulis berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menyelesaikannya dengan baik. Penulis berharap penulisan Tesis ini dapat bermanfaat bagi seluruh kalangan.

Penulis menyadari bahwa Tesis ini dapat diselesaikan dengan baik karena adanya bantuan dari banyak pihak yang membantu Penulis, baik berupa bantuan moral maupun material. Oleh karena itu pada kesempatan ini Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

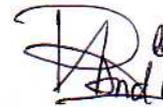
1. Kepada Dr. Cita Citrawinda, S.H, MIP, selaku pembimbing tesis penulis yang telah menyediakan waktu bagi penulis dan tidak kenal lelah membimbing, mendorong dan memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan ini. Beliau juga telah menuntun penulis tentang bagaimana mencari bahan-bahan hukum dari buku, jurnal maupun putusan-putusan pengadilan yang berkaitan dengan tesis ini. Yang pada akhirnya memicu penulis untuk segera menyelesaikan penulisan tesis ini. Untuk itu penulis ucapkan terima kasih banyak dari lubuk hati yang paling dalam;

2. Kepada Dr. Nurul Elmiyah, S.H., M.H., dan Heru Susetyo S.H., LL.M., M.Si selaku penguji kompetensi tesis yang telah menguji dan memberi masukan pada ujian kompetensi;
3. Kepada Prof. DR. Felix O. Soebagjo, S.H., LL.M., selaku Ketua Peminatan Hukum Ekonomi Program Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Indonesia;
4. Kepada keluargaku, Ayahanda dan Ibunda tercinta Hj Muhammad Yanuar dan Hj Tuty Mardianti yang selalu memberikan dukungan, doa dan semangat kepada penulis sampai dengan terselesaikannya penulisan tesis ini. Dari lubuk hati penulis yang paling dalam penulis sampaikan terima kasih banyak, juga tak lupa dukungan moral dari kedua adik penulis yaitu Renayanti Ananta dan Rifandia Pradipta;
5. Kepada Para dosen yang selama ini telah mengajar penulis selama penulis menjalankan kuliah di Program Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Indonesia Program Studi Hukum Ekonomi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis;
6. Kepada seluruh staf Staff Sekretariat Program Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Indonesia dan segenap Staff Administrasi Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Indonesia yang telah banyak memberikan bantuan kepada Penulis dalam mengumpulkan bahan, mengurus administrasi surat izin maupun peminjaman buku, sehingga tesis ini dapat terselesaikan
7. Sahabat-sahabat Penulis yaitu Ari Mangiring Simorangkir , Anugrah Trinanto, Rina Sartika Pamela, Monika Devina Swasti, Ariani Nastya Mahanani, M. Johansyah Putra, Atiatul Huda, Teguh Wicaksono Saputra, Ronald Tanopo, Alfin Ridhano, Dion Hardika Sumarto, Riza Boris Sobari, Jugi Lyberto Reza, Juluis Tigor H. Hutapea, Ira Rusiyawati dan teman-teman kuliah Angkatan 2009 di Program Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Indonesia, khususnya Program Studi Hukum Ekonomi, Kelas B (Sore), terima kasih atas kerjasama, solidaritas pertemanan yang telah terjalin selama ini;

8. Kepada Tri Amelia Barchia S.Pd, yang telah mendukung penuh penulis untuk menyelesaikan tesis ini, penulis juga mengucapkan terima kasih atas dukungan moral, cinta kasih dan kesabaran yang diberikan;
9. Pihak-pihak lain yang penulis tidak dapat sebutkan satu persatu pada kesempatan ini, tanpa mengurangi rasa hormat penulis kepada pihak-pihak tersebut, penulis ucapkan terima kasih banyak.

Seperti kata pepatah, tiada gading yang tak retak, mungkin ada ketidaksempurnaan dalam penulisan tesis ini, karena itu masukan dan kritik dari pembaca dengan terbuka saya terima. Akhir kata terus berjuang dan semoga Allah SWT selalu memberkati kita semua. Amin.

Jakarta, 11 Juli 2011



**Penulis**

## **HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

**Nama** : Rinandi Pramudita  
**NIM** : 0906581643  
**Program Studi** : Hukum Ekonomi  
**Departemen** : Program Pascasarjana  
**Fakultas** : Hukum  
**Jenis Karya** : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Game Online Di Indonesia  
Ditinjau Dari Perspektif Hak Cipta”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 11 Juli 2011  
Yang menyatakan,



**(Rinandi Pramudita)**

## ABSTRAK

Name : Rinandi Pramudita  
Program Studi : Hukum Ekonomi  
Judul : Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Game Online Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Hak Cipta

Penggunaan internet sebagai media informasi multimedia membuat beragam karya digital dapat secara terus – menerus digandakan dan disebarluaskan ke ribuan orang dalam waktu singkat, hanya dengan beberapa tombol dalam komputer. Tidak heran apabila internet kemudian dipandang sebagai lautan informasi yang memiliki banyak muatan hak milik intelektual, khususnya hak cipta. Salah satu ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta berdasarkan Pasal 12 Undang-undang Hak Cipta adalah program komputer huruf (a). Pada ketentuan umum Undang – undang Hak Cipta disebutkan 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 akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut”. Bentuk dari program komputer atau *software* semakin berkembang mengikuti teknologi. Salah satunya berbentuk *game online*. *Game online* adalah program permainan komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebagai hak milik, hak cipta dapat pula dialihkan oleh penciptanya atau yang berhak atas ciptaan itu. Hak cipta dapat dialihkan kepada perorangan atau badan hukum. Salah satu cara pengalihan hak cipta dikenal dengan nama lisensi hak cipta atau dikenal juga dengan perjanjian lisensi. Memang tak dapat dipungkiri bahwa makin meluasnya penggunaan teknologi komputer untuk kantor maupun pribadi memungkinkan setiap individu di seluruh dunia untuk menggandakan *software* tanpa diketahui oleh pemilik hak cipta sehingga pembajakan *software* sulit untuk diawasi dan ditindak, terutama pembajakan *game online*. Karena para pembajak ini dapat meraup keuntungan dengan membuat *game online* yang *content* nya sama persis tetapi hanya dibedakan dari nama dan sistemnya. Maka berdasarkan hal tersebut akan dikaji mengenai perjanjian lisensi Hak Cipta khususnya lisensi *game online* di Indonesia.

### **Kata kunci :**

Lisensi, hak cipta, *game online*

## ABSTRACT

Name : Rinandi Pramudita  
Study Program : Economic Law  
Title : Legal Protection for Online Games Licensing in Indonesia  
Considered From The Perspective of Copyright

The use of the Internet as a multimedia tool for various digital work can continue-repeatedly duplicated and distributed to thousands of people in a short period of time, with a few buttons on your computer. It is not surprising the Internet, then considered to be a sea of information that has a lot of the burden of the intellectual property, in particular copyright. One creation that is protected by copyright under Article 12 of the of the law of intellectual property is a computer program . In the General provisions of the Act - the Copyright Act states that a computer program is "a set of instructions expressed in the form of language, its codes, schemes" or any other form, which when combined with the media that can be read by the computers will be able to operate the equipment to perform special functions, or to obtain specific results, including the preparation in the design of these instructions. The form of computer programs or software grows following technology. A form of online gaming. The online game is a game of computer programs that can be played by players via the Internet. Generally speaking, always as an additional service of a service provider in line or company can be accessed directly (see the corresponding web page) or through a system which is implemented by the company providing the game. As a property, copyright can also be transmitted by the creator or the right to the establishment. Copyright may be transferred to natural or legal persons. A form of transfer of copyright licenses known as copyright or also known as the license agreement. It is undeniable that the wider use of computer technology to allow each office and private individuals around the world to duplicate software without being noticed by the copyright owner so that software piracy is difficult to be supervised and followed, especially piracy of online games. Because the hijackers can profit by creating online game it exactly the same content, but simply to distinguish the name and on behalf of the system. This will be assessed on the basis of licensing agreements Copyright especially online gaming license in Indonesia.

**Key words:**

Licensing, copyrights, game online

## DAFTAR ISI

|  |           |
|--|-----------|
| JUDUL.....   |           |
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....   | i         |
| HALAMAN PENGESAHAN.....  | ii        |
| KATA PENGANTAR .....   | iii       |
| HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN.....  | vi        |
| ABSTRAK .....  | vii       |
| DAFTAR ISI.....  | ix        |
| <b>BAB I    PENDAHULUAN.....</b>   | <b>1</b>  |
| A. Latar Belakang.....   | 1         |
| B. Perumusan Masalah .....   | 8         |
| C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian .....   | 8         |
| D. Kerangka Teoritis.....  | 9         |
| E. Kerangka Konseptual.....  | 13        |
| F. Metodologi Penelitian.....  | 15        |
| G. Sistematika Penulisan .....   | 17        |
| <b>BAB II    PENGATURAN TERHADAP LISENSI DI INDONESIA<br/>DALAM UNDANG – UNDANG NO. 19 TAHUN 2002<br/>TENTANG HAK CIPTA.....</b> | <b>18</b> |
| A. Perkembangan Peraturan Lisensi Hak Cipta Di Indonesia.....  | 18        |
| B. Definisi Lisensi .....  | 27        |
| C. Syarat Dan Ketentuan Lisensi Hak Cipta .....  | 33        |
| D. Hal Yang Diatur Dalam Perjanjian Lisensi Hak Cipta.....   | 35        |
| E. Hak Dan Kewajiban Dalam Perjanjian Lisensi Hak Cipta.....   | 43        |
| F. Keuntungan Perjanjian Lisensi Hak Cipta Bagi Pemberi<br>Lisensi Dan Penerima Lisensi.....                                     | 46        |
| <b>BAB III    PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK CIPTA<br/>KHUSUSNYA LISENSI GAME ONLINE.....</b>                                   | <b>51</b> |
| A. Game Online Dan Sejarah Game Online .....   | 51        |
| B. Perjanjian Lisensi Game Online.....   | 60        |
| 1. Pihak Yang Terkait Dalam Lisensi Game Online.....   | 60        |

|                |   |    |
|----------------|---|----|
| 2.             | Ketentuan Yang Berlaku Dalam Perjanjian Lisensi Game Online .....     | 63 |
| C.             | Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Lisensi Game Online .....        | 66 |
| 1.             | Menurut Hukum Internasional .....                                     | 66 |
| 2.             | Menurut Hukum Indonesia.....  | 69 |
| BAB IV         | STUDI KASUS PELANGGARAN HAK CIPTA DI BIDANG LISENSI GAME ONLINE ..... | 73 |
| A.             | Studi Kasus PT Lyto Datarindo Fortuna Melawan Yonathan Chandra .....  | 73 |
| B.             | Analisa Kasus.....  | 75 |
| 1.             | Budaya Hukum.....   | 75 |
| 2.             | Unsur Melawan Hukum .....   | 78 |
| 3.             | Penyelesaian Sengketa .....   | 82 |
| BAB V          | PENUTUP.....  | 87 |
| A.             | Kesimpulan.....   | 86 |
| B.             | Saran.....  | 89 |
| DAFTAR PUSTAKA |   |    |

## ABSTRAK

Name : Rinandi Pramudita  
Program Studi : Hukum Ekonomi  
Judul : Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Game Online Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Hak Cipta

Penggunaan internet sebagai media informasi multimedia membuat beragam karya digital dapat secara terus – menerus digandakan dan disebarluaskan ke ribuan orang dalam waktu singkat, hanya dengan beberapa tombol dalam komputer. Tidak heran apabila internet kemudian dipandang sebagai lautan informasi yang memiliki banyak muatan hak milik intelektual, khususnya hak cipta. Salah satu ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta berdasarkan Pasal 12 Undang-undang Hak Cipta adalah program komputer huruf (a). Pada ketentuan umum Undang – undang Hak Cipta disebutkan 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 akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut”. Bentuk dari program komputer atau *software* semakin berkembang mengikuti teknologi. Salah satunya berbentuk *game online*. *Game online* adalah program permainan komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebagai hak milik, hak cipta dapat pula dialihkan oleh penciptanya atau yang berhak atas ciptaan itu. Hak cipta dapat dialihkan kepada perorangan atau badan hukum. Salah satu cara pengalihan hak cipta dikenal dengan nama lisensi hak cipta atau dikenal juga dengan perjanjian lisensi. Memang tak dapat dipungkiri bahwa makin meluasnya penggunaan teknologi komputer untuk kantor maupun pribadi memungkinkan setiap individu di seluruh dunia untuk menggandakan *software* tanpa diketahui oleh pemilik hak cipta sehingga pembajakan *software* sulit untuk diawasi dan ditindak, terutama pembajakan *game online*. Karena para pembajak ini dapat meraup keuntungan dengan membuat *game online* yang *content* nya sama persis tetapi hanya dibedakan dari nama dan sistemnya. Maka berdasarkan hal tersebut akan dikaji mengenai perjanjian lisensi Hak Cipta khususnya lisensi *game online* di Indonesia.

### **Kata kunci :**

Lisensi, hak cipta, *game online*

## ABSTRACT

Name : Rinandi Pramudita  
Study Program : Economic Law  
Title : Legal Protection for Online Games Licensing in Indonesia  
Considered From The Perspective of Copyright

The use of the Internet as a multimedia tool for various digital work can continue-repeatedly duplicated and distributed to thousands of people in a short period of time, with a few buttons on your computer. It is not surprising the Internet, then considered to be a sea of information that has a lot of the burden of the intellectual property, in particular copyright. One creation that is protected by copyright under Article 12 of the of the law of intellectual property is a computer program . In the General provisions of the Act - the Copyright Act states that a computer program is "a set of instructions expressed in the form of language, its codes, schemes" or any other form, which when combined with the media that can be read by the computers will be able to operate the equipment to perform special functions, or to obtain specific results, including the preparation in the design of these instructions. The form of computer programs or software grows following technology. A form of online gaming. The online game is a game of computer programs that can be played by players via the Internet. Generally speaking, always as an additional service of a service provider in line or company can be accessed directly (see the corresponding web page) or through a system which is implemented by the company providing the game. As a property, copyright can also be transmitted by the creator or the right to the establishment. Copyright may be transferred to natural or legal persons. A form of transfer of copyright licenses known as copyright or also known as the license agreement. It is undeniable that the wider use of computer technology to allow each office and private individuals around the world to duplicate software without being noticed by the copyright owner so that software piracy is difficult to be supervised and followed, especially piracy of online games. Because the hijackers can profit by creating online game it exactly the same content, but simply to distinguish the name and on behalf of the system. This will be assessed on the basis of licensing agreements Copyright especially online gaming license in Indonesia.

**Key words:**

Licensing, copyrights, game online

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dewasa ini, kehidupan manusia tidak dapat dilepaskan dari arus komunikasi dan informasi, bahkan kini informasi telah menjelma menjadi sesuatu kekuatan tersendiri dalam persaingan global yang semakin kompetitif. Kehadiran internet sebagai sebuah kemajuan teknologi menyebabkan terjadinya percepatan globalisasi dan lompatan besar bagi penyebaran informasi dan komunikasi di seluruh dunia.

Penggunaan internet sebagai media informasi multimedia membuat beragam karya digital dapat secara terus – menerus digandakan dan disebarluaskan ke ribuan orang dalam waktu singkat, hanya dengan beberapa tombol dalam komputer. Tidak heran apabila internet kemudian dipandang sebagai lautan informasi yang memiliki banyak muatan hak milik intelektual, khususnya hak cipta.

Di Indonesia sendiri pengaturan mengenai hak cipta hadir pada masa pemerintahan kolonial Belanda setelah diberlakukannya *Auteurswet* 1912. Setelah merdeka, Indonesia memiliki undang – undang hak cipta sendiri yang hingga kini telah mengalami beberapa kali perubahan. Perangkat pengaturan hak cipta terakhir saat ini adalah Undang – Undang Hak Cipta Tahun 2002 tentang Hak Cipta (UUHC).

Pengertian mengenai hak cipta dirumuskan dalam Pasal 2 ayat (1) UUHC yaitu :<sup>1</sup>

“Hak cipta adalah hak khusus bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu, dengan tidak mengurangi pembatasan – pembatasan menurut peraturan perundang – undangan yang berlaku”.

Diberikannya hak khusus ini didasarkan pada adanya kemampuan pencipta untuk menghasilkan suatu karya yang bersifat khas dan menunjukkan

---

<sup>1</sup> Indonesia, *Undang – Undang tentang Hak Cipta*, UU No. 19 Tahun 2002, Bab II, Pasal 2 ayat (1)

keaslian kreativitas sebagai individu. Karya yang bermuatan hak cipta di internet seperti *news stories, software, novel, screenplays, grafik, gambar, usenet messages* dan bahkan *email* dapat secara mudah diduplikasi dan disebarluaskan ke seluruh penjuru dunia oleh siapa pun. Hal inilah yang kemudian menjadi ancaman bagi keberadaan perlindungan hak cipta di internet.<sup>2</sup>

Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi batasan – batasan menurut peraturan perundang – undangan. Ciptaan adalah hasil karya setiap pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Ciptaan yang dilindungi harus memenuhi syarat keaslian dan konkret. Sementara itu, ide tidak mendapat perlindungan hak cipta.<sup>3</sup> Ciptaan dimaknai sebagai hasil setiap karya pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu hukum, pengetahuan, seni dan sastra.<sup>4</sup> Oleh karena itu, ruang lingkup hak cipta meliputi tiga bidang, yaitu ilmu pengetahuan, seni dan sastra.

Tonggak sejarah dimulainya pengaturan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) antar negara adalah dengan dibentuknya Uni Paris untuk Perlindungan Internasional Milik Perindustrian pada tahun 1883 (*The Paris Convention for Protection of Industrial Property of 1883*), dan selanjutnya dalam Konvensi Berne yang diadakan pada tahun 1886 (*Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works 1886*), yang merupakan permulaan Konvensi Hak Cipta.<sup>5</sup> Dalam perkembangan selanjutnya, pada lingkup tatanan hukum Internasional, kesadaran terhadap HKI semakin meningkat. Hal ini ditandai dengan pendirian WIPO (*World Intellectual Properties Organization*) pada tahun 1967, dan juga dengan diikutsertakannya persetujuan TRIPs (*Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights*) sebagai salah satu syarat

---

<sup>2</sup> Yusran Isnaini, *Hak Cipta Dan Tantangannya Di Era Cyber Space*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2009, hlm. 3.

<sup>3</sup> Sudaryat, Sudjana, dan Rika Ratna Permata, *Hak Kekayaan Intelektual : Memahami Prinsip Dasar, Cakupan, Dan Undang – Undang Yang Berlaku*, Bandung : Oase Media, 2010, hlm. 21.

<sup>4</sup> Indonesia, *Ibid.*, Bab I, Pasal 1 Angka (3)

<sup>5</sup> Muhamad Djumhana dan R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual, Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia*, ed. revisi, cetakan ke-3, Bandung : Citra Aditya Bakti, 2003, hlm. 12-13.

keikutsertaan untuk menjadi anggota dan bergabung dalam WTO (*World Trade Organization*). Maka, dapat dikatakan bahwa Konvensi Paris, Konvensi Berne, persetujuan TRIPs maupun WTO (sebagai lembaga internasional yang mengatur hubungan antara satu negara dengan negara lainnya dalam bidang perdagangan dan segala aspek yang meliputinya), banyak memberikan pengaruh dalam pembentukan maupun penerapan hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual baik di tingkat global maupun di tingkat nasional. Dalam hal ini, Indonesia telah menjadi anggota WIPO pada tahun 1997, dan telah menjadi anggota WTO pada tahun 1994. Dalam kerangka WTO, perlindungan HKI diatur dalam TRIPs, dimana persetujuan terhadap TRIPs tersebut merupakan salah satu persyaratan bagi negara yang tergabung dalam WTO. TRIPs sendiri adalah salah satu dari *Final Act Embodying The Uruguay Round of Multilateral Trade Negotiation*, yang ditandatangani di Marakesh, pada April 1994 oleh 124 negara, termasuk diantaranya adalah Indonesia. Indonesia turut menandatangani kesepakatan tersebut, dan telah diratifikasi melalui Undang-Undang No. 7 Tahun 1994 tentang Ratifikasi Perjanjian Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia.<sup>6</sup>

Indonesia juga meratifikasi beberapa ketentuan yang berkaitan dengan Hak Cipta, antara lain :*World Intellectual Property Organization Copyright Treaty* (WCT) 1996 dengan Keputusan Presiden RI Nomor 19 Tahun 1997 dan *WIPO Performance and Phonograms Treaty* tahun 1996 (WPPT) melalui Keputusan Presiden RI Nomor 74 Tahun 2004. Kedua perjanjian ini mencakup ketentuan-ketentuan yang berhubungan dengan perlindungan teknologi, dengan informasi manajemen *copyright*, dan dengan hak komunikasi untuk masyarakat.

Dalam perspektif sosial dan budaya, setiap introduksi satu jenis teknologi ke dalam sebuah masyarakat pasti akan mendorong terjadinya berbagai perubahan. Apa yang kemudian dikenal sebagai *e-commerce*, *cyber sex*, atau *cyberlaw* adalah sebagian contoh dari beberapa perubahan radikal dalam

---

<sup>6</sup> Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, edisi ke tiga, Bandung: PT Alumni , 2009, hlm. 114.

lingkup ekonomi, sosial, dan hukum masyarakat *postmodern* saat ini yang mustahil muncul tanpa kehadiran internet.<sup>7</sup>

Salah satu ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta berdasarkan Pasal 12 Undang-undang Hak Cipta adalah program komputer huruf (a). Pada ketentuan umum Undang – undang Hak Cipta disebutkan 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 akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut”. Kesimpulan itulah yang membuat mengapa suatu *software* perlu dilindungi.<sup>8</sup> Menurut Konvensi Bern tahun 1971, program komputer (*software*) dan kompilasi data dilindungi hanya sebagai karya tulisan. Barulah pada tahun 1976 dengan adanya *amandement to the copyright* yang menambahkan proteksi terhadap hak cipta ke program komputer, sejak saat itu sistem operasi termasuk dalam perangkat lunak yang dilindungi oleh hak cipta.<sup>9</sup> Pencipta *software*, khususnya yang berbentuk perusahaan selain menyandarkan pada perlindungan hak cipta atas perangkat lunak yang dibuatnya, juga dapat melindungi diri dengan ketentuan peraturan rahasia dagang, dan bahkan mulai diperkenalkan lembaga perlindungan melalui paten perangkat lunak komputer.<sup>10</sup> Bentuk dari *software* semakin berkembang mengikuti teknologi. Salah satunya berbentuk *game online*. *Game online* adalah program permainan komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari

---

<sup>7</sup> Masyarakat Pengguna Internet di Indonesia, Maret 2002, [www.geocities.com/inrecent](http://www.geocities.com/inrecent), hlm. 1, diunduh 20 Januari 2011

<sup>8</sup> Mochammad Wahyudi, *Fenomena Pembajakan Software di Indonesia : Antara Kebutuhan dan Pelanggaran Hak Cipta (HKI)*, [www.wahyudi.or.id](http://www.wahyudi.or.id), diunduh 15 Januari 2011

<sup>9</sup> Muhammad Djumhana, *Perkembangan Doktrin dan Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2006, hlm. 23

<sup>10</sup> *Ibid.*

perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.<sup>11</sup> *Game online* terdiri dari dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. Dimana *server* adalah penyedia layanan *gaming* yang merupakan basis agar *client* dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang menggunakan kemampuan server.

Seperti halnya hak cipta terhadap obyek – obyek yang lain, hak cipta terhadap *software* mempunyai hak yang absolut, artinya hak cipta program komputer hanya dimiliki oleh penciptanya, sehingga yang mempunyai hak itu dapat menuntut setiap orang yang melanggar hak ciptanya tersebut. Suatu hak yang absolut seperti hak cipta mempunyai segi balik (segi pasif) artinya bahwa setiap orang mempunyai kewajiban untuk menghormati hak tersebut.<sup>12</sup>

Dari segi pelaksanaan hak cipta, di dalam Undang – Undang Hak Cipta menganut prinsip bahwa pencipta mempunyai hak eksklusif untuk melaksanakan ciptaannya, yang artinya dalam kurun waktu tertentu pencipta mempunyai hak untuk melaksanakan sendiri ciptaannya atau memberi izin kepada orang lain untuk melaksanakan ciptaannya itu.<sup>13</sup> Dari prinsip hak eksklusif tersebut, maka pihak lain yang ingin ikut melaksanakan ciptaan dan mengambil manfaat ekonomi dari ciptaan itu, harus mendapat izin dari yang bersangkutan. Hak cipta dasarnya adalah hak perserorangan yang tidak berwujud dan timbul karena kemampuan intelektual manusia. Sebagai hak milik, hak cipta dapat pula dialihkan oleh penciptanya atau yang berhak atas ciptaan itu. Hak cipta dapat dialihkan kepada perorangan atau badan hukum.<sup>14</sup> Salah satu cara pengalihan hak cipta dikenal dengan nama lisensi hak cipta atau dikenal juga dengan perjanjian lisensi. Untuk membuat perjanjian lisensi maka pengalihan hak cipta harus dituangkan dalam akte notaris. Hal ini mengingat begitu luasnya aspek yang terjangkau oleh hak cipta sebagai hak,

---

<sup>11</sup> <http://id.wikipedia.org> diunduh 27 Februari 2011

<sup>12</sup> Muhamad Djumhana dan R. Djubaedillah, *Ibid*, hlm, 45

<sup>13</sup> C.S.T Kansil, *Hak Milik Intelektual, Paten, Merek Perusahaan, Merek Perniagaan, Hak Cipta*, Jakarta : Bumi Aksara, 1990, hlm. 7

<sup>14</sup> *Ibid*, hlm 45

sehingga kalau dibuat dalam bentuk akte notaris dapat ditentukan secara jelas dan tegas ruang lingkup pengalihan hak yang diberikan.<sup>15</sup>

Lisensi adalah pemberian oleh pemilik dari hak kekayaan intelektual kepada perseorangan atau badan hukum dengan izin untuk melakukan suatu bentuk kegiatan usaha, baik dalam bentuk teknologi atau pengetahuan yang dapat dipergunakan untuk memproduksi menghasilkan, menjual, atau memasarkan barang tertentu yang mencakup hak – hak eksklusif dari pemilik hak kekayaan intelektual tersebut.<sup>16</sup> Lisensi ini berkaitan dengan prinsip yang dianut oleh perundang – undangan Hak Cipta Indonesia, yakni asas atau prinsip kepentingan perekonomian nasional. Perekonomian nasional haruslah menjadi prioritas utama. Oleh karena itu pemberian lisensi kepada pihak lain, dilarang memuat ketentuan yang langsung atau tidak langsung yang dapat menimbulkan akibat yang merugikan perekonomian Indonesia.<sup>17</sup>

Hak cipta mengandung hak ekonomi (*Economy Right*) yang artinya hak yang mempunyai nilai uang, biasanya dapat dialihkan dan dieksploitasikan secara ekonomis.<sup>18</sup> Atas alasan ekonomis ini pembajakan marak dilakukan, khususnya di Indonesia. Tuntutan dari para pembuat *software* yang bernilai jutaan dolar (USD) untuk pembajakan *software* oleh beberapa penjual komputer dikawasan pusat penjualan komputer di Mall Mangga Dua dan Hotel Dusit Jakarta beberapa waktu yang lalu cukup membuat masyarakat para pengguna komputer panik. Apalagi saat ini mulai marak lagi dilakukannya penertiban - penertiban oleh para pihak Kepolisian Republik Indonesia, Kejaksaan Agung Republik Indonesia dan Vendor pembuat *software* yang dirugikan melalui pada kuasa hukumnya (Pengacara HKI) untuk membersihkan pembajakan *software* di Indonesia. Tahap berikutnya akan terus berkembang lagi ke kantor-kantor swasta dan pemerintah, lembaga-

---

<sup>15</sup> *Ibid*, hlm 50

<sup>16</sup> Suyud Margono, *Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual*, Jakarta : CV Nuansa Aulia, 2010, hlm. 87

<sup>17</sup> Ketentuan ini bersifat extra-territorial yang dilarang menurut GATT 94/WTO, agaknya jika kita dituntut untuk menyesuaikan seluruh perangkat perundang – undangan HAKI Indonesia dengan TRIPs, ketentuan semacam ini harus dihapuskan

<sup>18</sup> Suyud Margono, *Ibid*, hlm. 15

lembaga kursus komputer (*Training Center*), warnet, rental komputer, dsb. Hal ini terutama dilakukan kepada institusi bisnis yang bersifat komersil yang mendapatkan keuntungan dengan memanfaatkan *software* tersebut.<sup>19</sup>

Diantara negara-negara di Asia, tingkat pembajakan piranti lunak (*software*) di Indonesia masih lebih tinggi. Menurut International Data Corporation (IDC), Indonesia di posisi atas bersama Cina dan Vietnam, dengan belanja teknologi informasi (TI) mencapai US\$ 3 miliar pada 2007 atau tumbuh 20 persen per tahun. Sementara Malaysia dan Taiwan berada di kategori menengah, dan Singapura dan Jepang di kategori rendah. Data tersebut dipaparkan Direktur Kebijakan Software Asia Business Software Alliance (BSA), Goh Seow Hiong pada media briefing di Jakarta.<sup>20</sup> Dengan presentase hingga 85% pada tahun 2008 lalu, menempati Indonesia pada posisi ke-12 secara global sebagai salah satu negara dengan tingkat pembajakan terbesar di dunia.

Memang tak dapat dipungkiri bahwa makin meluasnya penggunaan teknologi komputer untuk kantor maupun pribadi memungkinkan setiap individu di seluruh dunia untuk menggandakan *software* tanpa diketahui oleh pemilik hak cipta sehingga pembajakan *software* sulit untuk diawasi dan ditindak, terutama pembajakan *game online*. Karena para pembajak ini dapat meraup keuntungan dengan membuat *game online* yang *content* nya sama persis tetapi hanya dibedakan dari nama dan sistemnya. Namun sejauh ini berbagai upaya tengah dilakukan pemerintah dan produsen *software* untuk melindungi properti intelektual hasil inovasi mereka dari pembajakan. Pemerintah mengeluarkan aturan hukum berkaitan dengan undang-undang tentang hak kekayaan intelektual (HKI) yang berisi tentang tata cara perlindungan *software*, berbagai bentuk pembajakan serta sanksi bagi pelaku pembajakan *software*.

Namun di satu sisi, hak kekayaan intelektual memberikan masalah baru terkait dengan aplikasinya oleh para pengguna di seluruh dunia.

---

<sup>19</sup> Mochammad Wahyudi, *Ibid.*,

<sup>20</sup> *Pembajakan Software di Indonesia Masih Tinggi*, [www.tempointeraktif.com](http://www.tempointeraktif.com), April 10, 2008, diunduh 01 Februari 2011

Disebarluaskannya penggunaan *floppy disk drive* pada PC hingga alat yang saat ini populer yaitu CD-RW dan DVD-RW membuat kasus pembajakan *software* semakin marak di seluruh dunia. Kemampuan alat ini untuk menciptakan *software* lebih banyak dimanfaatkan oleh pengguna komputer untuk menggandakan *software* dengan mudah tanpa mengurangi kualitas produknya. Bahkan produk hasil penggandaannya akan berfungsi sama seperti *software* yang asli.<sup>21</sup> Selain mengakibatkan kerugian pada perusahaan komputer yang menciptakan *software*, pembajakan juga mengakibatkan pelanggaran terhadap hak cipta kekayaan intelektual (HKI). Berdasarkan uraian diatas, dengan adanya fenomena pembajakan *software* yang marak di Indonesia inilah maka thesis ini ditulis untuk menganalisa bagaimana perlindungan hukum terhadap pemegang lisensi *game online* di Indonesia.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang sebagaimana dikemukakan di atas, maka pokok masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaturan mengenai perlindungan lisensi *game online* berdasarkan Undang – Undang No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta?
2. Tindakan hukum apa sajakah yang dapat dilakukan guna melindungi kepentingan pemegang lisensi dari *game online* yang dibajak?
3. Bagaimanakah proses penyelesaian sengketa Hak Cipta untuk masalah lisensi *game online* di Indonesia saat ini?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Identifikasi tujuan dari suatu penelitian sangat penting, mengingat antara tujuan penelitian dengan manfaat yang akan diperoleh amat erat hubungannya. Dengan kata lain untuk menentukan tujuan penelitian penting atau tidak sangat ditentukan dengan apakah ada tingkat signifikansi yang diperoleh dari suatu penelitian. Sehubungan dengan apa yang akan dilakukan dalam

---

<sup>21</sup> Agus Hutabarat, *Perlindungan Undang – Undang Hak Cipta Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Untuk Program Komputer*, <http://agusthutabarat.wordpress.com> , Mei 13, 2009, diunduh 15 Februari 2011

melakukan penelitian ini secara keseluruhan mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Menganalisis pengaturan mengenai perlindungan lisensi *game online* berdasarkan Undang – Undang No.19 Tahun 2002
2. Menganalisis perlindungan hukum terhadap hak cipta khususnya terhadap pemegang lisensi dari *game online* yang dibajak.
3. Menganalisis proses penyelesaian sengketa Hak Cipta khususnya dalam masalah pembajakan lisensi *game online* di Indonesia

Adapun manfaat dari penelitian yang ingin dicapai yaitu terdiri dari manfaat khusus dan manfaat umum sebagai berikut :

1. Manfaat khusus adalah memaparkan penjelasan mengenai perlindungan hukum bagi pemegang lisensi, khususnya pemegang lisensi *game online*. Diharapkan dari keseluruhan thesis ini akan membantu penulis agar lebih mendalami dan memahami mengenai upaya perlindungan hukum bagi pemegang lisensi *game online*, serta masalah – masalah yang timbul mengenai perlindungan hukum bagi pemegang lisensi *game online*.
2. Manfaat umum adalah masukan berupa fakta dan analisis beserta saran dan kesimpulan yang berguna bagi praktisi hukum, kalangan akademisi, masyarakat, pelaku usaha, dan pemerintah terkait serta para penegak hukum mengenai bagaimana peran dan pentingnya lisensi dan perlindungan hukumnya serta aspek – aspek hukum yang berhubungan dengan perjanjian lisensi. Diharapkan juga dari pemaparan teori dan praktek secara keseluruhan dapat memberikan kontribusi dan menjadi dasar pertimbangan piha – pihak terkait untuk terus mengkaji masalah yang timbul akibat pembajakan, yang dengan sendirinya merupakan pengetahuan bagi warga negara Indonesia untuk terus berkarya dan memberikan kontribusi bagi bangsa dan negara.

#### **D. Kerangka Teoritis**

Hak cipta kekayaan intelektual sangat penting karena memberikan hak kepada perusahaan *software* tertentu untuk melindungi hasil karyanya dari

pembajakan oleh perusahaan *software* lain sekaligus memberikan peluang bagi mereka untuk menjadikan *software* buatanya sebagai komoditas finansial yang dapat mendorong pertumbuhan industri. Dengan adanya hak cipta terhadap *software*, apabila terjadi pembajakan terhadap *software* tersebut maka pelakunya dapat dituntut secara hukum dan dikenakan sanksi yang berat. Maka, para perusahaan *software* pun berlomba-lomba mematenkan produknya tidak peduli betapa mahal dan sulitnya proses pengeluaran hak paten tersebut.<sup>22</sup> Suatu *software* harus diatur sedemikian rupa sehingga aliran proses dalam program tadi bisa bekerja secara efektif dan efisien, dengan memanfaatkan secara penuh semua kemampuan bahasa dan perangkat keras komputer yang digunakannya. Sering kali *programmer*<sup>23</sup> melakukan pembuatan program berdasarkan sebuah permintaan yang diajukan kepadanya, melalui sebuah catatan permintaan yang berisikan uraian kebutuhan sebuah program yang disebut *program spesification*.<sup>24</sup> *Programmer* pada umumnya bekerja dengan menggunakan *source code* yang ditulis dalam bahasa pemrograman. Umumnya *source code* sangat berguna untuk pengguna program. Namun pada praktiknya, para pengguna tidak diizinkan untuk memiliki salinan *source code* tersebut. Biasanya *source code* program dijaga kerahasiaannya oleh pemiliknya untuk menghindarkan seseorang mempelajari hal tersebut. Ini berarti, hanya pemilik program yang dapat melakukan perubahan terhadap program tersebut.<sup>25</sup> Adapun bentuk-bentuk pelanggaran atas suatu *software* dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu :<sup>26</sup>

1. Pemuatan ke dalam hard disk. Perbuatan ini biasanya dilakukan jika kita membeli komputer dari toko-toko komputer, di mana penjual biasanya meng-instal sistem operasi beserta *software-software* lainnya sebagai bonus kepada pembeli komputer.

---

<sup>22</sup> *Ibid.*

<sup>23</sup> *Programmer* adalah seseorang yang membuat dan merancang program komputer

<sup>24</sup> *Apa yang dikerjakan Seorang System Analyst*, Edisi 003, <http://members.tripod.com/~tiponlione/kecap3.htm>, hlm.1, diunduh 26 Januari 2011

<sup>25</sup> Yusran Isnaini, *Ibid.*, hlm.32

<sup>26</sup> Henny Marlyna, *Penegakan Hukum Atas Pembajakan Software Komputer : Suatu Hal Yang Tidak Akan Pernah Tuntas*, [www.lkht.net](http://www.lkht.net), Januari 22, 2009, diunduh 27 Januari 2011

2. *Softlifting*, yaitu dimana sebuah lisensi menggunakan sebuah software dipakai melebihi kapasitas penggunaannya. Misalnya membeli satu *software* secara resmi tapi kemudian meng-*install*-nya di sejumlah komputer melebihi jumlah lisensi untuk meng-*install* yang diberikan.
3. Pemalsuan, yaitu memproduksi serta menjual *software-software* bajakan biasanya dalam bentuk CD ROM, yang banyak dijumpai di toko buku atau pusat-pusat perbelanjaan, Penyewaan *software*, *Illegal downloading*, yakni dengan men-*download* software dari internet secara illegal.
4. Pemilahan, yaitu menjual *software* secara terpisah yang seharusnya bersama dengan *hardware* yang terkait.<sup>27</sup>
5. Penyewaan, yaitu menyewakan *software* tidak sah (hasil bajakan) untuk sementara waktu.<sup>28</sup>

Suatu kekayaan intelektual dapat dikatakan bahwa karena bermanfaat ekonomi, maka terkandung didalamnya nilai – nilai ekonomi. Adapun yang dimaksud dengan hak ekonomi adalah hak untuk memperoleh keuntungan atas HKI. Dikatakan hak ekonomi karena HKI termasuk benda yang dapat dinilai dengan uang.<sup>29</sup> Seorang pencipta atau pemegang hak cipta melakukan perbanyakan ciptaan kemudian dijual di pasar, maka ia dapat memperoleh keuntungan materi dari perbanyakan ciptaan tersebut.<sup>30</sup> Untuk pemanfaatan nilai – nilai ekonomi ini secara optimal, oleh undang – undang yang berlaku, kepada seseorang atau perusahaan yang mempunyai aset HKI diperbolehkan untuk memberikan hak atas aset HKI yang dimilikinya kepada pihak lain untuk pemanfaatan sebesar – besarnya berdasarkan lisensi.<sup>31</sup> Lisensi dapat dilakukan secara eksklusif dimana *licensor* tidak memberikan kepada siapa pun sebuah lisensinya yang meliputi seluruh ruang lingkup kegiatan, hanya kepada *licensee*. Dalam perjanjian lisensi hak cipta selain memperjanjikan izin

---

<sup>27</sup> Yusran Isnaini, *Ibid.*, hlm.43

<sup>28</sup> *Ibid.*

<sup>29</sup> Gatot Supramono, *Hak Cipta dan Aspek – Aspek Hukumnya*, Jakarta : RINEKA CIPTA, 2010, hlm.45

<sup>30</sup> *Ibid.*

<sup>31</sup> Tim Lindsey, et al., *Hak Kekayaan Intelektual : Suatu Pengantar*, Bandung : P.T. ALUMNI, 2006, hlm.331

menggunakan hak cipta, juga memperjanjikan pembagian keuntungan yang diperoleh penerima lisensi dengan pemberi lisensi.<sup>32</sup> Ada beberapa akibat dari lisensi yang dapat terdiri dari :<sup>33</sup>

1. Pemilik Hak Cipta dapat memakai hak yang dimilikinya untuk menciptakan suatu bentuk tambahan penghasilan. Berarti Hak Cipta menjadi aset yang lebih berharga karena menghasilkan pendapatan dalam bentuk royalti yang diterima dari pengguna Hak Cipta
2. Pengguna selain pemilik – pemilik Hak Cipta dapat melisensikan hak atas produ – produk dan proses – proses mereka, karena ini seringkali lebih efisien daripada penggunaan sendiri oleh pemilik Hak Cipta. Pada gilirannya, ini mengarah pada meningkatnya inovasi dan pertumbuhan ekonomi.
3. Lisensi kini merupakan aktivitas yang signifikan dalam banyak kegiatan ekonomi domestik. Hak Cipta dapat menjadi lebih bernilai sebagai aset bisnis dan menjadi komponen penting dalam produksi dan industri jasa, akses menuju Hak Cipta seringkali menjadi bagian terpenting dari transaksi bisnis.

Sedangkan dalam hal konsep hukum sebagai sarana pembaharuan masyarakat, Roscoe Pound mengatakan<sup>34</sup> 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

---

<sup>32</sup> Gatot Supramono, *Ibid.*

<sup>33</sup> Tim Lindsey, et al., *Ibid.*, hlm. 332

<sup>34</sup> Darji Darmodiharjo dan Shidarta, *Pokok-pokok Filsafat Hukum Apa dan Bagaimana Filsafat Hukum Indonesia*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2006, hlm 197

anggota-anggotanya yang dipengaruhi oleh agama, tradisi, latar belakang pendidikan, lingkungan budaya, posisi atau kedudukan, dan kepentingan ekonomi. 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.

Dalam memahami budaya hukum dalam suatu masyarakat dapat dilihat dari dua indikator yaitu :

1. Nilai-nilai yang berhubungan dengan sarana pengaturan dan penanganan konflik, nilai-nilai ini adalah dasar kultur dari system hukum dan politik, religi, pada setiap tempat dan waktu dalam suatu masyarakat.
2. Asumsi-asumsi dasar mengenai penyebaran dan penggunaan sumber daya yang ada dalam masyarakat, kebaikan dan keburukan sosial dan sebagainya.<sup>35</sup>

#### **E. Kerangka Konseptual**

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa istilah yang selanjutnya akan sering digunakan, yaitu:

1. Hak atas kekayaan intelektual adalah merupakan hak yang berasal dari hasil kegiatan kreatif suatu kemampuan daya pikir manusia yang diekspresikan kepada khalayak umum dalam berbagai bentuknya, yang memiliki manfaat serta berguna dalam menunjang kehidupan manusia, juga mempunyai nilai ekonomis.<sup>36</sup>
2. Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara

---

<sup>35</sup> Daniel S. Lev, *Lembaga Peradilan dan Budaya Hukum di Indonesia*, yang ditulis dalam buku AG. Peters, *Hukum dan Perkembangan Sosial* (Buku Sosiologi Hukum II), Pustaka Sinar Harapan, 1998, hlm 192-193.

<sup>36</sup> Muhamad Djumhana dan R. Djubaedillah, *Ibid.*, hlm 21-23

otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku<sup>37</sup>

3. Lisensi adalah Izin yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemegang Hak Terkait kepada pihak lain untuk mengumumkan dan/atau memperbanyak Ciptaannya atau produk Hak Terkaitnya dengan persyaratan tertentu.<sup>38</sup>
4. Pemberi Lisensi (*Licensor*) adalah orang yang memberikan lisensinya kepada pihak lain.<sup>39</sup>
5. Penerima Lisensi (*Licensee*) adalah seseorang yang diberikan hak lisensi.<sup>40</sup>
6. Program komputer (*software*) adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut.<sup>41</sup>
7. *Game Online* adalah program permainan komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut<sup>42</sup>
8. Pembajakan piranti lunak (*software piracy*) adalah penyalinan atau penyebaran secara tidak sah atas piranti lunak yang dilindungi undang-undang. Hal ini dapat dilakukan dengan penyalinan, pengunduhan, sharing, penjualan, atau penginstallan beberapa salinan ke komputer personal atau kerja. Secara sederhana, membuat atau mendownload salinan tidak resmi dari piranti lunak adalah tindakan melanggar hukum,

<sup>37</sup> Indonesia, *Ibid.*, Bab 1, Pasal 1 Ayat (1)

<sup>38</sup> *Ibid.*, Pasal 1 ayat (14)

<sup>39</sup> Lihat *Black's Law Dictionary*, *Licensor* adalah "One who grants a license to another"

<sup>40</sup> *Ibid.*, *Licensee* adalah 1. *One to whom a license is granted*, 2. *One who has permission to enter or use another's premises, but only for one's own purposes and not for the occupier benefit.*

<sup>41</sup> Indonesia, *Ibid.*, Bab 1, Pasal 1 ayat (8)

<sup>42</sup> <http://id.wikipedia.org>, *Ibid.*

tidak peduli berapa banyak salinan atau berapa orang yang terlibat. Membuat beberapa salinan untuk teman, menyewakan disk, mendistribusikan atau mendownload piranti lunak bajakan dari internet, maupun membeli satu program piranti lunak dan kemudian menginstalnya pada beberapa komputer, ini termasuk pembajakan.<sup>43</sup>

## F. Metodologi Penelitian

Dalam setiap usaha penulisan haruslah menggunakan metode penulisan yang sesuai dengan bidang yang diteliti. Adapun penelitian yang digunakan oleh penulis dapat diuraikan sebagai berikut :

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penulisan proposal ini disesuaikan dengan permasalahan yang diangkat didalamnya. Dengan demikian, metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah yuridis empiris. Yuridis empiris adalah yaitu pendekatan yang digunakan untuk memecahkan masalah penelitian dengan meneliti data sekunder terlebih dahulu untuk kemudian dilanjutkan dengan mengadakan penelitian data primer di lapangan.<sup>44</sup> Definisi lain diberikan oleh Ronny Hanitijo yang menyatakan bahwa yuridis empiris merupakan suatu pendekatan yang mengacu pada peraturan – peraturan tertulis untuk kemudian dilihat bagaimana implementasinya di lapangan.<sup>45</sup>

### 2. Data dan Sumber Data

Dalam menyusun proposal ini, data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh melalui lokasi penelitian, diperoleh langsung dari sumber pertama. Sementara data sekunder merupakan data yang dapat mendukung keterangan – keterangan

---

<sup>43</sup> [www.bsa.org](http://www.bsa.org), diunduh 02 Februari 2011

<sup>44</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif*, Jakarta : Rajawali Press, 1985, hlm.1

<sup>45</sup> Ronny Hanitijo Soemitro, *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Jakarta : Ghalia, 1994, hlm.116

atau menunjang kelengkapan data primer. Data sekunder antara lain mencakup data – data statistic, dokumen, maupun buku – buku dan tulisan yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi :

- a. Data primer yang digunakan adalah wawancara. Wawancara merupakan suatu metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab yang bersifat sepihak, yang dilakukan secara sistematis didasarkan pada tujuan *research*.<sup>46</sup> Wawancara dilakukan terhadap sumber informasi yang telah ditentukan sebelumnya dengan berdasarkan pada pedoman wawancara sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran tentang permasalahan yang ada.
- b. Sedangkan data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini terbagi atas 3 yaitu :
  - 1) Bahan hukum primer, yaitu semua bahan hukum yang mempunyai kedudukan mengikat secara yuridis seperti peraturan perundang – undangan.
  - 2) Bahan hukum sekunder yaitu bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer yakni hasil karya para ahli hukum berupa buku-buku, hasil-hasil penelitian terdahulu, buku-buku, referensi, majalah hukum, pendapat-pendapat para sarjana yang berhubungan dengan masalah perlindungan hukum terhadap pembajakan *game online*
  - 3) Bahan hukum tersier atau bahan penunjang yaitu bahan hukum yang memberikan petunjuk atau penjelasan bermakna terhadap bahan hukum primer dan sekunder seperti kamus hukum, ensiklopedia, dan lain – lain.

---

<sup>46</sup> *Ibid*, Hal. 21

## **G. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan dari thesis ini akan diuraikan bab demi bab sebagaimana tersebut di bawah ini :

Bab I yaitu PENDAHULUAN yang menguraikan Latar Belakang; Rumusan Masalah; Tujuan Penelitian; Manfaat Penelitian; Kerangka Teoritis; Kerangka Konseptual; Metodologi Penelitian; dan Sistematika Penulisan.

Bab II yaitu PENGATURAN MENGENAI LISENSI DI INDONESIA DALAM UNDANG – UNDANG No. 19 TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA. Dalam Dalam bab ini diuraikan mengenai Perkembangan Peraturan Lisensi di Hak Cipta di Indonesia; Definisi Lisensi; Syarat dan Ketentuan Lisensi; Hal Yang Diatur Dalam Perjanjian Lisensi Hak Cipta; Hak dan Kewajiban Dalam Perjanjian Lisensi Hak Cipta; dan Keuntungan Perjanjian Lisensi Hak Cipta Bagi Pemberi Lisensi dan Penerima Lisensi.

Bab III PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK CIPTA KHUSUSNYA LISENSI GAME ONLINE. Dalam bab ini diuraikan mengenai Game Online dan Sejarah Game Online; Perjanjian Lisensi Game Online; dan Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Game Online.

Bab IV STUDI KASUS PELANGGARAN HAK CIPTA DI BIDANG LISENSI GAME ONLINE DAN CARA PENYELESAIANNYA. Dalam bab ini akan diuraikan studi kasus antara PT Lyto Datarindo Fortuna dengan Yonathan Chandra beserta analisisnya.

Bab V PENUTUP, di dalam bab ini akan diuraikan kesimpulan dari pembahasan pada penulisan ini serta saran – saran yang dapat diberikan sehubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

**BAB II**  
**PENGATURAN MENGENAI PERATURAN LISENSI DI INDONESIA**  
**DALAM UNDANG – UNDANG No. 19 TAHUN 2002**  
**TENTANG HAK CIPTA**

**A. Perkembangan Peraturan Lisensi Hak Cipta di Indonesia**

Peraturan mengenai lisensi yang sekarang ini berlaku di Indonesia adalah UU No.19 Tahun 2002. Namun perkembangannya dimulai pada masa penjajahan Belanda. Selama 3,5 abad, Indonesia sebagai koloni kerajaan Belanda, kedudukan dalam hubungan internasional dan pengaturan hukum nasionalnya sebagai negara jajahan ditentukan dan bergantung sepenuhnya pada Belanda. Dengan kondisi sedemikian rupa, hukum positif tentang hak cipta yang secara formal berlaku di Indonesia pada zaman penjajahan Belanda adalah A.W 1912 (Set van 23 September 1912, *Staatsblad* 1912 – 600) mulai berlaku pada 23 September 1912.<sup>1</sup> Perkembangan mengenai hal tersebut dimulai pada tahun 1982, yaitu dengan Undang – Undang No.6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta. Undang – Undang Hak Cipta No. 6 Tahun 1982 diundangkan pada tanggal 12 April 1982 dan dimuat dalam Lembaran Negara Republik Indonesia No. 15 Tahun 1982.<sup>2</sup> Undang – Undang ini dikeluarkan sebagai upaya pemerintah untuk merombak sistem hukum yang ditinggalkan Pemerintah Hindia Belanda kepada suatu sistem hukum yang dijiwai falsafah Negara Indonesia, yaitu Pancasila.

Lima tahun kemudian Undang – Undang itu dirubah dengan Undang – Undang dengan Undang – Undang Nomor 7 tahun 1987 dengan perubahan sebagai berikut :

1. Masa berlaku perlindungan karya cipta diperpanjang menjadi selama hidup Pencipta dan 50 tahun setelah meninggalnya Pencipta.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Suyud Margono, *Hukum Hak Cipta Indonesia : Teori dan Analisis Harmonisasi Ketentuan World Trade Organization (WTO) – TRIPs Agreement*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2010, hlm, 54.

<sup>2</sup> Uraian ini diawali dari UU.No 6 Tahun 1982, sebab ini adalah titik permulaan Indonesia mempunyai Undang – Undang Hak Cipta sendiri.

<sup>3</sup> Tim Lindsey, et al., *Ibid.*, hlm. 93

2. Dibiidang pembedaan sanksinya diperberat dan klasifikasi tindak pidana yang tadinya merupakan delik aduan menjadi delik biasa.<sup>4</sup>
3. Jumlah karya cipta yang dilindungi ditambah dengan dengan rekaman suara atau bunyi, rekaman video, seni batik dan program komputer<sup>5</sup>

Undang – Undang yang baru ini meniadakan suatu ketentuan di dalam Undang – Undang Nomor 6 tahun 1982 tentang pengambilalihan suatu hak cipta dari Negara lain, dan menerapkan mekanisme pelisensian wajib (*Compulsary Licensing*) terhadap ciptaan yang mempunyai arti penting bagi masyarakat terutama untuk pendidikan.<sup>6</sup> Meskipun kita telah memiliki UU Hak Cipta sendiri, tetapi batasan – batasan tentang pengertian, jenis – jenis hak cipta dan lain sebagainya tetap terpengaruh oleh perundang – undangan lama dan pengalaman sejarah serta perkembangan dalam pergaulan antar bangsa. Latar belakang perubahan tersebut karena meluasnya pelanggaran hak cipta, dengan pengamatan terhadap keadaan yang mendorong pelanggaran secara lebih besar untuk memperoleh keuntungan ekonomi yang besar secara cepat dengan mengabaikan kepentingan para pemilik hak cipta.<sup>7</sup> Indonesia juga telah meratifikasi Konvensi Berne melalui Keputusan Presiden RI Nomor 18 tahun 1997 dan WIPO *Copy Rights Treaty* melalui Keputusan Presiden RI Nomor 19 tahun 1997.<sup>8</sup>

Selain penyempurnaan terhadap beberapa ketentuan yang dirasakan kurang memberi perlindungan hukum bagi pencipta, dirasakan perlu pula melakukan penyesuaian dengan persetujuan TRIPs. Tujuannya, untuk menghapus berbagai hambatan terutama untuk memberikan fasilitas yang mendukung upaya peningkatan pertumbuhan ekonomi dan perdagangan baik nasional maupun internasional. Sebagai konsekuensi keikutsertaan Indonesia dalam pergaulan antar bangsa, Indonesia dengan segala keharusannya

---

<sup>4</sup> Indonesia, *Undang – Undang RI Nomor 6 tahun 1992 dan Undang – Undang Nomor 7 tahun 1987* tentang perubahan Undang – Undang Nomor 6 tahun 1982 , Bab IV pasal 44.

<sup>5</sup> *Ibid*, pasal 11

<sup>6</sup> Lihat Undang – Undang RI Nomor 6 tahun 1982, pasal 10 ayat (3) dan (4) dan Undang – Undang RI Nomor 7 Tahun 1987, pasal 15.

<sup>7</sup> Suyud Margono, *Hukum Hak Cipta Indonesia : Teori dan Analisis Harmonisasi Ketentuan World Trade Organization (WTO) – TRIPs Agreement*, *Ibid*, hlm, 58.

<sup>8</sup> Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 35 dan 36.

(desakan politik dan ekonomi) mesti turut serta untuk meratifikasi GATT 1994/WTO, berarti Indonesia harus menyesuaikan peraturan perundang – undangan terkait dengan kesepakatan Internasional tersebut. Konsekuensi logis dari ratifikasi tersebut, Indonesia kembali harus merevisi Undang – Undang No. 7 tahun 1987 agar sesuai dengan tuntutan TRIPS dan lahirlah Undang – Undang No 12 tahun 1997 walaupun terdapat beberapa ketentuan peraturan lama<sup>9</sup> yang terkait terhadap perlindungan hak cipta yang masih dipergunakan dalam praktik. Bentuknya berupa:

1. Memberlakukan Konvensi Bern 1971 yang belum berlaku bagi Indonesia;
2. Mencabut ketentuan – ketentuan Hak Cipta yang tidak sesuai dan menggantinya dengan yang sesuai dengan ketentuan Persetujuan TRIPs;
3. Menetapkan penambahan ciptaan – ciptaan yang diatur dalam Persetujuan TRIPs yang dinamakan hak – hak yang berkaitan dengan Hak Cipta.

Karena itu yang berkenaan dengan Konvensi Bern 1971, Indonesia mau tidak mau wajib mematuhi ketentuan – ketentuan Pasal 1 – 21 Konvensi Bern 1971 beserta lampiran – lampirannya, sebagaimana diterapkan dalam Pasal 9 Persetujuan TRIPs:

1. Peserta – peserta perjanjian wajib mematuhi ketentuan – ketentuan yang dimaksud dalam Pasal 1 sampai dengan Pasal 21 Konvensi Bern (1971) berikut lampirannya. Peserta perjanjian tidak mempunyai hak maupun kewajiban berdasarkan persetujuan ini sepanjang mengenai hak – hak yang diperoleh berdasarkan Pasal 6 bis dari Konvensi tersebut atau hak – hak yang timbul daripadanya.
2. Perlindungan terhadap hak cipta meliputi bentuk – bentuk perwujudan dan tidak meliputi ide, prosedur, metode kerja atau konsep sejenisnya.

---

<sup>9</sup> Beberapa peraturan pelaksanaan terkait dengan Undang – Undang Hak Cipta, yaitu :

- PP No. 14 Tahun 1986 tentang Dewan Hak Cipta
  - Peraturan Menteri Kehakiman No. M.01-HC.03.01 Tahun 1987 tentang Pendaftaran Ciptaan
  - PP No. 1 Tahun 1989 tentang Penterjemahan dan/atau Perbanyakan Ciptaan Untuk Kepentingan Pendidikan, Ilmu Pengetahuan dan Pengembangan. (LN 1989 No.1) Undang – Undang No. 4 Tahun 1990 (LN 1990 No.48)
  - PP No. 70 Tahun 1991 tentang Pelaksanaan Undang – Undang No. 4 Tahun 1990 tentang Serah Simpan Karya Cetak dan Karya Rekam
- Lihat *Ibid.*

Dalam Undang – undang Hak Cipta 1987 sebenarnya perbedaan – perbedaan itu telah dieliminasi sehingga ketentuan – ketentuan Konvensi Bern 1971 telah diakomodasi. Dengan demikian, bagi Indonesia sudah tidak sulit lagi untuk menyertai Konvensi Bern 1971 beserta lampiran – lampirannya. Dengan menjadi peserta pada Konvensi ini, keberadaan perjanjian – perjanjian bilateral dengan negara – negara yang mengadakannya dengan Indonesia menjadi berakhir. Perjanjian bilateral yang dimaksud adalah perjanjian bilateral dengan:<sup>10</sup>

1. Amerika Serikat, yang telah diratifikasi dengan Keputusan Presiden No. 25 Tahun 1989, tanggal 29 Mei 1989;
2. Australia, yang telah diratifikasi dengan Keputusan Presiden No. 38 Tahun 1993, tanggal 15 Mei 1993;
3. Inggris, yang telah diratifikasi dengan Keputusan Presiden No. 56 Tahun 1994, tanggal 28 Juli 1994;
4. *European Community* yang telah diratifikasi dengan Keputusan Presiden No. 17 Tahun 1988, tanggal 27 Mei 1988. Persetujuan dengan *European Community* hanya terbatas bagi perlindungan *sound recordings*.

Ketentuan tentang program komputer sebagaimana telah mendapat tempat pengaturan dalam Undang – Undang Hak Cipta tahun 1987 merupakan ketentuan yang perlu dicabut dan diganti karena tidak sesuai dengan ketentuan dalam Persetujuan TRIPs yang menetapkan dalam pasal 10:

1. Program komputer, baik yang masih berbentuk rumusan awal ataupun yang sudah berbentuk kode – kode tertentu, dilindungi sebagai karya tulisan berdasarkan Konvensi Bern (1971);
2. Kompilasi data atau materi lain, baik yang dapat dibaca dengan mesin atau dalam bentuk lain yang berdasarkan cara seleksi dan penyusunan isinya merupakan karya intelektual mendapatkan perlindungan sebagaimana mestinya. Perlindungan maksudnya yang tidak meliputi data – data itu sendiri, tidak mengurangi aspek hak cipta atas data atau materi itu sendiri.

---

<sup>10</sup> Eddy Damian, *Ibid.*, hlm 92 - 93

Dengan latar belakang dan pertimbangan di atas maka secara umum bidang dan arah penyempurnaan yang dilakukan terhadap Undang – Undang Nomor 6 tahun 1982 sebagaimana telah diubah dengan Undang – Undang Nomor 7 tahun 1987 tentang Hak Cipta antara lain :

#### 1. Penyempurnaan

Dalam Undang – Undang ini, penyempurnaan mencakup ketentuan – ketentuan mengenai perlindungan terhadap ciptaan yang tidak diketahui penciptanya, pengecualian pelanggaran terhadap hak cipta, jangka waktu perlindungan ciptaan, hak, dan wewenang menggugat, dan ketentuan mengenai Penyidik Pejabat Pegawai Negeri Sipil.<sup>11</sup>

#### 2. Penambahan

Beberapa penambahan yang bersifat perubahan meliputi ketentuan mengenai:

- a. Penyewaan Ciptaan (*rental rights*) bagi pemegang hak cipta atas rekaman video, film, dan program komputer;
- b. Hak yang berkaitan dengan hak cipta (*Neighboring Rights*) yang meliputi perlindungan bagi pelaku, produser rekaman suara dan lembaga penyiaran; dan;
- c. Yang mengatur mengenai Lisensi Hak Cipta.<sup>12</sup>

Pada pokoknya, perubahan tersebut merupakan perubahan dan penyempurnaan terhadap ketentuan yang ada di dalam Undang – Undang No. 7 tahun 1987.<sup>13</sup> Istilah lisensi dalam pengalihan hak cipta kepada pihak lain baru dijumpai dalam Undang – Undang No. 19 tahun 1997. Masuknya terminologi hukum “lisensi” dalam peraturan perundang – undangan hak cipta didasarkan pada ketentuan *Article 6 bis (1)* Konvensi Bern.<sup>14</sup> Ketentuan ini diperlukan untuk memberi landasan pengaturan pada praktik perlisensian di bidang Hak Cipta, sebagaimana dikenal dalam paten dan merek. Prinsip dasar

<sup>11</sup> H.OK. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, hlm, 171.

<sup>12</sup> *Ibid.*

<sup>13</sup> Penjelasan atas Undang – Undang RI Nomor 12 tahun 1997, tentang Perubahan atas Undang – Undang Nomor 6 tahun 1987 , Penjelasan Umum, hal, 3.

<sup>14</sup> *Ibid.*, hlm 125

yang dianut adalah, kecuali diperjanjikan lain, lisensi selalu bersifat non eksklusif. Artinya, jika tidak ada perjanjian lain, pemegang hak cipta tetap boleh melaksanakan sendiri atau memberi lisensi kepada pihak ketiga lainnya untuk melaksanakan perbuatan hukum mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya.<sup>15</sup> Selanjutnya pada tanggal 29 Juli 2002 telah disahkan dan diundangkan Undang – Undang Hak Cipta yang baru yaitu Undang – Undang Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta. Pembaharuan Undang – Undang Hak Cipta Indonesia di latarbelakangi karena keikutsertaan Indonesia menjadi anggota *Agreement Establishing the World Trade Organization* yang mencakup pula *Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property* selanjutnya disebut TRIPs. Selanjutnya Indonesia juga meratifikasi *Berne Convention for the Protection of Artistic and Literaly Works* melalui Keppres No.18 Tahun 1997 dan *World Intellectual Property Organization Copyright Treaty* selanjutnya disebut WCT, melalui Keppres No. 6 Tahun 1997.<sup>16</sup> Dengan berlakunya Undang – Undang yang baru ini, maka Undang – Undang Nomor 6 tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana diubah dengan Undang – Undang Nomor 7 tahun 1987 dan terakhir diubah dengan Undang – Undang Nomor 12 tahun 1997 tidak berlaku lagi.<sup>17</sup> Undang – Undang No.19 tahun 2002 memuat perubahan – perubahan untuk disesuaikan dengan TRIPs dan penyempurnaan beberapa hal yang perlu untuk memberi perlindungan bagi karya – karya intelektual di bidang Hak Cipta, termasuk upaya untuk memajukan perkembangan karya intelektual yang berasal dari keanekaragaman seni dan budaya tradisional Indonesia. Pada Undang – Undang No.19 tahun 2002 ini juga diatur mengenai penyempurnaan lisensi terhadap hak cipta.

Pengertian lisensi berdasarkan Undang – Undang Hak Cipta didefinisikan sebagai izin yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemegang Hak

---

<sup>15</sup> Ketentuan semacam ini dirumuskan dalam pasal 45 sampai dengan pasal 47 Undang – Undang Hak Cipta

<sup>16</sup> Suyud Margono, *Hukum Hak Cipta Indonesia : Teori dan Analisis Harmonisasi Ketentuan World Trade Organization (WTO) – TRIPs Agreement*, *Ibid*, hlm, 69.

<sup>17</sup> Penjelasan atas Undang – Undang RI Nomor 19 tahun 2002, tentang Hak Cipta , Penjelasan umum, hlm, 3.

Terkait kepada pihak lain untuk mengumumkan dan/atau memperbanyak Ciptaannya atau produk Hak Terkaitnya dengan persyaratan tertentu.

Ketentuan lebih lanjut mengenai lisensi di dalam Undang – Undang No. 19 tahun 2002, dapat ditemui di Bab V Pasal 45 – 47 yang menyatakan :

Pasal 45 :<sup>18</sup>

- (1) Pemegang Hak Cipta berhak memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian Lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2.
- (2) Kecuali diperjanjikan lain, lingkup Lisensi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi semua perbuatan dimaksud dalam Pasal 2 berlangsung selama jangka waktu Lisensi diberikan dan berlaku untuk seluruh wilayah Negara Republik Indonesia.
- (3) Kecuali diperjanjikan lain, pelaksanaan perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) disertai dengan kewajiban pemberian royalti kepada Pemegang Hak Cipta oleh penerima Lisensi
- (4) Jumlah royalti yang wajib dibayarkan kepada Pemegang Hak Cipta oleh penerima Lisensi adalah berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak dengan berpedoman kepada kesepakatan organisasi profesi.

Pasal 46 :<sup>19</sup>

“Kecuali diperjanjikan lain, Pemegang Hak Cipta tetap boleh melaksanakan sendiri atau memberikan Lisensi kepada pihak ketiga untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2”.

Pasal 47 :<sup>20</sup>

- (1) Perjanjian Lisensi dilarang memuat ketentuan yang dapat menimbulkan akibat yang merugikan perekonomian Indonesia atau memuat ketentuan yang mengakibatkan persaingan usaha tidak sehat sebagaimana diatur dalam peraturan perundang – undangan yang berlaku
- (2) Agar dapat mempunyai akibat hukum terhadap pihak ketiga, perjanjian Lisensi wajib dicatatkan di Direktorat Jenderal.
- (3) Direktorat Jenderal wajib menolak pencatatan perjanjian Lisensi yang memuat ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1)
- (4) Ketentuan lebih lanjut mengenai pencatatan perjanjian Lisensi diatur dengan Keputusan Presiden.

<sup>18</sup> Indonesia, *Undang – Undang tentang Hak Cipta*, Bab V, Pasal 45

<sup>19</sup> *Ibid.*, Pasal 46

<sup>20</sup> *Ibid.*, Pasal 47

Dilihat dari ketentuan tersebut, bahwa jika seseorang ataupun badan hukum ingin melisensikan suatu hak cipta harus diadakan perjanjian dimana perjanjian tersebut dibuat antara pemilik hak cipta dengan satu orang atau lebih ataupun juga yang merupakan badan hukum. Pada dasarnya perjanjian lisensi hanya bersifat pemberian izin atau hak yang dituangkan dalam akta perjanjian untuk dalam jangka waktu tertentu dan dengan syarat tertentu menikmati manfaat ekonomi suatu ciptaan yang dilindungi.

Perjanjian lisensi lazimnya tidak dibuat secara khusus, artinya pemegang hak cipta tetap dapat melaksanakan hak ciptaannya atau memberikan lisensi yang sama kepada pihak ketiga. Namun ditegaskan bahwa untuk dapat berlaku bagi pihak ketiga, perjanjian lisensi harus dicatatkan di kantor hak cipta. Perjanjian lisensi ini harus dibuat dalam bentuk otentik atau tertulis, hal ini dimaksudkan agar dapat memberikan kepastian hukum yang kuat bagi kedua belah pihak. Terkait dengan pengalihan hak melalui perjanjian lisensi, praktik pengalihan tersebut banyak terjadi di negara berkembang, seperti Indonesia. Hal ini disebabkan oleh faktor – faktor sebagai berikut :<sup>21</sup>

1. Lisensi memerlukan sedikit, bahkan tidak sama sekali kebutuhan akan modal dari pihak asing ataupun pemegang hak cipta yang bersangkutan. Dalam hal patungan atau pembentukan *wholly owned subsidiaries*, kedua cara ini jelas melibatkan investasi yang tidak sedikit.
2. Sebagai konsekuensi dari sangat sedikitnya investasi yang mungkin dibebankan pada pihak asing sering dikatakan bahwa dalam bidang lisensi masalah resiko sangat kecil sekali. Resiko yang dimaksud disini terutama resiko terjadinya nasionalisasi atau konfikasi oleh pemerintah setempat. Sebaliknya resiko potensial yang dapat timbul adalah kemungkinan pihak penerima lisensi menjadi saingannya segera setelah perjanjian lisensi berakhir.

---

<sup>21</sup> Budi Santoso, *Butir – Butir Berserakan tentang Hak atas Kekayaan Intelektual*, cetakan I, Jakarta : CV Mandar Maju , 2005 , hlm 116

3. Dari segi pemasaran, cara pemasaran melalui pemberian lisensi ini dianggap dapat lebih cepat menguasai pasar atau setidaknya – tidaknya mempercepat penetrasi sesuatu wilayah tertentu.

Diatas juga disebutkan mengenai larangan dalam perjanjian lisensi Hak Cipta, larangan tersebut sifatnya tergolong luas, karena perbuatan apa saja yang dapat menimbulkan kerugian di bidang perekonomian Indonesia sudah merupakan suatu perbuatan yang dilarang. Kemudian tentang ketentuan yang menyangkut persaingan usaha tidak sehat diatur dalam Undang – Undang No.5 tahun 1999 tentang Larangan Praktik Monopoli dan Persaingan Usaha Tidak Sehat. Larangan yang diatur dalam Undang – undang tersebut adalah perjanjian yang menyangkut penetapan harga yang mengakibatkan pembeli yang satu harus membayar dengan harga yang berbeda dengan harga yang harus dibayar dengan pembeli lain untuk barang yang sama. Kemudian larangan tentang pemasokan barang dengan cara melakukan jual beli atau menentukan harga barang yang sangat rendah dengan maksud untuk menyingkirkan usaha di pasar yang bersangkutan sehingga mengakibatkan praktik monopoli atau persaingan usaha tidak sehat.

Perjanjian lisensi hak cipta atas *game online* juga memperhatikan segala ketentuan yang ada di dalamnya beserta ketentuan - ketentuan tambahan di luar perjanjian tersebut yang telah dan akan dibuat. Penerima lisensi berkewajiban membayar *royalty* kepada pemberi lisensi sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat. Penerima lisensi juga berkewajiban memberikan laporan secara benar setiap bulan kepada pemberi lisensi yang berisi jumlah *user* yang bermain, penjualan *item* di dalam *game online* dan beberapa laporan yang telah disepakati di dalam perjanjian lisensi tersebut. Pemutusan perjanjian dalam perjanjian lisensi hak cipta atas *game online* dapat dilakukan apabila salah satu pihak, baik pemberi lisensi atau penerima lisensi melanggar ketentuan-ketentuan yang ada dalam perjanjian. Salah satu pihak dapat memberitahukan pemutusan perjanjian kepada pihak yang melanggar ketentuan-ketentuan dalam perjanjian lisensi hak cipta atas *game online* secara tertulis, tetapi segala kewajiban kedua belah pihak masih tetap

berlaku dan mengikat sampai dengan tanggal pemutusan perjanjian. Apabila terjadi perselisihan maupun perbedaan paham yang berkaitan dengan perjanjian tersebut dapat diselesaikan dengan musyawarah. Jika jalan musyawarah tidak menghasilkan kata sepakat tentang cara penyelesaian maka dapat diselesaikan di Pengadilan Negeri setempat. Perjanjian lisensi juga dilarang memuat ketentuan yang dapat mengakibatkan persaingan tidak sehat dan merugikan perekonomian Indonesia.

## B. Definisi Lisensi

Perkataan Lisensi berasal dari kata latin "*Licentia*". Apabila kita memberikan lisensi kepada seseorang terhadap suatu hak cipta, maka kita memberikan kebebasan atau izin kepada orang itu untuk menggunakan sesuatu yang sebelumnya tidak boleh digunakan. Disini hal yang paling mendasar dalam suatu perjanjian lisensi adalah adanya izin yang diberikan oleh pemegang hak yang dilindungi untuk dapat digunakan oleh penerima hak tersebut.<sup>22</sup>

Sedangkan definisi menurut Black Law Dictionary adalah :

*"an authority to do a particular act, or series of acts, upon another's land without possessing any estate therein. It is founded in personal confidence, and is not assignable, nor within the statute of frauds."*<sup>23</sup>

Pengertian yang sama juga terdapat pada Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta yaitu :

*"Lisensi adalah izin yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemegang Hak Terkait kepada pihak lain untuk mengumumkan dan/atau memperbanyak Ciptaannya atau produk Hak terkaitnya dengan persyaratan tertentu"*<sup>24</sup>

<sup>22</sup> Roeslan Saleh, *Seluk Beluk Praktis Lisensi*, Jakarta : Sinar Grafika, 1991, hlm. 11.

<sup>23</sup> Bryan A. Garner., *Black's Law Dictionary*, St.Paul, Minnesota : West Publishing Co., 2009, Ninth edition

<sup>24</sup> Indonesia, *Undang – Undang tentang Hak Cipta*, Bab 1, pasal 1 ayat (14)

Sementara definisi lisensi menurut WIPO adalah :

*“a business arrangement where a licensor via a monopoly right such as a Patent, a Trade Mark, a design or a copyright has to exclusive right which prevents others from exploiting the idea, design, name or logo commercially.”*<sup>25</sup>

Jadi berarti lisensi adalah suatu bentuk hak untuk melakukan satu atau serangkaian tindakan atau perbuatan, yang diberikan mereka yang berwenang dalam bentuk izin. Tanpa adanya izin tersebut, maka tindakan atau perbuatan tersebut merupakan suatu tindakan yang terlarang, yang tidak sah, yang merupakan perbuatan melawan hukum.<sup>26</sup>

Lisensi sering diberikan di bidang *intellectual property right*, atau masyarakat lebih mengenalnya dengan hak milik intelektual, seperti misalnya : hak atas merek, hak cipta dan hak paten. Dalam kepustakaan dikenal adanya beberapa jenis lisensi, yaitu :

1. Lisensi tunggal dan lisensi hak diberikan kepada beberapa badan hukum. Dalam lisensi tunggal, satu perusahaan atau seseorang tertentu memperoleh ijin untuk menggunakan salah satu hak atas kekayaan intelektual tadi. Pemakaian hak itu dengan mengecualikan semua orang lain termasuk di dalamnya pemegang hak itu sendiri. Dalam hal lisensi diberikan kepada beberapa perusahaan atau badan hukum atau beberapa orang, maka badan hukum atau orang-orang tersebut memakai hak itu bersama-sama di samping perusahaan lain atau orang lain. Untuk selanjutnya hal itu lebih dikenal dengan lisensi eksklusif dan lisensi non eksklusif.
2. Lisensi terbatas dan lisensi tak terbatas Dalam lisensi ini yang dibicarakan adalah perihal luasnya ruang lingkup pemberian lisensi itu. Dalam hal lisensi tak terbatas, maka pemegang lisensi berhak melakukan apa saja sebagaimana pemilik hak itu sendiri. Lain halnya dengan lisensi terbatas. Pembatasan dapat dilakukan umpamanya mengenai luas hak-hak yang

<sup>25</sup> *License Agreement*, [www.wipo.int](http://www.wipo.int), diunduh 30 Maret 2011

<sup>26</sup> Gunawan Widjaja, *Seri Hukum Bisnis Lisensi*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada., 2001, hlm, 3.

diberikan dalam lisensinya. Misalnya untuk lisensi hak cipta atas lagu, hanya terbatas untuk lagu-lagu tertentu saja, atau pembatasan mengenai wilayah edar lagu dan lain sebagainya.

Melalui lisensi, pengusaha memberikan izin kepada suatu pihak untuk membuat produk yang akan dijual tersebut. Izin untuk membuat produk tersebut bukan diberikan dengan gratis. Sebagai imbalan dari pembuatan produk dan atau biasanya juga meliputi hak untuk menjual produk yang dihasilkan tersebut, pengusaha yang memberi izin memperoleh pembayaran yang disebut dengan *royalty*. Besarnya *royalty* ini selalu dikaitkan dengan banyaknya atau besarnya jumlah produk yang dihasilkan dan atau dijual dalam suatu kurun waktu tertentu.<sup>27</sup> Lisensi dipilih karena bagi pencipta yang kemampuan produksinya terbatas sedangkan peminatnya dalam jumlah banyak serta ada pihak lain yang bersedia untuk memperbanyak ciptaan maka sangat terbuka kemungkinan untuk pemberian lisensi.<sup>28</sup> Dari segi bisnis, pemberian lisensi dapat merupakan perluasan usaha seorang produsen dan sekaligus untuk meningkatkan perolehan keuntungan.

Suatu perjanjian lisensi antara pencipta dengan pihak lain yang menerima pengalihan hak cipta untuk dieksploitasi hakikatnya merupakan suatu perjanjian keperdataan<sup>29</sup> yang mengatur pengalihan hak cipta dari pencipta kepada pihak lain. Selanjutnya, pemegang hak cipta akan mengumumkan atau memperbanyak ciptaan yang dialihkan untuk dieksploitasi hak ekonominya berdasarkan suatu perjanjian lisensi tertulis yang disepakati. Dengan pengalihan hak cipta, penerima lisensi melaksanakan hak – hak ekonominya berupa menikmati hasil ciptaan yang dialihkan. Sesuai dengan fungsi hak cipta, yang dialihkan pada hakikatnya tiada lain adalah hak eksklusif dari suatu ciptaan untuk mengumumkan atau memperbanyak.<sup>30</sup>

---

<sup>27</sup> *Ibid.*

<sup>28</sup> Gatot Supramono, *Ibid.*, hlm. 48

<sup>29</sup> Menurut KUHPerdara Pasal 1233 sumber – sumber perikatan adalah perjanjian dan undang – undang. Selanjutnya KUHPerdara Pasal 1313 menetapkan bahwa suatu perjanjian adalah perbuatan yang terjadi antara satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap orang lain atau lebih.

<sup>30</sup> Eddy Damian, *Ibid*, hlm 206

Hak – hak eksklusif yang dapat dialihkan dari suatu hak cipta atas suatu ciptaan menurut Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta pengaturannya tersebar dalam beberapa pasal dan bentuknya sangat beragam, antara lain:

Pasal 1 ayat (1) yang berbunyi,

“mengatur hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaan”

Pasal 2 ayat (2) yang berbunyi,

“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 komersial”

Pasal 23 yang mempertegas kesesuaian sifat manunggal hak cipta dengan penciptanya dengan menetapkan bahwa,

“kecuali terdapat persetujuan lain antara pemegang hak cipta dan pemilik ciptaan fotografi, seni lukis, gambar, arsitektur, seni pahat dan / atau hasil seni lain, pemilik berhak tanpa persetujuan pemegang hak cipta untuk mempertunjukkan ciptaan di dalam suatu pameran untuk umum atau memperbanyaknya dalam satu katalog tanpa mengurangi ketentuan Pasal 19 dan Pasal 20 apabila hasil karya seni tersebut berupa potret”

Pasal 24 ayat (1) mengatur hak yang dikenal sebagai salah satu hak moral, yaitu hak menuntut kepada pemegang hak cipta supaya nama pencipta tetap dicantumkan.

Pasal 24 ayat (2), (3), dan (4) selanjutnya mengatur hak – hak eksklusif lain berupa hak – hak moral lain berupa:

“hak pencipta melarang diadakannya perubahan oleh pemegang hak cipta suatu ciptaan walaupun hak ciptanya telah diserahkan kepada pihak lain, kecuali dengan persetujuan pencipta atau ahli warisnya; dan

“hak pencipta melarang diadakannya perubahan judul dan anak judul ciptaan, nama atau nama samaran pencipta oleh pemegang hak cipta: serta hak pencipta mengadakan perubahan pada ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat.

Pasal 49 ayat (1), (2), dan (3) mengatur hak – hak eksklusif:

“pelaku, produser rekaman suara dan lembaga penyiaran, masing – masing sebagai pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif untuk memberi izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya memperbanyak atau menyiarkan ciptaan – ciptaan: gambar pertunjukannya, karya rekaman suara atau bunyi atau karya siaran melalui transmisi dengan atau tanpa kabel, atau melalui sistem elektromagnetik lain para pemegang hak cipta”

Pengalihan hak cipta yang merupakan hak eksklusif dimungkinkan oleh perundang – undangan hak cipta, karena hak cipta dianggap sebagai benda bergerak yang dapat beralih atau dialihkan<sup>31</sup> baik seluruhnya maupun sebagian.

Lisensi ini juga berkaitan dengan prinsip yang dianut oleh perundang – undangan Hak Cipta Indonesia, yakni asas prinsip kepentingan perekonomian nasional. Perekonomian nasional haruslah menjadi prioritas utama. Hasil karya cipta milik pencipta warga negara Indonesia sebaiknya dinikmati oleh masyarakat Indonesia. Dapat merangsang pertumbuhan ekonomi Indonesia dalam arti meningkatkan taraf hidup dan kualitas kehidupan rakyat Indonesia. Oleh karena pemberian lisensi kepada pihak lain, dilarang memuat ketentuan yang langsung atau tidak langsung yang dapat menimbulkan akibat yang merugikan perekonomian Indonesia.<sup>32</sup> Pembatasan yang demikian memang dapat saja menimbulkan protes di kalangan masyarakat dunia yang meratifikasi GATT 94/WTO yang di dalamnya memuat tentang persetujuan TRIPs. Sebab dalam GATT 94/WTO, disebutkan negara – negara penandatanganan tidak diperkenankan membuat peraturan yang bersifat

<sup>31</sup> Hak cipta *beralih* pencipta bersikap pasif karena tanpa melakukan tindakan hukum apapun, hak cipta suatu karya tulis misalnya dengan sendirinya berpindah karena pewarisan kepada ahli waris atau negara jika pencipta tidak mempunyai ahli waris.

Hak cipta *dialihkan* berarti pencipta bersikap aktif karena pencipta melakukan tindakan hukum berupa : mengalihkan hak eksploitasi hak cipta atas suatu ciptaan baik sebagian atau seluruhnya kepada pemegang hak cipta berdasarkan suatu perjanjian, atau menghibahkan hak cipta atas suatu ciptaan kepada seseorang yang harus dilakukan dengan akta otentik atau akta di bawah tangan; tidak dapat dilakukan secara lisan. Lihat *Ibid*, hlm 207

<sup>32</sup> Ketentuan ini bersifat *extra – territorial* yang dilarang menurut GATT 94/WTO, agaknya jika kita dituntut untuk menyesuaikan seluruh perangkat perundang – undangan HaKI Indonesia dengan TRIPs, ketentuan semacam ini harus dihapuskan.

*extraterritorial*. Kerangka kerja WTO menjamin pelaksanaan dalam kerangka pendekatan tunggal atas segala hasil *Uruguay Round*<sup>33</sup> dengan demikian seluruh anggota WTO harus menerima *Uruguay Round* tanpa pengecualian.<sup>34</sup>

Dengan demikian pemberian lisensi kepada pihak asing agaknya tidak dapat dibatasi atas pertimbangan kerugian dalam negeri. Sebab izin lisensi yang kita peroleh dari pihak asing tidak boleh membatasi untuk peluang impor. Dengan alasan lisensi Indonesia tak boleh menerbitkan peraturan larangan impor. Demikian pula sebaliknya, jika lisensi diberikan kepada pihak asing, boleh jadi produk barang dari penerbitan lisensi itu akan masuk ke Indonesia, yang dapat merusak pasar dalam negeri Indonesia sendiri.

Jenis – Jenis Lisensi

#### 1. Lisensi Umum

Yang dimaksud dengan lisensi umum adalah lisensi yang secara luas dikenal dalam praktik, yang melibatkan suatu bentuk negosiasi antara pemberi lisensi (*licensor*) dan penerima lisensi (*licensee*). Jadi lisensi adalah suatu bentuk hak untuk melakukan satu atau serangkaian tindakan atau perbuatan, yang diberikan mereka yang berwenang dalam bentuk izin. Tanpa adanya izin tersebut, maka tindakan atau perbuatan tersebut merupakan suatu tindakan yang terlarang, yang tidak sah, yang merupakan perbuatan melawan hukum

#### 2. Lisensi Wajib

Istilah lisensi wajib merupakan terjemahan dari “*Compulsory License*” yang diartikan sebagai :<sup>35</sup>

*“an authorization given by a national authority to a person, without or against the consent of the title-holder, for the exploitation of a subject matter protected by a patent or other intellectual property rights.”*

<sup>33</sup> *Uruguay Round* adalah putaran kedelapan dari perundingan perdagangan multilateral di bawah *General Agreement on Tariffs and Trade (GATT)*. Dinamakan demikian karena pertemuan pertama dimulai di Punta de este, Uruguay tahun 1987 yang berakhir pada bulan Desember tahun 1993 setelah 7 tahun perundingan dari 117 negara, lahirlah *World Trade Organization (WTO)*.

<sup>34</sup> H.OK. Saidin, *Ibid.*, hlm 126.

<sup>35</sup> Carlos M Correa, *Intellectual Property Rights and the use of Compulsory Licenses : Option for Developing Countries*. TRADE Working Papers 5. South Center, October 1999

Dari pengertian yang diberikan kita dapat mengetahui bahwa lisensi wajib merupakan suatu bentuk lisensi yang diberikan tidak secara sukarela oleh pemilik Hak Cipta, melainkan diberikan oleh suatu badan nasional yang berwenang. Pelaksanaan lisensi wajib ini dalam praktiknya lebih banyak dikaitkan dengan Paten. Lisensi wajib bukan hanya monopoli bagi dunia teknologi atau yang berbasis teknologi, hak cipta pun ternyata memiliki dasar pembenarannya sendiri dalam memberikan lisensi wajib. Meskipun tidak disebut dengan istilah “*Compulsory License*”, tetapi dengan kata “*Statutory License*”, hak cipta melahirkan suatu bentuk lisensi wajib tersendiri kepada pemilik Hak Cipta. Pemberian lisensi wajib ini, yang dikenal dalam *Berne Convention* juga tidak lepas dari hak pemilik Hak Cipta atas pembayaran *royalty*. *Berne Convention* cenderung mengganti perlindungan hak eksklusif dengan suatu pembayaran kompensasi kepada pemilik Hak Cipta yang sah. Dengan demikian berarti segala macam informasi yang terkandung, yang mengandung unsur seni, budaya, maupun ilmu pengetahuan dapat dinikmati secara luas oleh masyarakat.<sup>36</sup> Ketentuan mengenai lisensi wajib ini akan sangat banyak artinya bagi lembaga penyiaran, khususnya yang berhubungan dengan *broadcasting* atas informasi – informasi tertentu yang berdasarkan pada konsep Hak Cipta memperoleh perlindungan pokok. Dengan pemberian lisensi wajib ini maka berartihak siar atas informasi yang dilindungi oleh Hak Cipta dapat disebarluaskan secara wajar kepada masyarakat luas dengan suatu imbalan bagi pemilik hak siar yang pertama.<sup>37</sup>

### C. Syarat dan Ketentuan Lisensi Hak Cipta

Lisensi sebagaimana telah disebutkan di atas adalah merupakan suatu pengalihan Hak Kekayaan Intelektual yang dituangkan dalam bentuk perjanjian. Pihak yang terlibat dalam perjanjian tersebut adalah pemberi lisensi (*licensor*) dan penerima lisensi (*licensee*). Dalam Kitab Undang –

<sup>36</sup> Gunawan Widjaja, *Ibid*, hlm, 40

<sup>37</sup> *Ibid*.

Undang Hukum Perdata pasal 1313 disebutkan bahwa perjanjian adalah “suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan diri terhadap satu orang atau lebih “. Pengikatan diri kedua belah pihak ini menimbulkan akibat hukum tertentu yaitu prestasi yang dilakukan oleh seseorang akan menimbulkan kontra prestasi dari pihak lain.

Pengikatan diri ini dapat dikatakan berlaku dan menimbulkan akibat hukum apabila memenuhi syarat sahnya perjanjian. Perjanjian lisensi Hak Cipta dapat dikatakan memenuhi syarat apabila :

1. Memenuhi pasal 47 ayat (1) Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta yang menyebutkan bahwa “Perjanjian lisensi dilarang memuat ketentuan yang dapat menimbulkan akibat yang merugikan perekonomian Indonesia atau memuat ketentuan yang mengakibatkan persaingan usaha tidak sehat sebagaimana diatur dalam peraturan perundang – undangan yang berlaku”.
2. Dalam pasal 45 ayat (1) Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta disebutkan bahwa lisensi hak cipta dibuat dengan dasar perjanjian. Karena bentuknya berupa perjanjian maka untuk syarat sahnya wajib memenuhi syarat – syarat yang ditetapkan oleh pasal 1320 KUHP Perdata yaitu :<sup>38</sup>
  - a. Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya
  - b. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan
  - c. Suatu hal tertentu
  - d. Suatu sebab yang halal
3. Wajib didaftarkan di Direktorat Jenderal HaKI.

Perjanjian lisensi ini sifatnya bebas, dimana antara pemberi dan penerima lisensi berhak untuk menentukan sendiri apa yang hendak mereka perjanjikan dan mengikatkan diri pada perjanjian tersebut. Tetapi pada dasarnya ada syarat

---

<sup>38</sup> Indonesia, *Kitab Undang – Undang Hukum Perdata*, Buku Ketiga, Bab II, Bagian Kedua, pasal 1320

– syarat yang harus dipenuhi dalam suatu perjanjian lisensi Hak Cipta, yaitu :<sup>39</sup>

1. Harus ada pihak yang mengadakan perjanjian
2. Jangka waktunya harus ditentukan
3. Harus disertai dengan kewajiban pemberian royalti dari penerima lisensi kepada pemegang hak cipta
4. Perjanjian lisensi harus tidak boleh memuat ketentuan yang dapat menimbulkan akibat yang merugikan perekonomian Indonesia atau ketentuan yang mengakibatkan persaingan usaha tidak sehat yang dilarang oleh Undang – Undang.
5. Perjanjian lisensi wajib didaftarkan di Direktorat Jenderal HaKI agar dapat mempunyai akibat hukum kepada pihak ketiga.
6. Harus ada yang menjadi objek dari perjanjian tersebut<sup>40</sup>
7. Harus adanya pembatasan mengenai isi dari perjanjian lisensi tersebut yang disetujui para pihak, baik pemberi maupun penerima.<sup>41</sup>

Selebihnya, mengenai syarat dan ketentuan lainnya sangat bergantung pada masing – masing perjanjian itu sendiri. Hal ini dikarenakan perjanjian lisensi pun dasarnya adalah perjanjian klausul, unsur dan ketentuan yang dilahirkan antara satu perjanjian akan berbeda dengan perjanjian yang lain.

#### **D. Hal yang Diatur Dalam Perjanjian Lisensi Hak Cipta**

Perjanjian lisensi khususnya lisensi *game online* juga mengandung ketentuan hukum lain yakni hukum ekonomi. Banyak nilai – nilai komersil yang umumnya melekat pada perjanjian lisensi. Hal – hal tersebut antara lain :<sup>42</sup>

1. Identifikasi atas Jenis Hak Cipta yang Dilisensikan

Pemberi lisensi dan penerima lisensi harus mengetahui dengan pasti jenis Hak Cipta yang dilisensikan, dalam hal ini adalah lisensi *game online*.

<sup>39</sup> Indonesia, *Undang – Undang tentang Hak Cipta*, Bab V, pasal 45 jo pasal 47

<sup>40</sup> Roeslan Saleh, *Ibid*, hlm, 29

<sup>41</sup> *Ibid*.

<sup>42</sup> Gunawan Widjaja, *Ibid*, hlm, 18

## 2. Luasnya Ruang Lingkup Hak Cipta yang Dilisensikan

Dalam pemberian lisensi *game online* perlu diperhatikan luasnya cakupan Hak Cipta yang dilisensikan, apakah juga termasuk di dalamnya perkembangan lebih lanjut dari Hak atas Kekayaan Intelektual asal (*basic Intellectual Property Rights*) yang semula dilisensikan. Satu hal yang penting di dalam hal ini adalah mengenai modifikasi, pengembangan, atau penyempurnaan atas *game online* yang dilisensikan. Sampai sejauh mana penerima lisensi diberikan hak untuk melakukan modifikasi, pengembangan, atau penyempurnaan tersebut dan bagaimana status Hak Cipta dalam hal ini *game online* yang dilisensikan tersebut.

## 3. Tujuan Pemberian Lisensi Hak Cipta

Secara ekonomis dapat dikatakan bahwa pemberian lisensi *game online* adalah dalam rangka pengembangan usaha. Tetapi jika ada tujuan lain yang ingin dicapai dari perjanjian lisensi, hal tersebut juga harus dicantumkan di dalam perjanjian lisensi tersebut.

## 4. Eksklusifitas Pemberian Lisensi Hak Cipta

Pemberian lisensi *game online* merupakan suatu hak khusus yang hanya dapat diberikan oleh pemberi lisensi kepada penerima lisensi, untuk menyelenggarakan, mengelola dan melaksanakan Hak Cipta yang dimiliki oleh pemberi lisensi. Suatu lisensi dikatakan bersifat eksklusif, jika lisensi tersebut diberikan dengan kewenangan penuh untuk melaksanakan, memanfaatkan atau mempergunakan *game online* tersebut yang diberikan perlindungan oleh negara. Lisensi eksklusif biasanya digambarkan sebagai situasi dimana hak yang dimiliki oleh penerima lisensi melebihi hak pemberi lisensi di dalam wilayah teritorial penerima lisensi. Hal ini berbeda dengan lisensi non eksklusif dimana biasanya pihak pemberi lisensi sebagaimana penerima lisensi mempunyai hak yang sama dalam mengeksploitasi hak cipta nya di dalam wilayah penerima lisensi.<sup>43</sup> Dalam beberapa kasus, dalam pandangan kedua lisensi baik eksklusif maupun non eksklusif, pihak pemberi lisensi tidak diperbolehkan untuk memberikan

---

<sup>43</sup> WIPO, *Exchanging Value Negotiating Technology Licensing Agreements*, hlm 48.

lisensi kepada pihak lain, paling tidak di dalam wilayah dimana lisensi tersebut telah bersifat eksklusif ataupun non eksklusif. Di dalam wilayah tersebut, pihak pemberi lisensi hanya bergantung pada satu jenis lisensi. Hal penting yang tidak boleh terlupakan adalah jaminan bahwa perjanjian lisensi mengandung insentif dan/atau pinalti untuk melindungi pihak pemberi lisensi dalam keadaan penerima lisensi tidak bisa maksimal dalam menggunakan lisensinya. Dalam pasal tersebut termasuk juga pembayaran royalti minimum tahunan, jika pihak penerima lisensi tidak dapat memenuhi pembayaran tersebut, maka sanksi yang dapat diterima adalah perubahan status dari lisensi secara eksklusif menjadi non eksklusif.<sup>44</sup>

Batas - batas lisensi juga mengacu kepada wilayah geografis. Sudah menjadi hal yang umum bahwa pihak pemberi lisensi menggunakan hak – haknya sebagai pemegang hak cipta di dalam pasar lokal atau dalam negeri, sementara perusahaan yang menjadi penerima lisensi beroperasi aktif di luar negeri. Dengan cara tersebut, pihak pemberi lisensi mampu melakukan penetrasi pasar secara efektif di luar negeri melalui pihak penerima lisensi.<sup>45</sup> Lisensi *game online* rata – rata bersifat eksklusif, biasanya dibatasi oleh *territorial exclusivity*.

5. Spesifikasi Khusus yang Berhubungan dengan Wilayah Pemberian Lisensi, baik dalam Kewenangan untuk Melakukan Produksi dan/atau untuk Melaksanakan Penjualan dari Barang atau Jasa yang Mengandung Hak Cipta yang Dilisensikan

Ketentuan ini dapat dikatakan merupakan pengembangan lebih lanjut dari sifat eksklusifitas pemberian lisensi. Pemberian lisensi, baik yang eksklusif maupun non eksklusif biasanya disertai dengan spesifikasi khusus terhadap wilayah tertentu, waktu tertentu maupun produk tertentu. Lisensi biasanya dikaitkan dengan keadaan waktu dan wilayah tertentu, sehingga hasil maksimal dapat dicapai dari proses pemberian lisensi.

---

<sup>44</sup> *Ibid.* Hlm 50

<sup>45</sup> *Ibid.*

6. Hak Pemberi Lisensi atas Laporan – laporan Berkala dan untuk Melaksanakan Inspeksi – inspeksi atas Pelaksanaan Jalannya Pemberian Lisensi dan Kewajiban Penerima Lisensi untuk Memenuhinya

Salah satu kewajiban yang senantiasa diminta oleh pemberi lisensi dari penerima lisensi adalah bahwa pemberi lisensi berkewajiban untuk menyerahkan kepada pemberi lisensi laporan – laporan berkala mengenai penggunaan maupun pemanfaatan Hak Cipta yang dilisensikan tersebut. Di dalam perjanjian lisensi *game online* hal ini dapat diwujudkan dalam bentuk laporan produksi yang harus memenuhi standarisasi yang diberikan oleh pemberi lisensi dan juga laporan mengenai berapa jumlah *user game online* tersebut yang memainkan *game online* tersebut.

7. Ada Tidaknya Kewajiban bagi Penerima Lisensi untuk Membeli Barang Modal Tertentu ataupun Barang – barang Tertentu Lainnya dalam Rangka Pelaksanaan Lisensi

Adakalanya dalam perjanjian lisensi, pemberi lisensi mewajibkan penerima lisensi untuk membeli barang modal (*capital goods*) tertentu dari pemberi lisensi sebagai bagian dari “paket” lisensi yang “dijual”. Tetapi dalam perjanjian lisensi *game online*, hal tersebut tidak ada karena penerima lisensi hanya mempunyai hak untuk *publish game online* tersebut kepada masyarakat.

8. Pengawasan oleh Pemberi Lisensi Hak Cipta

Pemberi lisensi berhak untuk melakukan pengawasan agar penerima lisensi dalam melaksanakan apa yang diperjanjikan dalam perjanjian lisensi tidak menyimpang dari aturan yang telah disepakati. Dalam hal perjanjian lisensi *game online* ini pengawasan dapat dilakukan mengenai berapa jumlah *user game online* tersebut yang memainkan *game online* tersebut dan juga jumlah penjualan dari *item* yang terjual di dalam *game online*.

9. Kerahasiaan atas Hak Cipta yang Dilisensikan (*Confidentiality*)

Hampir seluruh perjanjian lisensi Hak Cipta merupakan perjanjian yang bersifat tertutup dan rahasia. Hal ini dikarekanakan begitu pentingnya data

dan informasi di antara pemberi dan penerima lisensi. Selain penting, seluruh data dan informasi tersebut memiliki nilai yang tidak sedikit sehingga apabila diketahui oleh pihak lain dikhawatirkan akan berakibat buruk bagi pemberi dan penerima lisensi.

#### 10. Ketentuan non – Kompetisi (*non – competition clause*)

Ketentuan ini pada dasarnya merupakan langkah lebih jauh dari ketentuan mengenai *confidentiality*. Jika dalam ketentuan mengenai kerahasiaan, penerima lisensi hanya diwajibkan untuk merahasiakan yang diketahui olehnya, dalam ketentuan non – kompetisi ini, penerima lisensi tidak diperkenankan untuk melaksanakan kegiatan yang sama, serupa, mirip ataupun yang secara langsung atau tidak langsung akan berkompetisi dengan kegiatan yang dilakukan oleh penerima lisensi dalam kaitan dengan pemberian lisensi tersebut, baik dengan mempergunakan data, informasi, maupun keterangan yang diperoleh dari pemberi lisensi. Pembatasan non – kompetisi ini dalam banyak hal ditindaklanjuti dengan larangan setelah pengakhiran perjanjian pemberian lisensi.

#### 11. Kewajiban Memberikan Perlindungan atas Hak Cipta yang Dilisensikan

Di dalam perjanjian lisensi *game online*, sebagai bentuk pengembangan usaha yang bersifat *cross border*, pemberi lisensi senantiasa dihadapkan pada berbagai macam aturan Hak Cipta yang tidak seragam, dan pelanggaran sering kali sulit dideteksi oleh pemberi lisensi dari jarak jauh. Berdasarkan hal tersebut, pemberi lisensi mewajibkan penerima lisensi untuk senantiasa memberikan perlindungan hukum terhadap *game online* yang dimilikinya. Hal ini perlu dilakukan agar tidak terjadi pelanggaran terhadap *game online* yang dilisensikan tersebut. Secara umum dikatakan bahwa penerima lisensi tidaklah berhak untuk bertindak atas inisiatifnya sendiri, kecuali atas perintah atau kuasa tertulis dari pemberi lisensi.

#### 12. Kewajiban Pendaftaran Lisensi Hak Cipta

Dalam hukum Indonesia, penerima lisensi diwajibkan untuk mendaftarkan perjanjian lisensi. Dengan melakukan pendaftaran maka sebetulnya

penerima lisensi sudah melakukan perlindungan hukum terhadap perjanjian yang telah dibuat. Pendaftaran ini penting agar semua pihak mengetahui bahwa penggunaan dan pemanfaatan Hak Cipta oleh penerima lisensi adalah hanya sebatas pemberian lisensi dan bukan pengalihan hak. Ini berarti suatu perlindungan hukum bagi pemberi lisensi.

### 13. Kompensasi dalam Bentuk Royalty dan Pembayaranannya

Hal utama yang terkait dengan perjanjian lisensi adalah mengenai royalti. Royalti ini berbeda – beda menurut jenis, besar dan cara pembayarannya dan bergantung pada jenis dan ruang lingkup Hak Cipta yang dilisensikan. Apabila bentuk perjanjian lisensi tersebut bukan bersifat pemberian hak eksklusif berarti pemberi lisensi mendapatkan pembayaran setiap lisensi dalam jumlah yang kecil dan mengharapkan adanya beberapa penerima lisensi yang lain. Sedangkan apabila perjanjian lisensi tersebut bersifat eksklusif, maka pemberi lisensi menghendaki jumlah yang besar dari pembayaran lisensi.<sup>46</sup>

Dalam *Licensing Guide for Developing Countries* yang diterbitkan oleh WIPO disebutkan berbagai macam istilah yang dipergunakan untuk menjelaskan bermacam – macam jenis pembayaran yang dapat diminta oleh pemberi harga lisensi dari penerima lisensi, yang meliputi : harga (*price*), remunerasi (*remuneration*), royalti, pembayaran jasa (*fee*), *return*, komisi (*commisions*), atau biaya (*costs*).

Dari sekian banyak istilah yang dapat dipergunakan, secara umum dikenal adanya dua macam atau dua jenis kompensasi yang dapat diminta oleh pemberi lisensi dari penerima lisensi. Yang pertama adalah kompensasi langsung dalam bentuk nilai moneter (*direct money compensation*), dan yang kedua adalah kompensasi yang diberikan dalam bentuk tidak moneter (*indirect and non – monetary compensation*)

Yang termasuk dalam *Direct Money Compensation* adalah :

- a. *Lump-sum payment* yaitu umlah uang yang telah dihitung terlebih dahulu (*pre – calculated amount*) yang wajib dibayarkan oleh

---

<sup>46</sup> Roeslan Saleh, *Ibid*, hlm, 63

penerima lisensi pada saat persetujuan pemberian lisensi disepakati. Pembayaran ini dapat dilakukan sekaligus maupun dalam beberapa kali pembayaran cicilan. Cara pembayaran seperti ini mengandung risiko yang cukup tinggi bagi penerima lisensi dikarenakan harus menanggung kerugian sepenuhnya apabila hasil produksi dari lisensi gagal.

- b. *Royalty* yang besar atau jumlah pembayarannya dikaitkan dengan suatu persentase yang dihitung dari jumlah produksi, dan/atau penjualan dari barang dan/atau jasa yang mengandung Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan, atau jumlah keuntungan tertentu dari hasil pemanfaatan Hak Cipta yang dilisensikan, baik yang disertai ikatan suatu jumlah minimum atau maksimum jumlah *royalty* tertentu atau tidak. Cara ini merupakan cara yang paling umum dilakukan dalam perjanjian lisensi. Bagi pemberian lisensi lintas negara (*cross border*), masalah perpajakan menjadi pertimbangan utama dalam proses dan cara pembayaran *royalty*.

*Royalty* mempunyai 2 (dua) komponen penting yaitu:<sup>47</sup>

- 1) *Royalty base* yang merupakan keuntungan dari penjualan produk yang dilisensikan. Hal ini jarang sekali diaplikasikan, karena pada dasarnya pihak penerima lisensi akan mempertimbangkan informasi ini untuk menjadi kompetitor, dan biasanya hal ini sangat rahasia;
- 2) *Royalty rate* adalah yang paling umum digunakan dalam penjualan lisensi. Dalam hal ini, biaya diberikan kepada setiap produk lisensi yang terjual. Hal yang perlu diperhatikan tentunya hanya berapa produk yang terjual dan *royalty* pun dapat ditentukan. Jika terjadi perselisihan, penyelesaiannya cukup dengan mengecek dari penjualan pihak penerima lise

---

<sup>47</sup> WIPO, *Ibid*, hlm 56.

Selanjutnya yang termasuk dalam *Indirect and Non – monetary Compensation* antara lain :

- a. Keuntungan sebagai akibat dari penjualan barang modal atau bahan mentah, bahan setengah jadi, termasuk barang jadi, yang merupakan satu paket dengan pemberian lisensi (yang seringkali dibuat dalam bentuk *exclusive purchase arrangement*)
- b. Pembayaran dalam bentuk dividen ataupun bunga pinjaman dalam hal pemberi lisensi juga turut memberikan bantuan finansial baik dalam bentuk ekuitas (*equity participation*), atau dalam wujud pinjaman (*loan*) jangka pendek maupun jangka panjang.
- c. *Cost shifting* atau pengalihan atas sebagian biaya yang harus dikeluarkan oleh pemberi lisensi. Pengalihan ini biasanya dilakukan dalam bentuk kewajiban bagi penerima lisensi untuk mengeluarkan segala biaya yang diperlukan untuk mencegah terjadinya pelanggaran maupun untuk mempertahankan perlindungan Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan kepadanya
- d. Adanya kemungkinan bahwa pemberi lisensi akan memperoleh *feedback* atas modifikasi, pengembangan (*development*), atau penyempurnaan (*improvement*) yang dilakukan oleh penerima lisensi dalam berbagai segi dari Hak Cipta yang dilisensikan tersebut.
- e. Perolehan data pasar dari kegiatan usaha yang dilakukan oleh penerima lisensi. Dengan ini berarti pemberi lisensi memiliki akses yang lebih luas untuk mengembangkan lebih lanjut Hak Cipta yang dilisensikan tersebut
- f. Dimungkinkannya terjadinya penghematan biaya oleh pemberi lisensi dalam banyak hal. Ini dapat terjadi karena pada prinsipnya kegiatan operasional pelaksanaan Hak Cipta yang dilisensikan berada dalam pundak penerima lisensi. Ini berarti pemberi lisensi hanya cukup melakukan pengawasan saja atas jalannya pemberian lisensi tersebut.

#### 14. Penyelesaian Perselisihan

Hal ini merupakan hal yang cukup penting yang harus dicantumkan dalam perjanjian lisensi. Walaupun pada dasarnya perjanjian lisensi itu tercipta berdasarkan kesepakatan dan persetujuan kedua belah pihak tetapi tidak tertutup kemungkinan terjadinya perselisihan antara kedua belah pihak, karena itu perlu adanya ketentuan mengenai penyelesaian perselisihan.

#### 15. Pengakhiran Pemberian Lisensi Hak Cipta

Hampir seluruh perjanjian mengenal jangka waktu, termasuk juga perjanjian lisensi *game online* yang akan berakhir dengan sendirinya dengan habisnya jangka waktu pemberian lisensi kecuali jika diperpanjang atau diperbaharui oleh para pihak (*time constraint*).

### **E. Hak dan Kewajiban Dalam Perjanjian Lisensi Hak Cipta**

Perjanjian yang dilahirkan tentunya akan membawa konsekuensi hukum bagi para pembuatnya. Sehingga dengan sendirinya tercipta hak dan kewajiban dari masing – masing pihak baik pemberi maupun penerima lisensi. Kewajiban dan hak dari masing – masing pihak antara lain :<sup>48</sup>

#### 1. Untuk Pemberi Lisensi (*Licensor*)

##### a. Kewajiban

- 1) Memberikan segala informasi yang berhubungan dengan Hak Cipta yang dilisensikan, yang diperlukan oleh penerima lisensi untuk melaksanakan lisensi yang diberikan tersebut;
- 2) Memberikan bantuan pada penerima lisensi mengenai cara pemanfaatan dan atau penggunaan Hak Cipta yang dilisensikan tersebut.

##### b. Hak

- 1) Melakukan pengawasan jalannya pelaksanaan dan penggunaan atau pemanfaatan lisensi oleh penerima lisensi;

---

<sup>48</sup> Gunawan Widjaja, *Ibid*, hlm, 30 - 33

- 2) Memperoleh laporan – laporan secara berkala atas jalannya kegiatan usaha penerima lisensi yang mempergunakan Hak Cipta yang dilisensikan tersebut
- 3) Melaksanakan inspeksi pada daerah kerja penerima lisensi guna memastikan bahwa Hak Cipta yang dilisensikan telah dilaksanakan sebagaimana mestinya;
- 4) Mewajibkan penerima lisensi, dalam hal – hal tertentu, untuk membeli barang modal dan atau barang – barang lainnya dari pemberi lisensi;
- 5) Mewajibkan agar penerima lisensi untuk menjaga kerahasiaan Hak Cipta yang dilisensikan;
- 6) Mewajibkan agar penerima lisensi tidak melakukan kegiatan yang sejenis, serupa, ataupun yang secara langsung maupun tidak langsung dapat menimbulkan persaingan tidak sehat dengan kegiatan usaha yang mempergunakan Hak Cipta yang dilisensikan;
- 7) Menerima pembayaran *royalty* dalam bentuk, jenis dan jumlah yang dianggap layak olehnya;
- 8) Meminta dilakukannya pendaftaran atas lisensi yang diberikan kepada penerima lisensi;
- 9) Atas pengakhiran lisensi, meminta kepada penerima lisensi untuk mengembalikan seluruh data, informasi maupun keterangan yang diperoleh penerima lisensi selama masa pelaksanaan lisensi;
- 10) Atas pengakhiran lisensi, melarang penerima lisensi untuk memanfaatkan lebih lanjut seluruh data, informasi maupun keterangan yang diperoleh oleh penerima lisensi selama masa pelaksanaan lisensi;
- 11) Atas pengakhiran lisensi, melarang penerima lisensi untuk tetap melakukan kegiatan yang sejenis, serupa, ataupun yang secara langsung maupun tidak langsung dapat menimbulkan persaingan dengan mempergunakan Hak Cipta yang dilisensikan;

- 12) Pemberian lisensi tidak menghapuskan hak pemberi lisensi untuk tetap memanfaatkan, menggunakan atau melaksanakan sendiri Hak Cipta yang dilisensikan tersebut.
2. Untuk Penerima Lisensi (*Licensee*)
    - a. Kewajiban
      - 1) Melaksanakan seluruh instruksi yang diberikan oleh pemberi lisensi kepadanya guna melaksanakan Hak Cipta yang dilisensikan tersebut;
      - 2) Memberikan keleluasaan bagi pemberi lisensi untuk melakukan pengawasan maupun inspeksi berkala maupun secara tiba – tiba, guna memastikan bahwa penerima lisensi telah melaksanakan Hak Cipta yang dilisensikan dengan baik;
      - 3) Memberikan laporan – laporan baik secara berkala maupun atas permintaan khusus dari pemberi lisensi;
      - 4) Membeli barang modal tertentu ataupun barang – barang tertentu lainnya dalam rangka pelaksanaan lisensi dari pemberi lisensi;
      - 5) Menjaga kerahasiaan atas Hak Cipta yang dilisensikan, baik selama maupun setelah berakhirnya masa pemberian lisensi;
      - 6) Melaporkan segala pelanggaran Hak Cipta yang ditemukan dalam praktek;
      - 7) Tidak memanfaatkan Hak Cipta yang dilisensikan selain dengan tujuan untuk melaksanakan lisensi yang diberikan;
      - 8) Melakukan pendaftaran lisensi bagi kepentingan pemberi lisensi dan jalannya pemberian lisensi tersebut;
      - 9) Tidak melakukan kegiatan yang sejenis, serupa, ataupun yang secara langsung maupun tidak langsung dapat menimbulkan persaingan dengan Hak Cipta yang dilisensikan;
      - 10) Melakukan pembayaran *royalty* dalam bentuk, jenis dan jumlah yang telah disepakati secara bersama;

- 11) Atas pengakhiran lisensi, mengembalikan seluruh data, informasi maupun keterangan yang diperolehnya;
- 12) Atas pengakhiran lisensi, tidak memanfaatkan lebih lanjut seluruh data, informasi maupun keterangan yang diperoleh oleh penerima lisensi selama masa pelaksanaan lisensi;
- 13) Atas pengakhiran lisensi, tidak lagi melakukan kegiatan yang sejenis, serupa, ataupun yang secara langsung maupun tidak langsung dapat menimbulkan persaingan tidak sehat dengan mempergunakan Hak Cipta yang dilisensikan.

b. Hak

- 1) Memperoleh segala macam informasi yang berhubungan dengan Hak Cipta yang dilisensikan, yang diperlukan olehnya untuk melaksanakan lisensi yang diberikan tersebut;
- 2) Memperoleh bantuan dari pemberian lisensi atas segala macam cara pemanfaatan dan atau penggunaan Hak Cipta yang dilisensikan tersebut.

#### **F. Keuntungan Perjanjian Lisensi Hak Cipta Bagi Pemberi Lisensi dan Penerima Lisensi**

Dalam mengadakan perjanjian lisensi, baik pemberi maupun penerima lisensi mengharapkan adanya suatu keuntungan yang bisa mereka dapatkan dari perjanjian lisensi tersebut. Hal tersebut merupakan salah satu faktor pendorong dimana pemberi lisensi mau memberikan lisensinya, dan penerima lisensi memutuskan untuk menerima lisensi tersebut.

Keuntungan yang dapat mereka dapatkan antara lain:

1. Bagi Pemberi Lisensi (*Licensor*)

Pemberi lisensi tentunya mengharapkan keuntungan yang akan diterima dengan memberikan haknya kepada orang lain untuk menggunakan Hak Cipta yang dimiliki, keuntungan tersebut dapat berupa :

- a. Lisensi menambah sumber daya pengusaha pemberi lisensi secara tidak langsung;<sup>49</sup>
  - b. Lisensi memungkinkan perluasan wilayah usaha secara tidak terbatas;
  - c. Dengan memberikan lisensi, pemberi lisensi didapat keuntungan berupa uang. Uang disini didapat dari pembayaran *royalty* . Pemberi lisensi dengan obyek lisensinya mengharapkan imbalan yang sesuai dengan keyakinan bahwa obyek lisensinya memiliki telah memiliki daya komersial tinggi;
  - d. Lisensi memperluas pasar produk hingga dapat menjangkau pasar yang semua berada di luar pangsa pasar pemberi lisensi. Dalam perdagangan, banyak faktor yang menyebabkan suatu negara dapat lebih maju dari negara lain, diantaranya adalah faktor jarak, hambatan – hambatan pemerintah serta sifat keterbatasan dari produk itu sendiri. Dengan memberikan lisensi, permasalahan – permasalahan tersebut dapat teratasi sehingga melalui pemberi lisensi dapat memperluas pasar melalui pemberian lisensi terhadap penerima lisensi;<sup>50</sup>
  - e. Melalui lisensi, penyebaran produk juga menjadi lebih mudah dan terfokus pada pasar;<sup>51</sup>
  - f. Melalui lisensi sesungguhnya pemberi lisensi dapat mengurangi tingkat kompetisi hingga pada suatu batas tertentu.<sup>52</sup>
2. Bagi Penerima Lisensi (*Licensee*)
- Penerima lisensi tentu mengharapkan keuntungan perjanjian lisensi terhadap Hak Cipta yang dilisensikan. Meskipun keuntungannya baru akan

---

<sup>49</sup> Meskipun penerima lisensi merupakan suatu identitas (badan hukum) tersendiri yang berbeda dari identitas pemberi lisensi, namun kinerja penerima lisensi merupakan pula kinerja pemberi lisensi. Dengan mengoptimalkan sumber daya yang ada pada penerima lisensi, sesungguhnya pemberi lisensi telah mengoptimalkan pengembangan usahanya. Lihat Gunawan Widjaja, *Ibid*, hlm, 15.

<sup>50</sup> Gunawan Widjaja, *Seri Hukum Bisnis : Transaksi Bisnis International – Ekspor Impor dan Imbal Beli*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2000.

<sup>51</sup> Ada produk – produk tertentu yang akan lebih mudah dipasarkan jika dijual dalam bentuk paket dengan produk lainnya, baik karena sifatnya komplementer, suplementer, atau pelengkap terhadap suatu produk yang sudah lebih dikenal masyarakat. Lihat Gunawan Widjaja, *Seri Hukum Bisnis Lisensi*, hlm, 16.

<sup>52</sup> Lihat Undang – Undang No. 5 Tahun 1999 tentang Larangan Praktek Monopoli dan Persaingan Usaha Tidak Sehat

diperoleh dalam jangka panjang karena penerima lisensi masih harus membagi keuntungannya dengan membayar *royalty* kepada pemberi lisensi. Namun selain itu terdapat keuntungan yang lain yang dapat diperoleh, antara lain:

- a. Lisensi memberikan keuntungan dalam bentuk nama besar dan *goodwill* dari pemberi lisensi. Dalam hal demikian maka pihak penerima lisensi tidak memerlukan biaya yang besar untuk melakukan promosi atas kegiatan usaha yang dilakukan. Penerima lisensi dapat mengurangi biaya *advertising* dan *promotion* dengan “menumpang” pada nama besar dan *goodwill*<sup>53</sup> pemberi lisensi.<sup>54</sup>
- b. Melalui lisensi, pihak pemberi lisensi maupun pihak penerima lisensi dapat melakukan *trade off* teknologi. Ini berarti para pihak mempunyai kesempatan untuk mengurangi biaya yang diperlukan untuk memperoleh suatu teknologi yang diperlukan.<sup>55</sup>

Dalam menerima lisensi, penerima lisensi juga harus mempertimbangkan dengan baik obyek lisensi yang ingin ditawarkan. Ada baiknya penerima lisensi mengadakan penelitian atau survey terhadap kemungkinan teknis, finansial, serta pengamatan pasar yang cermat. Suatu obyek yang tidak memiliki keunggulan atau tidak mempunyai pasar tentu akan merugikan penerima lisensi dimana penerima lisensi akan mengalami kesulitan dalam memasarkan produk tersebut. Jika hal tersebut terjadi, maka akibatnya penerima lisensi tidak dapat membayar *royalty* atau tidak bisa menutup biaya produksi yang telah dikeluarkan.

Lisensi tidak hanya mendatangkan keuntungan bagi pemberi lisensi ataupun penerima lisensi, tetapi juga mempunyai beberapa kerugian. Kerugian yang mereka dapatkan antara lain:<sup>56</sup>

---

<sup>53</sup> *Goodwill* adalah “*The benefit and advantage of the good name, reputation and correction of a business with its customers, suppliers, and distributors.*” Lihat [www.wipo.int/sme/en/documents/franchising.htm#license](http://www.wipo.int/sme/en/documents/franchising.htm#license), diunduh 30 Maret 2011.

<sup>54</sup> Gunawan Widjaja, *Seri Hukum Bisnis Lisensi*, *Ibid*, hlm, 16.

<sup>55</sup> *Ibid*.

<sup>56</sup> WIPO, *Ibid*, hlm 20.

### 1. Bagi Pemberi Lisensi (*Licensor*)

Terdapat beberapa kerugian yang mungkin dialami oleh pemberi lisensi dalam melisensikan hak ciptanya kepada penerima lisensi, kerugian tersebut antara lain:

- a. Terkadang investasi yang dilakukan oleh pemberi lisensi dapat menghasilkan keuntungan yang lebih besar dibandingkan menggunakan perjanjian lisensi;
- b. Penerima lisensi dapat menjadi kompetitor bagi pemberi lisensi sendiri. Sang penerima lisensi jika diberikan hak untuk beroperasi di wilayah atau teritorial yang sama dengan pemberi lisensi, berpotensi dapat mengurangi penjualan dari sang pemberi lisensi sendiri, yang mengakibatkan berkurangnya royalti daripada kerugian penjualan itu sendiri. Penerima lisensi dapat lebih efektif dalam memasuki pasar daripada pemberi lisensi, karena biaya yang dikeluarkan lebih sedikit dan hal tersebut membuatnya menjadi lebih efisien;
- c. Perjanjian lisensi dapat menjadi kerugian ketika teknologi yang dilisensikan tidak jelas atau tidak lengkap. Dalam beberapa kasus, pemberi lisensi dituntut untuk terus menerus mengembangkan teknologinya dengan biaya yang sangat besar demi memuaskan penerima lisensi; dan
- d. Pemberi lisensi dapat menjadi sangat tergantung pada kemampuan dan sumber daya dari penerima lisensi.

### 2. Bagi Penerima Lisensi (*Licensee*)

Perjanjian lisensi tentu dapat berpotensi mengakibatkan kerugian bagi penerima lisensi, kerugian tersebut antara lain:

- a. Penerima lisensi dapat membuat komitmen secara finansial terhadap teknologi yang belum siap untuk dikomersialisasikan atau teknologi yang harus dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan dari penerima lisensi;
- b. Sebuah lisensi dapat menambah beban kepada produk yang tidak didukung oleh pasar. Sebuah produk baru yang berteknologi tinggi

dapat saja dipasarkan, tetapi dengan syarat harganya yg terjangkau oleh konsumen. Jika harganya terlalu tinggi, maka produk tersebut tidak akan terserap oleh pasar;

- c. Perusahaan yang mempunyai ketergantungan terhadap lisensi dari sebuah teknologi dapat menjadi terlalu tergantung secara teknologi yang dapat membuat hambatan bagi perusahaan di masa depan untuk beradaptasi, memodifikasi, atau meng-*upgrade* produk mereka untuk pasar yang berbeda.



### **BAB III**

## **PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK CIPTA KHUSUSNYA**

### **LISENSI *GAME ONLINE***

#### **A. Game Online dan Sejarah Game Online**

Game adalah sebuah permainan yang terstruktur atau semi-terstruktur, yang biasanya digunakan untuk bersenang-senang dan digunakan juga sebagai alat pembelajaran. Game juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual” (*intellectual playability*). Selain itu “*game*” dapat diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya dan didalam game pemain dapat mencapai target-target yang diinginkan. Game juga merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Dalam perkembangan game, metode animasi merupakan salah satu hal penting dalam pembuatan game, karena keduanya saling berkaitan.

Permainan komputer pertama seperti Nimrod (1951), OXO (1952) dan Spacewar! (1961), adalah permainan untuk satu atau dua pemain di satu komputer yang digunakan hanya untuk bermain *game*. Kemudian pada tahun 1960, perkembangan komputer mulai mendukung *time-sharing*, yang memungkinkan beberapa pengguna untuk berbagi penggunaan komputer secara bersamaan. Sistem *terminal computer* kemudian didirikan yang memungkinkan pengguna untuk mengoperasikan komputer dari ruangan yang berbeda dimana komputer diletakkan. Segera setelah itu, melalui *link modem* yang berguna untuk memperluas jarak sehingga pengguna tidak harus di gedung yang sama dengan peralatan, pengguna komputer bisa menghubungkan komputer host melalui *dial-up* atau saluran telepon sewa. Dengan peningkatan teknologi *remote*, terciptalah *host – based game* dimana pengguna sistem *remote*, terhubung ke komputer pusat untuk memainkan *game* secara *single* ataupun *multiplayer*.

Kemudian pada dekade tahun 1970, *packet – based computer networking*<sup>1</sup> mulai berkembang. Antara tahun 1973 dan 1975, Xerox PARC mengembangkan *Local Area Network*<sup>2</sup> berbasis pada *Ethernet*<sup>3</sup> yang memungkinkan penciptaan *Local Area Networks* berdasarkan *Ethernet*. Ditambahkan juga *Wide Area Network*<sup>4</sup> Jaringan ARPANET<sup>5</sup> yang telah berkembang sejak tahun 1969, yang menghasilkan teknologi internet pada tanggal 1 Januari 1983. Pada awal 1970 - an, sistem *time-sharing* PLATO, yang dibuat oleh University of Illinois dan Control Data Corporation, memungkinkan siswa di berbagai lokasi untuk menggunakan pembelajaran *online* dalam salah satu sistem paling awal dengan bantuan komputer, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan.<sup>6</sup> Pada tahun 1972, dengan diluncurkannya PLATO IV dengan kemampuan grafis yang terbaru, siswa mulai menggunakan sistem ini untuk membuat game *multiplayer*. Selanjutnya, pada tahun 1978, PLATO telah menciptakan game seperti pertempuran udara (*Airfight*), pertempuran tank, dengan fitur seperti dapat bertukar pesan antar pemain dan bermain bersama tim minimal 32 pemain secara simultan.<sup>7</sup>

*Game online* yang pertama kali muncul kebanyakan adalah *game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game* ini kemudian menginspirasi *game* yang lain muncul dan berkembang. *Game online* sendiri mulai memasuki dunia internasional pada tahun 1990an dimana salah satu generasi pertama *game*

---

<sup>1</sup> *Packet – based computer networking* adalah metode komunikasi jaringan digital yang mengelompokkan semua data - isi terlepas dari, gaya atau struktur – ke dalam blok yang sesuai ukuran. Lihat <http://en.wikipedia.org> diunduh 01 April 2011

<sup>2</sup> *Local Area Network* adalah Sebuah jaringan area lokal (LAN) adalah jaringan komputer yang menghubungkan komputer dan perangkat di wilayah geografis terbatas seperti rumah, sekolah, lab komputer atau bangunan kantor. Lihat *Ibid.*, diunduh 01 April 2011

<sup>3</sup> *Ethernet* adalah teknologi komputer berbasis jaringan frame untuk *local area network* (LAN). Lihat *Ibid.*, diunduh 01 April 2011

<sup>4</sup> *Wide Area Network* adalah jaringan komputer yang mencakup area yang luas (misalnya, komunikasi yang melintasi batas regional, atau nasional) Lihat *Ibid.*, diunduh 01 April 2011

<sup>5</sup> *Advanced Research Projects Agency Network* (ARPANET) adalah *packet switching network* pertama di dunia dan menjadi cikal bakal jaringan internet. *Ibid.*, diunduh 02 April 2011

<sup>6</sup> David. R Woolley, *PLATO : The Emergence of Online Community*, <http://thinkofit.com/plato/dwplato.htm>, diunduh 2 Mei 2011

<sup>7</sup> *Ibid.*

*online* yaitu Nexus : The Kingdom of Winds yang diluncurkan di Korea pada awal tahun 1996. Kemudian disusul dengan Meridian 59 pada akhir tahun 1996, Ultima Online pada awal tahun 1997, dan beberapa *game* lainnya seperti Lineage (1998), EverQuest (1999), dan lain lain.

Yang membuat *game online* itu menarik antara lain adalah *game* dan ceritanya akan selalu berubah, lawan anda akan selalu berubah, reaksi yang diberikannya juga akan sangat dinamis tergantung dari cara memainkannya. Sisi menarik lainnya adalah *gamer* dapat memilih peran yang akan dimainkannya. Banyak fitur yang menarik lainnya, antara lain kemampuan menemukan teman secara global, mengajaknya bermain bersama meskipun lokasinya berbeda kota sekalipun. Kenyataan lainnya mayoritas *game* sangat tertarik dengan bertanding dengan sesama *gamer*, bukan dengan komputer. Hal ini dikarenakan bagi setiap *gamer* mempunyai identitas, wibawa, dan karisma digital yang sangat penting.

Adapun *game online* dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian menurut klasifikasi tertentu.

Berdasarkan Tipe Permainannya :

1. *First Person Shooter* (FPS), sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *game* – nya sehingga seolah – olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan). Karena *game* tipe ini menekankan pada penggunaan senjata, *game* tipe ini banyak mendapat tentangan dari banyak pihak karena sangat menonjolkan kekerasan dan agresifitas. Biasanya sepanjang permainan yang ada hanya pertarungan dan pembunuhan. Para pemain dapat bermain secara sendiri – sendiri atau juga bisa membentuk tim dalam melawan musuh. Di Indonesia *game* seperti ini contohnya adalah *Point Blank*, *Cross Fire*, dan *X - Shot*.
2. *Real-Time Strategy*, merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter. Di dalam *game* jenis ini

terdapat banyak kegiatan antara lain, mendirikan gedung, pengembangan teknologi, konstruksi bangunan serta pengolahan sumber daya alam. *Game* yang populer dari jenis ini adalah *Defender of The Ancients (DoTA)*

3. *Cross-Platform Online*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda misalnya saja *Need for Speed Undercover* dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun Xbox 360 (Xbox 360 merupakan *hardware / console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*).
4. *Browser Games*, atau biasa disebut *web based game* merupakan *game* yang dimainkan pada *browser* seperti Firefox, Opera, IE. Syarat dimana sebuah *browser* dapat memainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung javascript, php, maupun flash. Aplikasi *games* ini diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan *browser* untuk mengakses *games* tersebut. Perusahaan yang memiliki keinginan mengumpulkan komunitas internet dan sekaligus memperkenalkan *product / brand* - nya kepada komunitas Internet sangat cocok memilih media *game online* internet ini. Pilihan ini banyak digunakan karena dapat meningkatkan *traffic* pada suatu *website*. Bila *game* yang dibutuhkan simpel maka diperlukan waktu pengembangan yang relatif lebih singkat 1-2 bulan. *Game* yang populer dari jenis ini adalah *Mafia Wars, Poker, Empire Heroes*.
5. *Massive Multiplayer Online Games*, adalah *game* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Kemampuan tertentu yang dimiliki oleh karakter diperoleh melalui pengalaman (*experience*), dan biasanya berhubungan dengan kemampuannya bertempur atau melawan musuh. Dalam permainan jenis ini lebih ditekankan pada aspek kolaborasi dan sosial, bukan kompetisi. Interaksi sosial dalam permainan jenis ini sangat diperlukan, karena pemain harus berkolaborasi dengan pemain lain untuk mencapai tujuan yang lebih rumit dan harus bergabung dalam 'organisasi' agar mengalami peningkatan dalam permainan. Pemain

dituntut untuk berimajinasi sedemikian rupa agar karakter yang diinginkan terlihat sempurna. *Game* jenis ini juga biasanya menyediakan fasilitas ruang *chatting* (mengobrol), animasi yang dapat bergerak atau berekspresi, sampai membentuk tim untuk melawan musuh ataupun monster yang ada. Saat ini permainan jenis ini lah yang sangat populer di masyarakat, terutama Indonesia. Contoh *game* jenis ini yang populer adalah *Ragnarok Online*, *Perfect World*, *Ran Online*.

Berdasarkan Teknologi Grafis :

1. *Game* 2 Dimensi, *game* yang mengadopsi teknologi ini rata-rata *game* yang termasuk ringan, tidak membebani *system*. Tetapi *game* dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan *game* 3D sehingga rata-rata *game online* sekarang mengadopsi teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D.
2. *Game* 3 Dimensi, *game* bertipe 3 Dimensi merupakan *game* dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara realita, kebanyakan *game-game* ini memiliki perpindahan kamera (*angle*) hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia *game* tersebut. Akan tetapi *game* 3D meminta spesifikasi komputer yang lumayan tinggi agar tampilan 3 Dimensi *game* tersebut ditampilkan secara sempurna.

Berdasarkan Metode Pembayaran :

Maksud dari cara pembayaran ini adalah bagaimana perusahaan *game online* mendapatkan uang dari produknya. Berdasarkan kategori ini *game online* dapat dibedakan menjadi 2 yaitu :

1. *Pay Per Item*, *game* yang berada pada kategori ini merupakan *game* yang bisa diinstall atau dimainkan secara gratis, dan *game* ini biasanya mengenakan biaya pada pemainnya apabila pemainnya ingin cepat menaikkan level atau membeli barang (*item*) langka yang tidak pernah dijumpai pada permainan. Jenis *game* seperti ini yang paling sering dijumpai di Indonesia. Contoh: *Point Blank*, *Ragnarok Online*, *Grand Chase*, dan lain - lain.

2. *Pay per Play, game* ini harus dibeli dan diinstal secara legal karena pada saat diinstal *game* tersebut akan mendaftarkan pemain ke internet langsung dan apabila yang diinstal adalah program bajakan maka secara otomatis system akan memblokirnya. Contoh: *War of Warcraft*

*Game online* ini juga berkembang di Indonesia dan sejarah perkembangan *game online* di Indonesia muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online.<sup>8</sup> Nexia Online diluncurkan pada bulan Februari 2001 oleh BolehGame yang merupakan salah satu divisi dari PT Boleh.Net Indonesia yang bergerak dibidang penyediaan service *game online* di Indonesia. Nexia Online sendiri telah memasuki masa komersial (P2P : *Pay to Play*) pada bulan Maret 2002. Sayangnya, permainan ini ditutup pada tahun 2004 karena lisensi yang tidak diperpanjang. Semenjak itu, dunia *game online* di Indonesia semakin berkembang dengan masuknya beberapa *game* baru, seperti Redmoon (2002), Laghaim pada awal 2003, Ragnarok Online (RO) pada pertengahan 2003, dan Gunbound pada tahun 2004.

Ragnarok Online (RO) merupakan salah satu *game online* yang menghebohkan di ranah dunia *game online* Indonesia. Permainan yang keluar pada bulan Mei tahun 2003 ini, memang telah dinantikan kedatangannya dengan penuh antusiasme dari banyak *gamer*, dan telah lebih dulu mem-*booming* di luar negeri. *Game* yang kisahnya diambil dari sebuah komik karya komikus terkenal Korea ini, sudah terkenal sebelum masuk ke Indonesia. Banyak *gamer* Indonesia telah antusias menunggu *game* ini hingga rela memainkannya dengan lag-lag di server internasional.<sup>9</sup> *Game* buatan Gravity (Korea) mempunyai *gameplay* dan gambar *anime* yang sangat cocok dengan kegemaran *gamer* Asia, bahkan *game* ini cukup sukses juga di berbagai negara Eropa. *Game* ini dengan mudah menarik banyak penggemar baru bahkan dari kalangan yang *non-gamer*. *Game* yang sangat sukses ini bahkan tidak hanya

---

<sup>8</sup> Sejarah Perkembangan Game Online di Indonesia, [www.ligagames.com](http://www.ligagames.com) diunduh 1 Mei 2011

<sup>9</sup> Sejarah Game Online di Indonesia, [www.ketok.com](http://www.ketok.com) diunduh 11 Mei 2011

menguntungkan publishernya, tapi juga beberapa *gamer* bahkan dapat membeli mobil atau apartemen dengan jual beli barang di dalam game ini.<sup>10</sup>

Ragnarok Online memakai grafik 3D dengan karakter yang lucu-lucu, hingga menarik banyak pemain *gamer* cewek untuk memainkannya. Bukan rahasia lagi kalau beberapa *gamer* juga mendapatkan pasangannya bahkan pasangan hidup dari *game* ini. Kelebihan *game* ini antara lain memiliki dunia luas yang bisa dijelajahi oleh para pemainnya. Selain itu pembagian karakter dan job-nya sendiri sangat baik bila dibanding dengan *game - game* lainnya. Monster, *item* dan peta juga dibuat dengan sangat baik. Fitur - fitur lainnya pada game seperti karakter bisa membuka *chat room* (pub), karakter yang bisa berjualan, menempa barang, mengambil *quest* dan masih banyak lagi, merupakan salah satu yang membuat *game* ini tidak membosankan. Ragnarok sampai saat ini masih bertahan di Indonesia walau banyak bermunculan *game-game online* baru, dan dapat dikatakan bahwa Ragnarok merupakan *game online* tersukses di Indonesia. Permainan ini langsung diserbu oleh banyak orang dan berhasil membuat *game online* mencapai titik puncak penggunaan hingga sempat membuat koneksi internet di Indonesia kacau karena *bandwith*<sup>11</sup> yang tersedia pada saat itu belum memadai.<sup>12</sup> Sementara itu permainan Gunbound merupakan *game online* bergenre *action* pertama di Indonesia dan merupakan *game online* pertama yang menganut system *Item Mall*, di mana pemain dapat membeli *item* atau avatar untuk menghias karakter mereka dalam permainan tersebut.

---

<sup>10</sup> *Ibid.*

<sup>11</sup> *Bandwith* adalah besaran lalu lintas data yang diperbolehkan melalui website anda ke seluruh internet. Besaran bandwidth yang bisa disediakan perusahaan hosting ditentukan oleh koneksi jaringan mereka, baik yang melalui internal data center mereka maupun ke eksternal yaitu internet publik. Lihat [www.cybersplash.net](http://www.cybersplash.net) diunduh 02 Mei 2011

<sup>12</sup> Bandwidth besaran transfer data yang diperbolehkan dalam suatu paket hosting. Misalnya anda memiliki halaman web sebesar 48KB, maka setiap pengunjung halaman web anda yang membuka halaman tersebut akan mengunduh/download informasi/data sebesar 48 KB ke komputer mereka. Jika ada 100 pengunjung ke halaman tersebut maka telah terjadi transfer data sebesar 4800 KB dari server dimana file anda berada ke komputer pengunjung. Jadi Bandwidth adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan besaran data yang telah ditransfer keluar dari kuota space hosting anda. Lihat *Ibid.*

Pembelian *item* melalui *voucher* yang diterbitkan oleh BolehGame. Permainan ini juga merupakan *game online* yang bersifat gratis pertama di Indonesia, di mana pemain tidak harus membayar atau membeli *voucher* untuk memainkannya (kecuali untuk membeli *item* tambahan). Seiring dengan meningkatnya kuantitas pemain *game online* di Indonesia, tidak mengherankan jika komunitas maya akibat *game online* pun cukup menjamur. Biasanya komunitas ini terbentuk karena sering berinteraksi dalam sebuah permainan, dan kemudian bermain bersama. Selain bertemu di dunia virtual, suatu komunitas biasanya melakukan *gathering* atau pertemuan anggota pada waktu-waktu tertentu. Game online yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport*, maupun RPG (*role-playing game*). Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *gamer* di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia.

**Beberapa Contoh Game Online Yang Ada Di Indonesia :<sup>13</sup>**

| <b>Nama Games</b> | <b>Muncul Tahun</b> | <b>Pemegang Lisensi</b> | <b>Tipe Game</b> | <b>Tipe Grafis</b> | <b>Status</b>    |
|-------------------|---------------------|-------------------------|------------------|--------------------|------------------|
| Nexia             | 2001                | BolehGame               | RPG              | 2D                 | Ditutup thn 2004 |
| RedMoon           | 2002                | -                       | RPG              | 2,5D               | Ditutup thn 2005 |
| Laghaim           | 2003                | Boleh Game              | RPG              | 3D                 | Ditutup thn 2006 |
| Ragnarok          | 2003                | Lyto                    | RPG              | 3D                 | Masih            |
| GunBound          | 2004                | Boleh Game              | Action<br>RPG    | 3D                 | Masih            |
| Xian              | 2004                | Boleh Game              | Strategy<br>RPG  | 3D                 | Masih            |
| Risk Your         | 2004                | Dream Web               | Action           | 3D                 | Masih            |

<sup>13</sup> [www.ligagames.com](http://www.ligagames.com) , *Ibid.*

|                  |      |                         |         |      |                  |
|------------------|------|-------------------------|---------|------|------------------|
| Life             |      | Tech                    | RPG     |      |                  |
| Tantra           | 2004 | Playon                  | RPG     | 3D   | Masih            |
| Survival Project | 2004 | Playon                  | RPG     | 2D   | Ditutup thn 2006 |
| GetAmped         | 2005 | Lyto                    | RPG     | 2,5D | Masih            |
| Stargate         | 2005 | Borneo X                | RPG     | 2D   | Ditutup thn 2006 |
| TS               | 2005 | Global World Technology | RPG     | 2D   | Ditutup thn 2008 |
| O2jam            | 2005 | Infomedia Nusantara     | Musical | 3D   | Masih            |
| Pangya           | 2005 | Boleh Game              | Sport   | 3D   | Ditutup thn 2008 |
| Knight           | 2005 | Infomedia Nusantara     | RPG     | 3D   | Ditutup thn 2007 |
| Vital Sign       | 2005 | -                       | FPS     | 3D   | Ditutup thn 2007 |
| SEAL             | 2006 | Lyto                    | RPG     | 3D   | Masih            |
| RAN              | 2006 | Jaspace                 | RPG     | 3D   | Masih            |
| Deco             | 2006 | Playon                  | RPG     | 3D   | Masih            |
| AyoDance         | 2006 | Maxus Infotech          | Musical | 3D   | Masih            |
| DOMO             | 2007 | Datakom Wijaya Pratama  | RPG     | 3D   | Masih            |
| Angel Love       | 2007 | WaveGame                | RPG     | 3D   | Masih            |
| Rising Force     | 2007 | Lyto                    | RPG     | 3D   | Masih            |
| Ghost            | 2007 | Kreon                   | RPG     | 2D   | Masih            |

Adapun contoh perusahaan yang bergerak di bidang *game online* yang akan diangkat disini, yang sekaligus menjadi penerima lisensi dalam

pembahasan thesis ini adalah suatu perusahaan Indonesia, yaitu PT Lyto Datarindo Fortuna.

## **B. Perjanjian Lisensi Game Online**

### **1. Pihak – pihak yang Terkait dalam Lisensi Game Online**

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa PT Lyto Datarindo Fortuna merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *game online*. Adapun seluruh *game online* yang namanya digunakan oleh PT Lyto Datarindo Fortuna didapatkan langsung melalui lisensi dari pemilik *game online* yang bersangkutan. Dengan mengkaitkan terhadap pembahasan thesis ini, maka penulis akan mengangkat 1 (satu) Perjanjian Lisensi *Game Online*. Adapun dari berbagai macam *game online* yang dimiliki oleh PT Lyto Datarindo Fortuna, contoh perjanjian lisensi *game online* yang akan dibahas disini adalah perjanjian lisensi atas Ragnarok Online. Seperti layaknya Perjanjian Lisensi manapun yang melibatkan beberapa pihak, maka dalam hal ini Perjanjian Lisensi *Game Online* pun melibatkan pihak – pihak sebagai berikut :

- a. Pemberi Lisensi, yaitu Gravity selaku pemegang Hak Cipta dari Ragnarok Online.

Terbentuk pada tahun 2000, Gravity adalah perusahaan *game online* yang telah terdaftar di NASDAQ<sup>14</sup>. Gravity telah dikenal luas dikarenakan kesuksesannya *game* - nya yang telah mendunia yaitu Ragnarok Online yang telah menyebar di 77 Negara melewati 5 Lautan dan 6 Benua.<sup>15</sup> Saat ini Gravity telah menyiapkan generasi *game* terbaru termasuk di dalamnya Ragnarok Online II yang akan mengulang kesuksesan Ragnarok Online pada tahun – tahun sebelumnya. Bermula dari sebuah usaha kecil di Shinsa-dong,

---

<sup>14</sup> NASDAQ adalah *National Association of Securities Dealer Automated Quotations*, sebuah bursa saham yang dioperasikan oleh *National Association of Securities Dealer*. NASDAQ merupakan bursa saham pertama di dunia. Bursa utamanya terletak di Amerika Serikat dengan cabang di Kanada dan Jepang.

<sup>15</sup> [www.gravity.co.kr](http://www.gravity.co.kr) diunduh 04 Mei 2011

Kangnam-ku, Seoul, Korea Selatan dan telah berkembang secara beberapa anak perusahaan, Gravity Corporation telah melakukan IPO pada NASDAQ pada tanggal 08 Februari 2005.<sup>16</sup> Perusahaan ini telah memiliki sejarah yang cukup panjang, dimulai dengan awalnya konflik politik internal antara CEO Kim Hakkyu (yang akhirnya keluar dari perusahaan) dan perusahaan presiden Kim Jung Ryool (yang kemudian mengambil alih sebagai CEO). Tetapi sejak kondisi perusahaan telah stabil, Gravity memperluas bisnisnya di seluruh Asia Utara dan Tenggara melalui kemitraan dengan badan usaha di negara lain. Namun, meskipun produk Gravity Corporation yaitu Ragnarok Online dianggap sukses di Asia, hal tersebut tidak terjadi di Eropa dan Amerika Serikat dibandingkan dengan produk sejenis yang dijual dan dikembangkan disana. Berbagai macam *game online* yang telah dan sedang dikembangkan oleh Gravity Corporation, antara lain :

- 1) Requiem : Bloodymare
- 2) Ragnarok Online
- 3) Ragnarok Online II
- 4) Emil Chronicle Online
- 5) Canaan
- 6) H.A.V.E

Saat ini Gravity sudah mempunyai banyak anak perusahaan di berbagai negara seperti Amerika Serikat, Rusia, dan Perancis dengan motto “Global Gravity”.

- b. Penerima Lisensi, yaitu PT Lyto Datarindo Fortuna, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *game online* dan sebagai penerima lisensi dari *game* Ragnarok Online.

Berdiri sejak 12 Maret 2003, sesuai dengan Akta Pendirian Perseroan Terbatas, sebagaimana telah disahkan melalui Keputusan Menteri Kehakiman dan Hak Asasi Manusia No. C-15492.H5.01.01.TH.2003 dan diumumkan dalam berita negara Republik Indonesia tanggal 26-

---

<sup>16</sup> *Ibid.*

09-2003 no.77, PT Lyto Datarindo Fortuna merupakan salah satu pionir dalam perusahaan yang bergerak di bidang *game online*. Misi perusahaan adalah menyediakan cara baru dalam bermain game melalui *Massive Multiplayer Online Games*. Berkantor pusat di Jakarta, PT Lyto Datarindo Fortuna memiliki lebih dari 10 kantor cabang di seluruh Indonesia. Pada tahun 2010, PT Lyto Datarindo Fortuna telah mengeluarkan 14 *game*, termasuk judul terkenal yang menjadi permainan yang paling populer di Indonesia. Genre *game* yang dikeluarkan oleh PT Lyto Datarindo Fortuna sangat bervariasi dari RPG (*Role Playing Game*), *casual*, dan RTS (*Real Time Strategy*).<sup>17</sup> Saat ini, PT Lyto Datarindo Fortuna mempunyai jumlah pemain yang sangat banyak, yang aktif bermain di *Internet Cafe* dan juga di rumah.<sup>18</sup> Ke depannya, PT Lyto Datarindo Fortuna akan terus membangun hubungan dengan banyak *game developer* untuk membawa lebih banyak hiburan online yang lebih besar dan lebih baik untuk Indonesia. Adapun *game online* yang izin lisensinya dimiliki oleh PT Lyto Datarindo Fortuna sampai saat ini adalah sebagai berikut:

- 1) Ragnarok Online
- 2) Getamped X
- 3) Seal Online
- 4) RF Online
- 5) Idol – Street
- 6) Perfect World
- 7) Crazy Kart 2
- 8) Rohan
- 9) Cross Fire
- 10) Luna Plus
- 11) Requiem
- 12) Avalon

---

<sup>17</sup> [www.lyto.net](http://www.lyto.net) diunduh 11 Mei 2011

<sup>18</sup> *Ibid.*

- 13) Granada Espada
- 14) Allods Online
- 15) Jade Dynasty (Coming Soon)

Seluruh *game online* di atas terdaftar lisensinya dan merupakan hak sepenuhnya dari penerima lisensi, yang dalam hal ini adalah PT Lyto Datarindo Fortuna. PT Lyto Datarindo Fortuna menjadi satu – satunya *publisher* yang berhak melaksanakan lisensi yang telah diberikan oleh pemberi lisensi yang lisensinya bersifat secara eksklusif dari *game online* yang sudah disebutkan di atas. Kedua belah pihak sepakat melakukan perjanjian lisensi yang tertuang dalam *License Agreement between Gravity Corporation and PT Lyto Datarindo Fortuna* yang ditandatangani oleh Hyun Cul Park, dari pihak Gravity Corporation dan Andi Suryanto dari PT Lyto Datarindo Fortuna.

## 2. Ketentuan yang Berlaku dalam Perjanjian Lisensi Game Online

Terhadap perjanjian lisensi ini tentunya timbul syarat – syarat dan kondisi – kondisi baik yang harus dilaksanakan oleh penerima lisensi maupun yang harus diberikan oleh pemberi lisensi. Mengenai obyek lisensi serta syarat – syaratnya tercantum jelas dalam *Article 1* mengenai *Grant and Scope of License* yang menyatakan bahwa objek dari lisensi ini adalah *Game Online* dengan nama *Ragnarok Online* yang akan digunakan oleh penerima lisensi. Hal ini merupakan dasar utama dibentuknya *License Agreement between Gravity Corporation and PT Lyto Datarindo Fortuna*. Terhadap objek lisensi sebagaimana terurai di atas, lebih lanjut mengenai syarat – syarat lisensi yang harus dipenuhi disini, tentunya lebih menekankan kepada kewajiban dari pemberi lisensi dan penerima lisensi yang harus dilaksanakan selama perjanjian lisensi berlangsung. Kewajiban dari pemberi lisensi dalam hal ini adalah Gravity Corporation, antara lain :<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Wawancara tanggal 05 Maret 2011 di PT Lyto Datarindo Fortuna dengan Andi Suryanto dengan kapasitas sebagai *Chief Executive Officer* (CEO)

- a. Memberikan segala dokumentasi yang berhubungan dengan informasi mengenai Ragnarok Online, termasuk *script*, *design character*, *design monster*, *music*, dan hal – hal yang berhubungan dengan Ragnarok Online;
- b. Memberikan material untuk promosi, seperti video animasi, *design* untuk banner promosi dan spanduk ;
- c. Menyediakan *software* yang dibutuhkan untuk pemasangan *server* ;
- d. Memberikan info spesifikasi komputer yang cocok agar *user* dapat memainkan Ragnarok Online dengan lancar ;
- e. Memperbaiki *bug*<sup>20</sup> atau *error* yang terjadi di dalam Ragnarok Online ;
- f. Mengirimkan teknisi ahli yang berpengalaman untuk membantu dalam instalasi Ragnarok Online pada waktu pertama kali ;
- g. Menyediakan *update*<sup>21</sup> terhadap Ragnarok Online dalam jangka waktu maksimal per 6 bulan.

Sedangkan kewajiban bagi penerima lisensi dalam hal ini adalah PT Lyto Datarindo Fortuna, antara lain :<sup>22</sup>

- a. Membayar royalti kepada Gravity Corporation. Besarnya pembayaran royalti ini berdasarkan setiap *update* yang diberikan oleh Gravity Corporation yang besarnya pembayarannya tergantung performa perusahaan dalam hal ini PT Lyto Datarindo Fortuna. Mekanisme pembayaran royalti ini diatur lebih lanjut dalam perjanjian lisensi antara Gravity Corporation dan PT Lyto Datarindo Fortuna dengan persentase dan perhitungan sendiri sebagaimana telah disepakati oleh kedua belah pihak;
- b. Memberikan laporan kepada pemberi lisensi yaitu Gravity Corporation mengenai hal – hal berikut ini secara tepat :

---

<sup>20</sup> *Bug* merupakan suatu kesalahan desain pada *software* atau program komputer yang menyebabkan *software* tidak berfungsi secara semestinya.

<sup>21</sup> *Update* disini dimaksudkan sebagai penambahan fitur – fitur di dalam game itu sendiri, seperti map baru, monster baru, karakter baru, ataupun fitur – fitur lainnya.

<sup>22</sup> Andi Suryanto, *Ibid.*

- 1) *Quality Control* terhadap keseluruhan pelayanan dan sistem Ragnarok Online. Hal ini termasuk pemberian *customer service* dalam bentuk telepon, *email*, bahkan *customer service in game* yang sesuai dengan *standard of procedure* yang harus diketahui dan disetujui oleh pemberi lisensi dalam hal ini Gravity Corporation;
  - 2) *Marketing plan* terhadap pemasaran produk atau program – program publikasi yang bersifat komersil, kegiatan apa saja yang sudah dan akan dilakukan dalam promosi Ragnarok Online yang nilainya telah ditentukan oleh kedua belah pihak;
  - 3) Hasil penjualan bersih terhadap *voucher* Ragnarok Online, dan *merchandise* di seluruh outlet PT Lyto Datarindo Fortuna yang ada;
  - 4) *Monitoring online system* agar Gravity dapat memonitor atau mengawasi apa saja yang sudah dilaksanakan oleh PT Lyto Datarindo Fortuna terhadap Ragnarok Online dengan tanggal yang disetujui, dan juga agar dapat membantu memperbaiki *bug* atau *error* yang terjadi di dalam *game*;
  - 5) Jumlah *user* yang aktif bermain dalam Ragnarok Online.
  - 6) Struktur organisasi dari PT Lyto Datarindo Fortuna lengkap dengan nama – nama direksi, komisaris serta staff yang terkait serta alur pengambilan keputusan di dalam perusahaan.
- c. Mendistribusikan Ragnarok Online kepada masyarakat melalui *download* melalui web ataupun instalasi dengan menggunakan DVD yang bisa didapatkan di seluruh outlet PT Lyto Datarindo Fortuna;
  - d. Menyiapkan *server* dan segala keperluan *hardware* yang sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan oleh Gravity Corporation;
  - e. Bersedia memberikan kembali data – data, dokumen – dokumen, informasi – informasi maupun keterangan lainnya dalam bentuk apapun yang pernah diberikan Gravity Corporation kepada PT Lyto Datarindo Fortuna dalam hal perjanjian lisensi sudah berakhir.

Ketentuan – ketentuan di atas tercantum di dalam perjanjian lisensi antara Gravity Corporation dengan PT Lyto Datarindo Fortuna. Kedua hal ini sangat penting untuk diterapkan baik oleh pemberi lisensi ataupun penerima lisensi agar hubungan di antara keduanya selama perjanjian lisensi berlangsung dapat terjalin dengan baik.

## C. Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Lisensi Game Online

### 1. Berdasarkan Hukum Internasional

Perlindungan hukum terhadap perjanjian lisensi Hak Cipta diatur dalam konvensi yang dikenal sebagai *Internet Treaties*. Konvensi – konvensi tersebut adalah :

- a. *WIPO Copyright Treaty* (WCT) tahun 1996, diratifikasi Indonesia dengan Keputusan Presiden No. 19 tahun 1997;
- b. *WIPO Performances and Phonograms Treaty* (WPPT) tahun 1996, diratifikasi Indonesia dengan Keputusan Presiden No. 74 Tahun 2004.

Kedua jenis Konvensi Internasional ini yang mengatur mengenai masalah Hak Cipta inilah yang menjadi dasar bagi Indonesia dalam meletakkan ketentuan – ketentuan di dalam peraturan nasional. Sebagai konsekuensi dari keikutsertaan Indonesia sebagai anggota *World Trade Organization* (WTO) mengharuskan Indonesia menyesuaikan segala peraturan perundang – undangan di bidang Hak Kekayaan Intelektual terutama di dalam bidang Hak Cipta dengan standar *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPs). Hal ini juga akibat diratifikasinya konvensi – konvensi Internasional di bidang Hak Kekayaan Intelektual terutama dalam bidang Hak Cipta dan juga telah menyesuaikan dengan ketentuan – ketentuan yang diharuskan yang salah satu hasilnya adalah Undang – Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

WCT memuat tiga ketentuan merefleksikan yang lazim disebut *Digital Agenda*. Timbulnya *Digital Agenda* ini pada esensinya adalah tiada lain untuk melindungi kepentingan para pemegang hak cipta untuk perbanyak ciptaan yang dilindungi hak cipta dengan menggunakan

sarana teknologi komunikasi digital sebagaimana dikemukakan dalam WCT yang merumuskannya dengan kata – kata sebagai berikut:

*...the profound impact of the development and convergence of information and communication technologies on the creation and use of literary and artistic works.*

Didalam *Agreed Statements* yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari WCT, dinyatakan bahwa hak perbanyakan (*reproduction right*) mencakup merekam suatu ciptaan dalam bentuk digital dengan sarana elektronik termasuk perbanyakan seperti dimaksud oleh Pasal 9 Konvensi Bern. Tiga ketentuan yang lazim disebut *Digital Agenda WCT* yang harus dilaksanakan oleh negara – negara peserta perjanjian adalah:<sup>23</sup>

**Pertama**, memberikan kepada pencipta sebagai bagian dari hak eksklusif untuk mengumumkan kepada publik (*communication right to the public*) dengan menggunakan sarana kabel atau tanpa kabel (Ketentuan ini, misalnya dimaksudkan untuk melindungi ciptaan karya tulis atau gambar karya seorang pencipta yang dimuat/ditampilkan dalam suatu website yang dapat diakses oleh publik (Pasal 8 WCT); **Kedua**, memberikan perlindungan hukum yang memadai dan penegakan hukum yang efektif terhadap tindakan – tindakan penyalahgunaan teknologi yang merugikan pencipta (Pasal 11 WCT); **Ketiga**, kewajiban negara untuk menegakkan hukum secara efektif terhadap seseorang yang melakukan tindakan – tindakan sebagai berikut :

- a. Menghapus atau mengubah secara elektronik hak informasi manajemen elektronik (*right management information*) tanpa izin pencipta;
- b. Mendistribusi, mengimpor untuk didistribusikan, menyiarkan atau mengkomunikasikan kepada publik suatu ciptaan atau perbanyakan suatu ciptaan yang diketahui bahwa hak pengelolaan informasi seorang pencipta telah dihapus atau diubah tanpa izin pencipta (Pasal 12 WCT)

---

<sup>23</sup> Eddy Damian, *Ibid.*, hlm 72 – 73.

WIPO juga membuat program khusus dalam hal lisensi hak cipta dalam lingkungan digital (*Copyright Licensing in the Digital Environment*). Lingkungan digital berguna untuk memfasilitasi lisensi hak cipta dalam berbagai cara, termasuk membantu untuk dengan cepat menemukan dan mengidentifikasi para pemberi lisensi dan penerima lisensi, menyediakan media atau wadah untuk membuat kontrak secara virtual, pembayaran royalti dan pengiriman barang dan jasa.<sup>24</sup> Dalam hal ini, teknologi digital sangat mempengaruhi kerangka teritorial untuk pendaftaran hak cipta. Selain itu, sejumlah praktek perizinan baru muncul dalam lingkungan teknologi yang baru ini.

Perkembangan praktek lisensi baru muncul yang mencerminkan perkembangan *user* yang lebih kreatif kolaboratif dan posisi baru, lebih dinamis dalam lingkungan digital. Berkat teknologi digital dan media yang tersedia baik *hardware* dan *software*, membuat *user* menjadi konsumen yang potensial, produser, pencipta dan distributor dari karya kreatif. Ketika akhirnya lisensi sudah dapat diaplikasikan di dalam dunia digital, hal ini telah mengubah cara di mana konten hak cipta yang dipasarkan, didistribusikan, diserahkan dan dikonsumsi, dan hal ini memiliki konsekuensi yang signifikan bagi proses hak cipta. Penting untuk dicatat bahwa WIPO telah mengembangkan kegiatan yang relevan dalam bidang ini, menunjukkan praktek-praktek lisensi yang berbeda dan hubungan mereka dengan berbagai model bisnis. Pada tahun 2005 WIPO menerbitkan *Guide on the Licensing of Copyright and Related Rights*, yang ditulis oleh para ahli di berbagai bidang, dan memberikan informasi tentang praktek-praktek lisensi yang melibatkan berbagai sektor seperti musik, *software* dan audiovisual.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> *Copyright Licensing in the Digital Environment*, [www.wipo.int](http://www.wipo.int), diunduh 23 Mei 2011

<sup>25</sup> *Ibid.*

Apabila kita melihat pada ketentuan di dalam *WIPO Copyright Treaty* mengenai perjanjian lisensi hak cipta, maka kita akan berpatokan kepada ketentuan yang mengatur mengenai perlindungan hak cipta pada pasal 11 yang intinya menyatakan bahwa negara perlu memberi perlindungan hukum yang memadai dan penegakan hukum yang efektif terhadap tindakan – tindakan penyalahgunaan teknologi yang merugikan pencipta. Diberlakukannya prinsip – prinsip yang sesuai dengan WCT, berarti Indonesia harus secara konsekuen menerapkan kerangka hukum yang termuat dalam *WIPO Copyright Treaty* yang telah diratifikasi Indonesia dengan Keputusan Presiden No. 19 tahun 1997 dan *WIPO Performances and Phonograms Treaty* yang telah diratifikasi melalui dengan Keputusan Presiden No. 74 Tahun 2004. Untuk itulah, badan peradilan di Indonesia dalam menyelesaikan sengketa bidang hak cipta, baik yang berskala internasional maupun nasional harus secara tepat menerapkan patokan atau batasan dari prinsip – prinsip hukum tersebut.

Uraian di atas dapat dikatakan belum cukup menjawab pertanyaan mengenai perlindungan Hukum Internasional mengenai lisensi hak cipta terutama lisensi *game online*. Hal ini disebabkan peraturan yang terdapat di dalam *WIPO Copyright Treaty* lebih banyak mengatur mengenai perlindungan tentang hak cipta itu sendiri seperti program komputer, *database*, *rental rights*, dan *rights of communication to the public*, sehingga ketentuan yang bersifat teknis seperti pendaftaran lisensi hak cipta, ataupun ketentuan yang bersifat spesifik lainnya tidak dibahas secara mendalam.

## **2. Berdasarkan Hukum Indonesia**

Undang – Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta mengatur sejumlah ketentuan mengenai masalah perjanjian lisensi, termasuk di dalamnya mengenai perlindungan hukum bagi pemegang lisensi. Di dalam hal ini perlindungan hukum diberikan kepada kedua belah pihak, yaitu pemberi dan penerima lisensi namun pembahasan akan dikhususkan hanya

kepada penerima lisensi. Adapun peraturan mengenai lisensi tersebut diatur di dalam Pasal 45 ayat (1) Undang – Undang No.19 Tahun 2002 yang menyatakan bahwa pemegang Hak Cipta berhak memberikan lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2. Hal ini berarti lisensi pada dasarnya merupakan persetujuan yang lahir dari kedua belah pihak.

Pihak pemberi lisensi setuju untuk memberikan izin penggunaan atas hak cipta miliknya untuk digunakan oleh penerima lisensi. Di sisi lain, penerima lisensi bersedia dan setuju untuk menerima lisensi yang telah diberikan pemberi lisensi dan dengan sendirinya tunduk terhadap ketentuan dan persyaratan yang ditetapkan oleh pemberi lisensi kepadanya. Terhadap perjanjian lisensi ini sebagaimana disebutkan di atas harus dimintakan pencatatannya secara resmi kepada Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual. Hal ini sesuai dengan Pasal 47 ayat (2) Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta. Tujuan dari pencatatan ini adalah sebagai bentuk pengumuman kepada pihak ketiga dan pihak – pihak lainnya yang bersangkutan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Lebih lanjut mengenai pencatatan, di dalam Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta dinyatakan bahwa ketentuan mengenai pencatatan perjanjian lisensi di Indonesia diatur lebih jauh melalui Keputusan Presiden tersendiri. Hal ini diatur dalam Pasal 47 ayat (4) Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta, walaupun sampai saat ini Keputusan Presiden yang dimaksud belum ada.

Selain itu disebutkan di dalam peraturan yang sama, bahwa suatu perjanjian lisensi berlaku di seluruh wilayah Negara Republik Indonesia, kecuali ditentukan lain. Hal ini sesuai dengan prinsip nasional dimana pada umumnya suatu bentuk perjanjian yang dibuat di Indonesia, dengan para pihak berkewarganegaraan atau berstatus badan hukum Indonesia baik salah satunya maupun kedua belah pihak dan dengan memiliki kegiatan yang berlangsung di Indonesia, maka perjanjian tersebut berlaku

secara nasional di seluruh Indonesia. Hal ini sesuai dengan Pasal 45 ayat (2) Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta.

Hal penting lainnya yang perlu diketahui mengenai perlindungan hukum bagi pemegang lisensi *game online* dalam perjanjian lisensi adalah ketentuan yang diatur dalam Pasal 46 Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta yang menyatakan bahwa pemegang Hak Cipta tetap boleh melaksanakan sendiri atau memberikan lisensi kepada pihak ketiga untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 kecuali diperjanjikan lain. Hal ini berarti pemegang Hak Cipta yaitu Gravity Corporation berhak untuk memberikan lisensi kepada pihak ketiga untuk melaksanakan hak – hak yang ia miliki. Tetapi, karena perjanjian *game online* ini bersifat eksklusif secara teritorial, maka pihak Gravity Corporation tidak berhak untuk melaksanakan hak – hak yang ia miliki ataupun memberikan lisensi Ragnarok Online kepada pihak ketiga, karena di wilayah Negara Republik Indonesia hanya PT Lyto Datarindo Fortuna yang berhak untuk menyelenggarakan, mengelola dan melaksanakan Hak Cipta yang dimiliki oleh pemberi lisensi yaitu Ragnarok Online. Dengan kata lain, PT Lyto Datarindo Fortuna adalah pemegang lisensi tunggal dalam hal Ragnarok Online.

Hal terakhir yang tidak kalah pentingnya dalam perjanjian lisensi Hak Cipta di Indonesia adalah dalam hal pembayaran royalti. Di dalam pasal 45 ayat (4) Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta disebutkan bahwa jumlah royalti yang wajib dibayarkan kepada pemegang Hak Cipta oleh penerima lisensi adalah berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak dengan berpedoman kepada kesepakatan organisasi profesi. Hal ini berarti PT Lyto Datarindo Fortuna wajib membayarkan royalti kepada Gravity Corporation sebagai kompensasi atas pemberian lisensi Ragnarok Online. Ketentuan ini merupakan peraturan yang terpenting yang wajib diketahui baik oleh penerima lisensi, pemberi lisensi, ataupun pihak – pihak yang terkait lainnya.

Secara garis besar, dapat dikatakan bahwa Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta telah mengatur perlindungan hukum bagi pemegang lisensi Hak Cipta dalam perjanjian lisensi dan peraturan yang ada sudah cukup memadai.



## BAB IV

### STUDI KASUS PELANGGARAN HAK CIPTA DI BIDANG LISENSI GAME ONLINE DAN CARA PENYELESAIANNYA

#### A. Studi Kasus PT Lyto Datarindo Fortuna vs Yonathan Chandra

Ragnarok Online adalah *game* yang masi aktif dan cukup besar komunitasnya. Hal ini dikemukakan oleh Andi Suryanto selaku CEO dari PT Lyto Datarindo Fortuna.<sup>1</sup> Tentunya dengan *user* yang masih sangat besar dan loyal, maka Ragnarok Online 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

---

<sup>1</sup> Andi Suryanto, *Ibid.*,

<sup>2</sup> Server yang dimiliki oleh pribadi, biasanya tiruan dari *software* komersial pihak ketiga.

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*<sup>3</sup>;
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 72 ayat (1) dan (2) Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta.

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

---

<sup>3</sup> *Internet Service Provider* atau biasa disebut ISP adalah suatu perusahaan yang memberikan jasa hubungan ke internet bagi para pengguna komputer. Pada umumnya dengan menarik biaya tertentu. Biasa disebut dengan *provider* saja.

permohonan dari pihak Tergugat dan akhirnya Tergugat menghentikan seluruh kegiatan Ragnarok Online Lebay.

## **B. Analisa Kasus**

### **1. Budaya Hukum**

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>4</sup> Lain halnya dengan di negara – negara yang menganut sistem preseden, sudah tentu peranan yurisprudensi lebih penting.<sup>5</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

---

<sup>4</sup> Lili Rasjidi dan B. Arief Sidharta, *Filsafat Hukum : Mazhab dan Refleksinya*, Bandung : Remaja Karya CV, 1989, hlm. 102

<sup>5</sup> *Ibid.*, hlm.103

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 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>6</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.

## **2. Unsur Melawan Hukum**

Dalam kasus sengketa antara PT Lyto Datarindo Fortuna (Penggugat) melawan Yonathan Chandra (Tergugat), pihak kepolisian menjerat Yonathan dengan Pasal 72 ayat (1) dan ayat (2) Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta. 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

---

<sup>6</sup> *Ibid.*, hlm 106.

telah dilakukannya tersebut melawan hukum. Kesadaran seperti itu harus ada dan dibuktikan melalui fakta hukum bahwa ciptaan yang diumumkan atau 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 2 ayat (1) diterangkan bahwa:

“...pengertian mengumumkan atau memperbanyak, termasuk kegiatan menerjemahkan, mengadaptasi, mengaransemen, mengalihwujudkan, menjual, menyewakan, meminjamkan, mengimpor, memamerkan, mempertunjukkan kepada publik, menyiarkan, merekam, dan mengkomunikasikan ciptaan kepada publik melalui sarana apa pun”

Sudah tentu wujud – wujud konkret dari perbuatan mengumumkan tersebut merupakan pegangan utama dalam hal menerapkan ketentuan pidana yang dirumuskan dalam Pasal 72 ayat (1) dan (2). Dalam hal ini ketentuan WIPO *Copyright Treaty* (WCT) sudah sejalan dengan ketentuan Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta dimana pasal 72 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.<sup>7</sup> 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.<sup>8</sup>

<sup>7</sup> Penjelasan Pasal 2 ayat (1) Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta khususnya mengenai arti hak eksklusif.

<sup>8</sup> Lihat Pasal 45 Undang – Undang No. 19 tahun 2002 : Pemegang Hak Cipta dapat memberikan lisensi pada pihak lain dengan kewajiban membayar royalti sesuai kesepakatan.

Hak cipta sebuah *software* dalam hal ini yang berbentuk *game online* adalah merupakan hak hukum eksklusif untuk mengendalikan aturan untuk penggunaan, 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>9</sup>

Untuk membuktikan pemegang hak cipta tidak selalu dengan membuktikan telah terdaftarnya ciptaan di dalam Daftar Umum Ciptaan Dirjen HaKI. Berbeda dengan pembuktian Pemegang Hak Paten atau Hak Merek yang harus didaftar agar mendapat perlindungan hukum.<sup>10</sup> Fakta telah terdaftarnya Paten atau Merek di Dirjen HaKi 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 12 ayat (1) adalah otomatis sebagai pemegang hak cipta.<sup>11</sup> Pendaftaran Hak Cipta bersifat fasilitatif dan formalitas belaka; berfungsi sebagai inventarisasi bagi negara.<sup>12</sup> Akan tetapi, jika telah dicatat dalam daftar umum ciptaan di Direktorat Jenderal HaKI dapat

---

<sup>9</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

<sup>10</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

<sup>11</sup> Lihat Pasal 35 ayat (4) Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa ketentuan tentang pendaftaran tidak merupakan kewajiban untuk mendapatkan hak cipta.

<sup>12</sup> Adami Chazawi, *Ibid.*

digunakan oleh pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk mempertahankan Hak Cipta atas ciptaan atau pencipta apabila terjadi sengketa hukum hak cipta.

### 3. Penyelesaian Sengketa

Sengketa Hak Cipta dapat diselesaikan dari segi pidananya terlebih dahulu dan tidak tertutup kemungkinan pihak korban akan menyelesaikan dari segi perdatanya. Penyelesaian sengketa perdata pada dasarnya tidak tergantung dari penyelesaian perkara pidananya. Dapat terjadi pula dalam waktu yang bersamaan pelanggaran hak cipta diselesaikan secara bersamaan baik dari segi pidana maupun segi perdata di dua lembaga penyelesaian yang berbeda. Perlindungan hukum terhadap hak cipta menurut Undang – Undang No. 19 tahun 2002 selain bersifat administratif juga bersifat perdata dan pidana. Dimuatnya hak – hak pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengajukan gugatan perdata ke pengadilan niaga dan apa yang dimintakan dalam gugatan, merupakan wujud perlindungan hukum bagi pencipta atau pemegang Hak Cipta dari pelanggaran – pelanggaran yang bersifat perdata terhadap Hak Cipta. Ketentuan untuk mengajukan gugatan perdata dapat dilakukan karena telah diatur di dalam Pasal 56 Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta. Karena kini telah ditentukan secara khusus maka sengketa perdata mengenai hak cipta berdasarkan hukum hak cipta menjadi kewenangan pengadilan niaga semata.<sup>13</sup>

Pelanggaran Hak Cipta dapat umumnya dilatarbelakangi oleh masalah ekonomi, sehingga perbuatan pelaku tujuannya adalah untuk memperoleh keuntungan materi secara tidak wajar. Akibatnya omset penjualan pemegang Hak Cipta dalam hal ini PT Lyto Datarindo Fortuna menurun. Penurunan omset tersebut mempengaruhi penurunan perolehan keuntungan yang merupakan sebuah kerugian yang dihadapi oleh pemegang hak cipta. Dengan adanya kejadian seperti itu maka berdasarkan Pasal 56 ayat (1) Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta maka yang bersangkutan dalam hal ini PT Lyto Datarindo Fortuna dapat mengajukan gugatan ke pengadilan

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, hlm. 15

niaga untuk menuntut ganti rugi. Untuk menghitung kerugian akibat pelanggaran Hak Cipta tampaknya tidak mudah untuk dilakukan bagi pemegang Hak Cipta karena pada umumnya mengalami kesulitan untuk menghitung hasil yang pasti berapa yang sesungguhnya kerugian yang diderita. Meskipun demikian setidaknya ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam menggugat ganti rugi di bidang Hak Cipta, yaitu mengenai pembukuan dan pembuktian.<sup>14</sup>

Untuk pembukuan, apakah pemegang Hak Cipta yang merasa dirugikan akibat pelanggaran hak cipta sudah melaksanakan dengan benar pembukuan dalam berdagang, sehingga dapat diketahui tentang banyaknya jumlah produksi barang dagangan, jumlah barang yang dipasarkan, jumlah barang yang sudah terjual, dengan menggunakan standar akuntansi. Jika pembukuannya sudah benar maka pemegang Hak Cipta dapat menghubungkan kerugian yang diderita dengan adanya peristiwa pelanggaran Hak Cipta.<sup>15</sup>

Mengenai pembuktian tentang besarnya kerugian yang diderita pemegang Hak Cipta di pengadilan mengikuti hukum acara yang berlaku dengan menggunakan alat bukti yang sah. Dari pengamatan terhadap perkara Hak Cipta pada umumnya kurang dapat menguraikan di dalam gugatannya tentang perincian besarnya ganti rugi dan ketika perkara disidangkan mengalami kesulitan untuk mengajukan alat – alat buktinya yang dapat membuktikan adanya kerugian tersebut. Oleh karena itu banyak gugatan ganti rugi dalam perkara – perkara Hak Cipta yang ditolak oleh pengadilan di dalam putusannya karena penggugat tidak dapat membuktikan dalil – dalilnya.<sup>16</sup>

Namun dalam kasus di atas, para pihak tidak melakukan upaya untuk menyelesaikan perkara di pengadilan niaga tetapi para pihak terutama Penggugat lebih memilih jalur pidana. Namun setelah para pihak menempuh proses hukum melalui jalur pidana, akhirnya para pihak menyepakati untuk melakukan mediasi. Mediasi adalah salah satu cara penyelesaian sengketa di

---

<sup>14</sup> Gatot Supramono, *Ibid.*, hlm. 125

<sup>15</sup> *Ibid.*

<sup>16</sup> *Ibid.*, hlm. 126

luar pengadilan terhadap pelanggaran hak cipta yang timbul. Mediasi mempunyai kesamaan dengan arbitrase yaitu penggunaan waktu dan dana yang relatif lebih kecil dibandingkan melalui litigasi, bersifat rahasia, dan lain – lain. Mediasi di lain pihak memiliki perbedaan yang sekaligus merupakan keunggulannya. Dalam mediasi, peran mediator tidak seperti halnya hakim atau arbitrator yang dapat menentukan keputusan akhir bagi penyelesaian masalah. Para pihak yang bersengketa tetap dituntut aktif dalam merumuskan dan menentukan hasil penyelesaian masalah yang akan dicapai. Mediasi juga tidak memiliki hasil putusan yang sifatnya final dan mengikat.

Apabila salah satu pihak merasa belum puas terhadap hasil yang dicapai, maka masih terdapat kemungkinan menggunakan penyelesaian hukum lain seperti melalui litigasi atau arbitrase. Dalam menyelesaikan kasus – kasus atau sengketa yang berhubungan dengan penggunaan teknologi tinggi, mediasi memiliki tingkat rata – rata keberhasilan yang cukup signifikan, yaitu sekitar 80% (delapan puluh persen), sehingga para pihak sangat puas terhadap hasil yang dicapai dibandingkan hasil serupa yang didapatkan dari pengadilan.<sup>17</sup> Pada akhirnya, tiap pilihan penyelesaian kasus, baik melalui pengadilan, arbitrase, maupun mediasi, kesemuanya mempunyai keunggulan dan kekurangan masing – masing. Para pihak yang berkeinginan untuk terikat dalam perjanjian hak cipta harus lebih mengkaji dan menentukan alternatif terbaik bagi upaya penyelesaian masalah yang mungkin timbul di masa mendatang.

Secara umum, perkara Hak Cipta baik perdata ataupun pidana berdampak apabila setiap kali terdapat putusan yang berlainan mengenai perkara Hak Cipta sejenis, maka berdampak pada tidak adanya kepastian hukum. Tetapi sebaliknya, kalau hakim terikat mutlak pada putusan mengenai perkara yang sejenis yang pernah diputuskan maka hakim tidak bebas untuk mengikuti perkembangan masyarakat melalui putusan – putusannya. Apabila diasumsikan penegakan hukum berpuncak pada pengadilan melalui putusan

---

<sup>17</sup>Technology Mediatin Services, *High Tech and Intellectual Property Disputes*, [www.technologymediation.com](http://www.technologymediation.com), 2002, hlm. 1 sebagaimana dikutip oleh Yusran Isnaini, *Ibid*.

pengadilan oleh hakim dan perundang – undangan, dalam hal ini Undang – Undang No. 19 tahun 2002 dianggap sebagai “*a tool of social engineering*” bagi masyarakat Indonesia untuk menghargai karya cipta orang lain tidak dapat berjalan efektif. Sehubungan dengan kajian ini, putusan hakim juga dapat berfungsi sebagai “*a tool of social engineering*” bagi masyarakat, dalam hal ini sanksi melalui putusan pengadilan ini dapat memberikan alat terapi bagi masyarakat, bahwa pembajakan Hak Cipta tersebut adalah perbuatan tercela yang tidak saja merugikan, tetapi juga pembodohan bagi masyarakatnya.

Terlepas dari pertimbangan lemahnya penegakan hukum dalam hal Hak Cipta, serta dampak negatif terhadap pembajakan Hak Cipta tersebut, upaya sosialisasi kepada masyarakat tetap harus terus menerus dilakukan secara konsisten. Sehingga tercipta suatu tingkat pemahaman tertentu dalam masyarakat yang kemudian mejadi kesadaran comunal (*community awareness*) mengenai pengertian HaKI, manfaatnya dalam melindungi dan mendorong kreativitas masyarakat, serta peranannya bagi perekonomian nasional.<sup>18</sup>

Salah satu alasan dikeluarkannya Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta adalah untuk melakukan penegakan hukum terhadap segala bentuk pembajakan. Namun sayang, hingga beberapa tahun sejak diberlakukan, praktik pelanggaran hak cipta terutama pembajakan *software* di Indonesia belum juga mereda. Berbagai kasus pembajakan yang ditangani oleh aparat hukum, kenyataannya belum sepenuhnya membuat jera para pelaku. Permasalahan hak cipta di Indonesia begitu kompleks sehingga pemerintah dan pihak berwajib harus melakukan edukasi terhadap masyarakat mengenai penggunaan hak cipta. Tidak hanya tugas pemerintah untuk mendidik masyarakat, tetapi juga lembaga – lembaga swasta dan non pemerintah untuk menghargai *software* sebagai karya intelektual dan aset yang harus dijaga

---

<sup>18</sup> Cita Citrawinda Priapantja, *HAKI Meningkatkan Kreativitas Masyarakat*, Jakarta : Jurnal Hukum Bisnis, Volume 13, April 2011, hlm. 33.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan apa yang telah diuraikan dalam Bab I sampai dengan Bab IV, serta dengan menghubungkan kepada rumusan permasalahan di dalam thesis ini, maka dapat disimpulkan hal – hal sebagai berikut :

1. Dalam membahas perjanjian lisensi *game online*, kita tidak dapat memisahkannya dari ketentuan hukum yang mengatur mengenai Hak Cipta, sebagai obyek yang dilisensikan. Disini Hak Cipta dalam hal ini Ragnarok Online merupakan satu – satunya penghubung antara pemberi lisensi dan penerima lisensi dimana tanpa hal tersebut tidak akan tercipta suatu perjanjian lisensi Hak Cipta. Dikarenakan hal tersebut juga baik pemberi lisensi dan penerima lisensi harus mengerti dan memahami dengan baik perlindungan hukum terhadap Hak Cipta tersebut. Perjanjian lisensi Hak Cipta sangat berkaitan dengan perlindungan Hak Cipta sebagai bagian dari Hak Kekayaan Intelektual. Hal ini dikarenakan tanpa adanya perlindungan yang memadai melalui perangkat peraturan perundang – undangan baik dari negeri sendiri maupun Internasional, dengan sendirinya tidak akan memancing minat para pengusaha, ataupun perusahaan badan hukum lainnya untuk melakukan perjanjian lisensi.

Berdasarkan hal yang sama, adalah wajar dan lazim untuk ditemui pemberi lisensi melihat terlebih dahulu apakah di negara penerima lisensi telah terdapat perlindungan Hak Kekayaan Intelektual khususnya Hak Cipta. Dan juga dengan meneliti apakah peraturan perundang – undangan yang ada sudah cukup memadai, efektif dan mengakomodir kebutuhan dari pemberi lisensi. Hal ini perlu dan sangat penting dipahami dengan baik oleh pemberi lisensi agar di kemudian hari apabila terjadi pelanggaran baik terhadap perjanjian lisensi itu sendiri, maupun datang dari pihak ketiga, pemberi lisensi tidak akan dirugikan.

Di Indonesia, peraturan perundang – undangan yang mengatur mengenai masalah Hak Cipta adalah Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta.

Adapun peraturan mengenai lisensi tersebut diatur di dalam Pasal 45 ayat (1) Undang – Undang No.19 Tahun 2002 yang menyatakan bahwa pemegang Hak Cipta berhak memberikan lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2. Hal penting lainnya yang perlu diketahui mengenai perlindungan hukum bagi pemegang lisensi *game online* dalam perjanjian lisensi adalah ketentuan yang diatur dalam Pasal 46 Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta yang menyatakan bahwa pemegang Hak Cipta tetap boleh melaksanakan sendiri atau memberikan lisensi kepada pihak ketiga untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 kecuali diperjanjikan lain. Kemudian hal terakhir yang tidak kalah pentingnya dalam perjanjian lisensi Hak Cipta di Indonesia adalah dalam hal pembayaran royalti. Di dalam pasal 45 ayat (4) Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta disebutkan bahwa jumlah royalti yang wajib dibayarkan kepada pemegang Hak Cipta oleh penerima lisensi adalah berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak. Hal tersebut dapat meyakinkan bahwa pihak pemberi lisensi yaitu Gravity Corporation akan mendapatkan royalti yang secara rutin dibayarkan oleh pihak penerima lisensi yaitu PT Lyto Datarindo Fortuna. Secara garis besar, dapat dikatakan bahwa Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta telah mengatur perlindungan hukum bagi pemegang lisensi Hak Cipta dalam perjanjian lisensi *game online* dan peraturan yang ada sudah cukup memadai.

2. Lisensi adalah bentuk pemberian izin untuk memperbolehkan seseorang atau badan hukum menggunakan sesuatu berdasarkan apa yang diperjanjikan oleh pemegang Hak Cipta. Terhadap perjanjian lisensi ini sebagaimana disebutkan di atas harus dimintakan pencatatannya secara resmi kepada Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual. Hal ini sesuai

dengan Pasal 47 ayat (2) Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta. Tujuan dari pencatatan ini adalah sebagai bentuk pengumuman kepada pihak ketiga dan pihak – pihak lainnya yang bersangkutan baik secara langsung maupun tidak langsung. Lebih lanjut mengenai pencatatan, di dalam Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta dinyatakan bahwa ketentuan mengenai pencatatan perjanjian lisensi di Indonesia diatur lebih jauh melalui Keputusan Presiden tersendiri. Hal ini diatur dalam Pasal 47 ayat (4) Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta, walaupun sampai saat ini Keputusan Presiden yang dimaksud belum ada. Tindakan hukum di atas dapat melindungi kepentingan hukum pemegang lisensi *game online* di Indonesia, karena hal tersebut dapat menimbulkan akibat hukum kepada pihak ketiga.

3. Sengketa Hak Cipta dapat diselesaikan dari segi pidananya terlebih dahulu dan tidak tertutup kemungkinan pihak korban akan menyelesaikan dari segi perdatanya. Penyelesaian sengketa perdata pada dasarnya tidak tergantung dari penyelesaian perkara pidananya. Dapat terjadi pula dalam waktu yang bersamaan pelanggaran hak cipta diselesaikan secara bersamaan baik dari segi pidana maupun segi perdata di dua lembaga penyelesaian yang berbeda. Perlindungan hukum terhadap hak cipta menurut Undang – Undang No. 19 tahun 2002 selain bersifat administratif juga bersifat perdata dan pidana. Dimuatnya hak – hak pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengajukan gugatan perdata ke pengadilan niaga dan apa yang dimintakan dalam gugatan, merupakan wujud perlindungan hukum bagi pencipta atau pemegang Hak Cipta dari pelanggaran – pelanggaran yang bersifat perdata terhadap Hak Cipta. Selain melalui jalur litigasi, para pihak yang bersengketa juga dapat menempuh proses hukum melalui mediasi. Pada akhirnya, tiap pilihan penyelesaian kasus, baik melalui pengadilan, arbitrase, maupun mediasi, kesemuanya mempunyai keunggulan dan kekurangan masing – masing. Para pihak yang berkeinginan untuk terikat dalam perjanjian hak cipta

harus lebih mengkaji dan menentukan alternatif terbaik bagi upaya penyelesaian masalah yang mungkin timbul di masa mendatang

## B. Saran

Sebagai saran dari penulisan thesis ini, dapat disampaikan beberapa saran yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Perjanjian lisensi Hak Cipta dalam hal ini adalah lisensi *game online* merupakan salah satu bentuk perjanjian yang melibatkan aspek Hak Kekayaan Intelektual. Tentunya ketentuan hukum yang erat kaitannya dengan perjanjian ini adalah ketentuan hukum yang mengatur mengenai Hak Cipta yang diatur di dalam Undang – Undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta. Namun di dalam Undang – Undang tersebut tidak disebutkan mengenai ketentuan pencatatan lisensi di Indonesia, namun diatur lebih jauh dengan Keputusan Presiden yang sampai saat ini Keputusan Presiden yang dimaksud belum ada. Berdasarkan hal tersebut, maka dirasakan adanya perlu dihasilkannya Keputusan Presiden ataupun Peraturan Pemerintah lainnya yang mengatur mengenai seluk beluk lisensi secara umum, syarat, dan ketentuannya berlaku terhadap seluruh aspek bidang kehidupan manusia. Dalam hal ini, ketentuan yang mengatur mengenai lisensi di dalam Undang – Undang Hak Cipta dapat menjadi pelengkap atau tambahan dari Keputusan Presiden ataupun Peraturan Pemerintah yang mengatur secara khusus mengenai lisensi.
2. Perubahan teknologi yang semakin cepat telah mengubah sistem kehidupan manusia dan kemudian pula mengubah sistem hukum yang ada. Pola pelanggaran Hak Cipta pun lebih bervariasi dan semakin sulit untuk dideteksi. Oleh karena itu, ke depannya Indonesia memerlukan adanya:
  - a. Perluasan makna dan pembaharuan mengenai Undang – Undang Hak Cipta;
  - b. Badan Pengawas Internet serta *cyberlaw* untuk mengatur beberapa hal yang krusial dalam penggunaan internet;

- c. Badan Pengawas tersebut bertugas menyiapkan infrastruktur hukum terkait dengan tindak kejahatan internet di Indonesia; dan
  - d. Perlindungan pemerintah yang secara khusus mengatur mengenai *cyberlaw*.
3. 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 akan Hak Cipta masih rendah. Rendahnya tingkat kesadaran hukum masyarakat tersebut disebabkan karena sebagian besar masyarakat masih banyak yang belum memahami Undang – Undang Hak Cipta. Undang – Undang memandang Hak Cipta sebagai milik perserorangan, sedangkan masyarakat memandang Hak Cipta sebagai milik bersama. Perbedaan pandangan tersebut mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap tingkat kesadaran hukum masyarakat. Oleh karena itu diperlukan usaha untuk meningkatkan kesadaran hukum terutama di bidang Hak Cipta dengan cara mengubah pandangan masyarakat dari Hak Cipta sebagai milik bersama menjadi milik perseorangan dengan melakukan penyuluhan hukum atau seminar mengenai Hak Cipta ke dalam masyarakat. Pemerintah melalui Departemen Hukum dan HAM perlu memberi perhatian serius dengan menyiapkan tenaga dan didukung dana yang cukup untuk itu sehingga penyuluhan hukum dapat berjalan dengan lancar. Karena hukuman pidana setinggi apapun yang dijatuhkan masih belum maksimal, dan tidak akan cukup berpengaruh. Penegakan hukum tidak semata – mata dipengaruhi oleh aparat hukum, tetapi juga dipengaruhi oleh masyarakat itu sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Chazawi, Adami, *Tindak Pidana Hak atas Kekayaan Intelektual (HAKI) : Penyerangan Terhadap Kepentingan Hukum Kepemilikan dan Penggunaan Hak atas Kekayaan Intelektual*, Malang : Bayumedia Publishing, 2007
- Damian, Eddy, *Hukum Hak Cipta*, edisi ke tiga, Bandung : PT Alumni, 2009
- Darmodiharjo, Darji dan Shidarta, *Pokok-pokok Filsafat Hukum Apa dan Bagaimana Filsafat Hukum Indonesia*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2006
- Djumhana, Muhamad dan R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual, Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia*, ed. revisi, cetakan ke-3, Bandung : PT Citra Aditya Bakti, 2003
- Djumhana, Muhammad, *Perkembangan Doktrin dan Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual*, Bandung : PT Citra Aditya Bakti, 2006
- Garner, Bryan A, *Black's Law Dictionary*, St.Paul, Minnesota : West Publishing Co., 2009, Ninth edition
- Hozumi, Tamotsu, *Asian Copyright Handbook*, Jakarta : IKAPI, 2006
- Isnaini , Yusran, *Hak Cipta Dan Tantangannya Di Era Cyber Space*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2009
- Kaehlig, Carl-Bernd, *Indonesian Copyright Law : Including Licensing and Registration Requirements*, Jakarta : PT Tatanusa, 2011
- Kansil, C.S.T, *Hak Milik Intelektual, Paten, Merek Perusahaan, Merek Perniagaan, Hak Cipta*, Jakarta : Bumi Aksara, 1990
- Lev, Daniel S, *Lembaga Peradilan dan Budaya Hukum di Indonesia*, yang ditulis dalam buku AG. Peters, *Hukum dan Perkembangan Sosial* (Buku Sosiologi Hukum II), Pustaka Sinar Harapan, 1998
- Lindsey, Tim et al., *Hak Kekayaan Intelektual : Suatu Pengantar*, Bandung : PT ALUMNI, 2006
- Margono, Suyud, *Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual*, Jakarta : CV Nuansa Aulia, 2010
- \_\_\_\_\_, *Hukum Hak Cipta Indonesia : Teori dan Analisis Harmonisasi Ketentuan World Trade Organization (WTO) – TRIPs Agreement*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2010

Mochtar, Dewi Astutty *Perjanjian Lisensi Alih Teknologi Dalam Pengembangan Teknologi Indonesia*, Bandung : Alumni, 2001

Priapantja, Cita Citrawinda, *HAKI Meningkatkan Kreativitas Masyarakat*, Jakarta : Jurnal Hukum Bisnis, Volume 13, April 2011, hlm. 33

Putranti, Ika Riswanti dalam *Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software di Indonesia*, Yogyakarta: Gallery Ilmu, 2010

Radjab, Mohamad, *Pengantar Filsafat Hukum*, Jakarta : Bhurara Karya Aksara, 1982

Rasjidi, Lili dan B. Arief Sidharta, *Filsafat Hukum : Mazhab dan Refleksinya*, Bandung : Remaja Karya CV, 1989

Saidin, H.OK, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2010

Saleh, Roeslan, *Seluk Beluk Praktis Lisensi*, Jakarta : Sinar Grafika, 1991

Santoso, Budi, *Butir – Butir Berserakan tentang Hak atas Kekayaan Intelektual*, cetakan I, Jakarta : CV Mandar Maju , 2005

Soekanto, Soerjono dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif*, Jakarta : Rajawali Press, 1985

Soemitro, Ronny Hanitijo, *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Jakarta : Ghalia, 1994

Soetiksno, *Filsafat Hukum*, Jakarta : PT Pradnya Paramita, 1986

Sudaryat, Sudjana dan Rika Ratna Permata, *Hak Kekayaan Intelektual : Memahami Prinsip Dasar, Cakupan, Dan Undang – Undang Yang Berlaku*, Bandung : Oase Media, 2010

Supramono, Gatot, *Hak Cipta dan Aspek – Aspek Hukumnya*, Jakarta : RINEKA CIPTA, 2010

Widjaja, Gunawan, *Seri Hukum Bisnis : Transaksi Bisnis International – Ekspor Impor dan Imbal Beli*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2000

\_\_\_\_\_, *Seri Hukum Bisnis Lisensi*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2001

WIPO, *Exchanging Value Negotiating Technology Licensing Agreements*

#### **Peraturan perundang-undangan :**

Indonesia, Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang *Hak Cipta*

### **Makalah/Jurnal/Artikel :**

Correa, Carlos M *Intellectual Property Rights and the use of Compulsory Licenses : Option for Developing Countries*. TRADE Working Papers 5. South Center, October 1999

Hasibuan, Otto, *Perlindungan Hak Cipta Di Era Digital Ditinjau Dari Sudut Litigasi*, Media HKI Vol. VII/No.04/Agustus 2010

### **Internet online :**

*Apa yang dikerjakan Seorang System Analyst*, Edisi 003, <http://members.tripod.com/~tiponlione/kecap3.htm>, hlm. 1, diunduh 26 Januari 2011

*Copyright Licensing in the Digital Environment*, [www.wipo.int](http://www.wipo.int), diunduh 23 Mei 2011

<http://id.wikipedia.org> diunduh 27 Februari 2011

*License Agreement*, [www.wipo.int](http://www.wipo.int), diunduh 30 Maret 2011

Marlyna, Henny, *Penegakan Hukum Atas Pembajakan Software Komputer : Suatu Hal Yang Tidak Akan Pernah Tuntas*, [www.lkht.net](http://www.lkht.net), Januari 22, 2009, diunduh 27 Januari 2011

*Masyarakat Pengguna Internet di Indonesia*, Maret 2002, [www.geocities.com/inrecent](http://www.geocities.com/inrecent), hlm. 1, diunduh 20 Januari 2011

*Pembajakan Software di Indonesia Masih Tinggi*, [www.tempointeraktif.com](http://www.tempointeraktif.com), April 10, 2008, diunduh 01 Februari 2011

*Sejarah Game Online di Indonesia*, [www.ketok.com](http://www.ketok.com) diunduh 11 Mei 2011

*Sejarah Perkembangan Game Online di Indonesia*, [www.ligagames.com](http://www.ligagames.com) diunduh 1 Mei 2011

Wahyudi, Mochammad, *Fenomena Pembajakan Software di Indonesia : Antara Kebutuhan dan Pelanggaran Hak Cipta (HKI)* , [www.wahyudi.or.id](http://www.wahyudi.or.id), diunduh 21 Januari 2011

Woolley, David. R, *PLATO : The Emergence of Online Community*, <http://thinkofit.com/plato/dwplato.htm>, diunduh 2 Mei 2011

[www.bsa.org](http://www.bsa.org), diunduh 02 Februari 2011

[www.gravity.co.kr](http://www.gravity.co.kr) diunduh 04 Mei 2011

[www.lyto.net](http://www.lyto.net) diunduh 11 Mei 2011