
Perlindungan Hukum bagi Pemegang Lisensi Game Online di Banten Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta *

Tri Dodi Setyawan¹

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

 [10.15408/jlr.v3i2.19737](https://doi.org/10.15408/jlr.v3i2.19737)

Abstrak

This study discusses the legal protection afforded to licensees against the act of pirating online games, as well as the legal remedies available to licensees. This research is expected to be useful as input for writers or other parties interested in analyzing legal protection for licensees. The normative juridical literature research method was used in this study, namely research that refers to legal norms found in the law, literature, expert opinion, and journals. According to the study's findings, there are legal remedies available to online game licensees in the event of piracy, including both litigation and non-litigation, and it can also be stated that in criminal cases of theft, it can be said to be theft due to taking rights that do not belong to Islamic law, namely the accusation of theft (sariqah).

Keywords: License, copyright, online games, legal protection.

* Diterima: 27 Januari 2021, Revisi: 24 Maret 2021, Publish: 28 April 2021.

¹ **Tri Dodi Setyawan** adalah Peneliti pada Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

A. PENDAHULUAN

Dalam pembahasan Hak Cipta Internasional dibutuhkan untuk mendeskripsikan beberapa traktat dan perjanjian internasional yang diatur khusus dalam suatu bidang hak cipta oleh karena itu kesepakatan internasional yang termuat dalam persetujuan *TRIPs Agreement*, sehingga memunculkan kebutuhan untuk menciptakan sebagian ketentuan internasional bidang hak cipta dengan beberapa ciri pokok pengaturannya masing-masing dan unsur-unsur yang di maksud dalam *TRIPs Agreement*.

Pilar sejarah adanya aturan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) antara negara di dunia adalah melalui dibentuknya organisasi Uni Paris untuk Perlindungan Internasional Milik Perindustrian pada tahun 1883 (*The Paris Convention for Protection of Industrial Property of 1883*), dan diikuti oleh diadakannya Konvensi Berne pada tahun 1886 (*Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works 1886*), adalah asal usul Konvensi Hak Cipta.² Saat tanggal 12 April 1982, pemerintah Indonesia menetapkan untuk membatalkan A.W. 1912 Staatsblad Nomor 600 Tahun 1912 begitu juga mengesahkan Undang - Undang Nomor 6 Tahun 1982 Tentang Hak Cipta yang dimuat dalam Lembaran Negara RI Nomor 15 Tahun 1982. Dalam kurun periode lima tahun sejak disahkannya, Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1982 tentang Hak Cipta telah menjalani transisi pada tahun 1987.³

Perubahan kedua tentang aturan Hak Cipta di Indonesia berlangsung pada tahun 1997, yaitu Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta. Dan Perubahan ketiga Ciptaan yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 telah mengalami perluasan dari yang sebelumnya diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002.⁴ Hak cipta berisikan hak ekonomi ialah kewenangan yang mempunyai nilai ekonomi, mayoritas boleh juga dipindahkan maupun boleh dimanfaatkan dengan ekonomis. Sehingga atas nilai ekonomis itulah yang menyebabkan pembajakan sering dipraktikan, terutama banyak di Indonesia.

² Muhamad Djumhana dan R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual, Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia*, ed. revisi, cetakan ke-3, (Bandung : Citra Aditya Bakti, 2003), h. 12-13.

³ Suyud Margono, *Hukum Hak Cipta Indonesia*,... h. 58.

⁴ Turkamun, "Perlindungan Hukum dalam Pelanggaran Hak Cipta Software Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta", *Jurnal Sekretari*, Vol.4, Nomor 2, (Juni 2017), h. 1.

Desakan mayoritas dari pencipta teknologi yang memiliki nilai sebesar jutaan dolar pada penjiplakan suatu perangkat lunak oleh sebagian pedagang elektronik di kawasan pusat perdagangan komputer di Mall Mangga Dua pada beberapa waktu belakangan lumayan menyebabkan warga dari user atau pengguna komputer mengalami kepanikan. *Game online* itu sendiri merupakan jenis software permainan komputer atau laptop yang bisa dimainkan oleh beberapa pemain yang menggunakan sebuah jejaringan internet. Umumnya telah disediakan fasilitas layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau jalan masuk langsung (mengunjungi halaman *website* yang bersangkutan) atau juga dengan program yang diberikan dari perusahaan yang menyediakan *game* tersebut. *Game online* berdasarkan dari dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. Kemudian *server* adalah *fasilitator* game online yang menjadi dasar dari client dapat memainkan permainan dan melakukan dapat komunikasi dengan baik. Sedangkan *client* merupakan pemakai permainan yang dapat menjalankan kemampuan server.⁵

Sama halnya hak cipta pada hal-hal yang lain, hak cipta pada perangkat lunak memiliki suatu hak yang mutlak, yaitu hak cipta sistem komputer hanya dipunyai oleh penciptanya sendiri, jadi yang memiliki hak tersebut dapat mempidanakan seluruh pihak yang melanggar hak ciptanya. Sebuah hak yang absolut seperti hak cipta memiliki segi pasif artinya bahwa seluruh orang memiliki keharusan menghargai dari hak itu.⁶ Bahkan dengan banyaknya dari *user* komputer berpotensi seluruh orang di dunia untuk memperbanyak atau menggandakan perangkat lunak tidak diketahui oleh pemegang hak cipta lalu pembajakan perangkat lunak sangat susah untuk dipantau dan ditindak oleh petugas yang berwenang, paling utama pembajakan terhadap *game online*. Lantaran pembajak atau pelanggar dapat memperoleh profit yang teramat banyak dengan menciptakan *game online* yang kapasitasnya serupa dari domain dan programnya.

Tetapi selama ini bermacam tindakan dan upaya telah dilakukan pemerintah maupun produsen software untuk memelihara dan melindungi dari hak intelektual dari tindak pembajakan. Pemerintah membuat aturan hukum terkait dengan Undang-Undang tentang hak kekayaan intelektual yang mengandung tentang prosedur dari perlindungan perangkat lunak tersebut

⁵ Drajat Edy Kuriawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta", *Jurnal Konseling gusjigang*, Vol.3, Nomor 1.

⁶ Muhammad Djumhana, *Perkembangan Doktrin dan Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual*, (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2006), h. 45.

dan dari bermacam jenis pembajakan juga hukuman bagi pelanggar pembajakan software. Dalam perkara dari pembajakan atau penjiplakan pada game online, maka kedatangan suatu isu yang melanggar hukum tentang kemungkinan pelanggaran hukum hak cipta pada suatu program komputer dengan adanya pembajakan atau penjiplakan software game online.

B. METODE PENELITIAN

Analisis ini berupa deskriptif analitis⁷. Pengaturan tersebut adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Sedangkan dilihat dari sifatnya. Penulisan ini bersifat deskriptif. Yaitu penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara jelas dan rinci mengenai perlindungan hukum terhadap pemegang lisensi game online di Indonesia berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta. Metode pendekatan yang bisa dipakai pada penelitian ini diselarasakannya dengan perbincangan yang dibahas di dalamnya. Kemudian, teknik yang digunakan pada penelitian ini ialah yuridis empiris⁸. Yuridis empiris merupakan strategi yang dipakai guna meyelesaikan masalah penelitian dengan mengamati data sekunder lalu guna diteruskan dengan melakukan penelitian data primer di lapangan.⁹ Ronny Hanitijo Soemitro berpendapat, yang diartikan dengan penelitian kepustakaan adalah : “analisis pada data sekunder. Data sekunder dibidang hukum dilihat dari sudut kekuatan meningkatnya dapat dibagi kedalam 3 (tiga), yakni bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier”¹⁰. Data primer yang dipakai ialah interview¹¹.

Bahan hukum sekunder adalah informasi hukum yang memberikan keterangan tentang bahan hukum primer yaitu karya ilmiah para ahli hukum berupa hasil-hasil penelitian terdahulu, majalah hukum, referensi, pendapat para sarjana yang berkaitan dengan masalah perlindungan hukum pada pembajakan game online. Bahan hukum tersier atau bahan penyokong adalah informasi hukum yang memberikan penjelasan atau petunjuk yang berarti

⁷ Ronny Hanitijo Soemitro, *Metode Penelitian Hukum dan Jurumetri*, (Jakarta: PT Ghalia Indonesia, 1990), h. 98.

⁸ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1986), h. 51.

⁹ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif*,... h. 1.

¹⁰ Ronny Hanitijo Soemitro, *Metodelogi Penelitian Hukum dan Jurumetri*,... h. 2.

¹¹ Ronny Hanitijo Soemitro, *Metodelogi Penelitian Hukum dan Jurumetri*,... h. 21.

pada bahan hukum primer dan sekunder seperti ensiklopedia, kamus hukum, dan lain – lain.¹² Bahan hukum di dalam penelitian ini didapat dengan cara studi kepustakaan (*Library Research*). Juga Studi Lapangan (*Field research*). Dalam penelitian ini peneliti mempergunakan teknik pengolahan dengan metode deskriptif kualitatif.

C. HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAAN

1. Perjanjian Lisensi Game Online

Pihak-pihak yang terkait dalam lisensi game online dapat diketahui PT Lyto Datarindo Fortuna ialah perusahaan yang berditu dilingkup *game online*. Data *game online* diindonesia yang sudah berlisensi dari PT Lyto Datarindo Fortuna akan bersangkutan langsung oleh pemilik *game* dengan PT lyto Datarindo Fortuna tersebut. Keterikatannya dalam sebuah pembahasan skripsi diwajibkan sang penulis mengangkat suatu perjanjian lisensi game online tersebut. Contoh Perjanjian *Rising Force* yang sudah memiliki lisensi di PT Lyto Datarindo Fortuna, sebagai berikut. Keterikatan lisensi oleh beberapa pihak, sebagai berikut :

- a. Pemberi izin lisensi, CCR Inc pemegang Hak Cipta dari *Rising Force* di tahun 2002. CCR harus mencatatkan sahamnya dibursa KOSRAQ. Seok Ho Youn menjabat sebagai presiden dan CEO ditahun 2002 dan wakilnya bernama Ki-Soo Youn sebagai wakil senior. Ditahun 1995 mereka mulai mengembangkan permainan internet yang meluncurkan CCR inc diSeoul Korea Selatan perusahaan Pan-Asia. Dan mengembangkan lagi situs web game online dalam proyek *I-Touchh Shinsegi Telecom* maka berhasil menerbitkan *Fortress game online* di tahun 2000.
- b. Pemberi sebuah lisensi ialah PT Lyto Datarindo Fortuna perusahaan yang berlandaskan dibidang *game online* salah satunya *Rising Force* bermula pada tanggal 12 Maret 2003 yang sesuai Akta PendirianPerseroan Terbatas yang mengesahkan melalui Keputusan Menteri Kehakiman dan Hak Asasi Manusia dengan No. c-15492.H5.01,TH.2003 dan diterbitkan di berita negara Republik Indonesua ada tanggal 26-09-2003 No.77, PT Lyto Datarindo Fortuna

¹² Ronny Hanitijo Soemitro, Metodologi Penelitian Hukum dan Jurumetri,... h. 116.

yang mempunyai tujuan sebagai penyedia permainan *game* melalui *Massive Multiplayer Online Games*. PT Lyto Datarindo Fortuna berpusat di Jakarta yang telah memiliki 10 cabang kantor di Penjurusan Indonesia. Pada tahun 2010 PT Lyto telah meluncurkan 14 *game* yang bergenre beranekaragam dimulai dari RTS (Real Time Strategy) dan RPG (*Role Playing Game*). *Game online* yang dimiliki PT Lyto Datarindo Fortuna¹³. Selanjutnya, PT Lyto Datarindo Fortuna akan selalu berhubungan dengan *game developer* guna memberikan 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: Ragnarok Online, Getamped X, Seal Online, RF Online, Idol-Street, Perfect World, Crazy Kart 2, Rohan, Cross Fire, Luna Plus, Requiem, Avalon, Granado Espada, Allods Online, Jade Dynasty. Semua *game online* tersebut merupakan total *game* yang telah terdaftar lisensi oleh PT. Lyto Data Datarindo Fortuna yang berhak melakukan lisensi. Dimana kedua belah pihak telah bersepakat melakukan perjanjian dan ketentuan lisensi yang tercantum dalam *Licence Agreement* antara CCR INC dan PT Lyto Datarindo Fortuna yang bertanda tangan dari pihak CCR INC dan Andi Suryono selaku pimpinan PT Lyto Datarindo Fortuna.

Adapula ketentuan yang berlaku dalam perjanjian lisensi *game online*, perjanjian lisensi menimbulkan persyaratan yang wajib disepakati oleh kedua belah pihak. Persyaratan tersebut telah tercantum dalam *Article 1* mengenai *Grany and Scope of License* yang mengungkapkan jika lisensi adalah *game online* yang bernama RF Online yang menggunakan penerima lisensi. Dikarenakan yang berlandaskan *License agreement* antara CCR INC and PT Lyto Datarindo Fortuna. Ketentuan bagi penerima lisensi CCR INC antara lain:¹⁴

- a. Memberikan segala dokumentasi yang berhubungan dengan informasi mengenai *Rising Force Online*, termasuk *script, design character, design monster, music*, dan hal-hal yang berhubungan dengan *Rising Force Online*;
- b. Memberikan material untuk promosi, seperti video animasi, *design* untuk banner promosi dan spanduk;
- c. Menyediakan *software* yang dibutuhkan untuk pemasangan *server*;

¹³ www.lyto.net diunduh 15 Mei 2020.

¹⁴ Wawancara tanggal 20 Februari 2020 di PT Lyto Datarindo Fortuna dengan Andi Suryanto dengan kapasitas sebagai Chief Executive Officer (CEO).

- d. Memberikan info spesifikasi komputer yang cocok agar user dapat memainkan Rising Force Online dengan lancar;
- e. Memperbaiki *bug* atau *error* yang terjadi di dalam Rising Force Online;
- f. Mengirimkan teknisi ahli yang berpengalaman untuk membantu dalam instalasi Rising Force Online pada waktu pertama kali;
- g. Menyediakan *update* terhadap Rising Force Online dalam jangka waktu maksimal per 6 bulan.

Namun beda halnya dengan ketentuan bagi penerima PT Lyto Datarindo Fortuna yaitu:¹⁵

- a. Membayar imbalan terhadap CCR inc, Pembayarannya bergantung pada penghasilan yang harus dibayarkan kepada PT Lyto Datarindo Fortuna. Presentase pembayaran tersebut sudah disepakati antara CCR inc dengan PT Lyto Datarindo Fortuna.
- b. Menyerahkan laporan terhadap pemberi lisensi, yaitu:
 - 1) *Quality Control* yang mengatur jalannya pemberian *Customer Service* melalui email, telepon melainkan *Customer Service* dalam game berkententuan sesuai *Standar of Proscedure* yang wajib diketahui bahkan disetujui oleh Lisensi CCR inc.
 - 2) *Marketing Plan* adalah program untuk menyebarluaskan sebuah produk berdasarkan penghasilan. Contoh kegiatannya seperti yang telah dilakukan oleh *Rising Force Online* dan disepakati oleh kedua pihak bersangkutan.
 - 3) Akhir dari total penjualan dari voucher Rising Force Online serta merchandies semua toko PT Lyto Datarindo Fortuna yang ada.
 - 4) *Monitoring online system*, CCR Inc harus terus mengawasi secara online jalannya dan yang harus dilakukannya oleh PT Lyto Datarindo Fortuna agar membantu memperbaiki *bug* atau *eror* terjadi didalam game.
 - 5) Banyak user atau pemain yang sedang bermain di dalam Rising Force Online.

¹⁵ Andi Suryanto, ...

- 6) Susunan lembaga dari PT Lyto Datarindo Fortuna harus menyuluruh dari nama-nama direksi, komisaris serta staff yang terkait juga alur dalam memutuskan di dalam perusahaan.
- 7) Menyebarluaskan Rising Force Online untuk masyarakat dengan *download* di web ataupun menginstal melalui DVD yang bisa diperoleh di outlet PT Lyto Datarindo Fortuna;
- 8) Menyediakan semua kebutuhan *server* dan *hardware* selaras spesifikasi yang sudah teperjanjikan oleh CCR Inc;
- 9) Berkenan menyerahkan data, dokumen, informasi, ataupun keterangan lainnya yang diberikan CCR Inc terhadap PT Lyto Datarindo Fortuna sesuai dalam perjanjian lisensi yang sudah berakhir.

2. Perlindungan Hukum Lisensi Game Online

Berdasarkan Hukum Internasional, Perlindungan hukum terhadap kesepakatan lisensi hak cipta yang telah ditetapkan dalam konvensi yang disebut dengan *Internet Treaties*. diantaranya : Pertama, WIPO *Copyright Treaty* (WCT) Tahun 1996, diratifikasi Indonesia dengan Keputusan Presiden Nomor 19 Tahun 1997, Kedua, WIPO *Performances and Phonograms Treaty* (WPPT) Tahun 1996, diratifikasi Indonesia dengan Keputusan Presiden Nomor 74 Tahun 2004. Konvensi Internasional di atas mengatur tentang permasalahan Hak cipta yang melandaskan Indonesia untuk menetapkan ketentuan dalam peraturan Nasional. Hal ini juga akibat diratifikasinya konvensi Internasional di bidang Hak Kekayaan Intelektual yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Konsekuensi dalam bergabungnya Indonesia sebagai *World Trade Organization* (WTO) yang harus menyelaraskan peraturan perUndang-Undangan dibagian Hak Kekayaan Intelektual terpentingnya dalam bidang Hak cipta berlandaskan standar *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPs).

Definisi *Agreed Statements* ialah bagian yang tidak terpisah dari WCT yang mengungkapkan jika hak mencakup merekam suatu produk digital melalui wadah elektronik yang tercetuskan dalam Pasal 9 konvensi Bern. Tiga ketentuannya dinamakan Digital Agenda WCT dilakukan dengan negara negara yang menjalani perjanjian diantaranya : Pertama, menjamin kepada pencipta sebagai bagian dari hak eksklusif untuk mempublish kepada publik (*communication right to the public*) tercantum dalam Pasal 8 WCT yang

mengungkapkan bahwa harus menjamin ciptaan karya tulis maupun gambar cipta seseorang pencipta untuk ditampilkan salah satu *website* agar dapat digunakan oleh masyarakat. Kedua menjamin hukum dari kesalahan penggunaan teknologi yang merugikan sang penciptanya dikemukakan dalam Pasal 14 WCT.

Berdasarkan Hukum Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 yang mengungkapkan tentang Hak Cipta yang mengatur semua ketentuan masalah perjanjian lisensi yang melindungi hukum untuk pemegang lisensi. Hal tersebut menjamin hukum dari kedua belah pihak, yang memberi dan menerima lisensi namun berlandaskan khusus hanya untuk penerima lisensi saja. Peraturan lisensi diatur pula dalam Pasal 80 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 yang mencetuskan jika pemegang Hak cipta mempunyai hak atas lisensi terhadap pihak lain yang berlandaskan kontrak perjanjian lisensi yang dimaksud dalam Pasal 1. Secara garis besar berlandaskan kesepakatan dari kedua belah pihak. Hal penting lainnya yang perlu diketahui mengenai perlindungan hukum bagi pemegang lisensi *game online* dalam perjanjian lisensi adalah ketentuan yang diatur dalam Pasal 81 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 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 lainnya yang wajib diketahui tentang hukum yang menjamin pemilik lisensi game yang ditetapkan dalam Pasal 81 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 mengenai hak cipta yang mencetuskan jika pemegang hak cipta tetap boleh menjalankannya sendiri atau memberi lisensi kepada pihak ketiga untuk menjalankannya lisensi itu yang telah tercantum dalam Pasal 2 kecuali ketentuan lainnya.

3. Upaya Hukum Penyelesaian Perselisihan Hak Cipta Lisensi

Penyelesaian melalui non-litigasi, Maksud mengaturnya penyelesaian perselisihan tanpa pengadilan untuk melindunginya hak atau kuasa keperdataan untuk pihak yang tersangkut dengan lugas cepat dan nyaman. Permasalahan mengenai perselisihan dengan pengadilan itu membutuhkan waktu yang cukup panjang atau lama hingga bahkan memaknai dana yang tidak sedikit. Mengenai penyelesaian perselisihan membutuhkan waktu yang lama dan biaya sangat mahal maka perkara ini banyak yang tidak terselesaikan permasalahannya berkas-berkas pun banyak yang terbengkalai menumpuk di Mahkamah Agung.

Undang-Undang yang mengatur tentang APS yaitu Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 Tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa. Undang-Undang ini diatur penyelesaian perselisihan atau berbeda pikiran antar para pihak pada sebuah ikatan hukum yang telah mengadakan dan melaksanakan perjanjian arbitrase yang dinyatakan secara lantang bahwa seluruh sengketa atau berlainan pemikiran yang muncul atau yang berpotensi muncul dari hubungan hukum tersebut akan tergarap dengan cara arbitrase atau dengan APS. Dan mempertimbangkan dari Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta menyebut pada Pasal 95 Ayat (1) ialah penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilaksanakan dengan alternatif penyelesaian sengketa, *arbitrase* , atau pengadilan. Adanya jenis dari perselisihan tanpa pengadilan dengan *Arbitrase*, *negosiasi*, *fact finding*, mediasi dan konsiliasi. Penjelasan mengenai Penyelesaian tanpa pengadilan sebagai berikut.

Menurut IBR Supancana mengemukakan beberapa faktor kekurangan untuk menarik investor secara langsung disuatu wilayah negara dikarenakan perselisihan suatu wilayah yang masih sangat efektif untuk sistem penanaman modalnya tersebut. Sistem penyelesaian peselisihan suatu wilayah ini, meliputi:

- a. Wadah perselisihan meliputi pengadilan nasional, internasional, badan arbitrase nasional bahkan membuat forum untuk menyelesaikan perselisihan alternatif.
- b. Efisiensi diterapkannya hukum melalui perselisihan tersebut.
- c. Hasil keputusannya membutuhkan waktu yang sangat cepat dan dana yang relatif tidak melambung tinggi.
- d. Sikap profesional dan netralisasi dari seorang hakim harus bisa mengambil keputusan dengan benar yang dibantu oleh mediator ataupun oleh pihak ketiga yang ikut terikat didalamnya.
- e. Kepatuhan para pihak terhadap keputusan yang dihasilkan;¹⁶ Pihak yang bersangkutan harus mematuhi apapun keputusan dari hakim.

Terlalu banyak kasus diperselisihkan dibidang Hak Kekayaan Intelektual menimbulkan penumpukannya berkas kasus yang membuat pengadilan negeri mengalami penundaan dalam menyelesaikan sengketa. Dampak buruk untuk pihak yang bersengkataan suatu perkara melalui litigasi dapat mengakitbatkan masalah baru mengenai hasil win-lose yang tidak

¹⁶ Suprananca, Ida Bagus Rahmadi, Kerangka Hukum dan Kebijakan Investasi Langsung di Indonesia, (Bogor: Ghalia Indonesia 2006), cet. 1, h. 8-9.

responsif, *time consuming* pada perkara, dan terbukanya untuk umum.¹⁷Pihak bersengketa memilih jalur litigasi agar permasalahan perkara ini cepat terselesaikan jika memilih non-litigasi suatu perkara sulit menghasilkan suatu keputusan akan mengambil tindakan alternatif yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 Tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa yang saat ini disingkat menjadi Undang-Undang AAPS. Jalur ini diluar pengadilan atau kata lain non litigasi. Menurut Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 menegaskan bahwa Arbitrase dan alternatif penyelesaian sengketa berlandaskan perundang-undang yang telah ditegakkan. Arbitrase sendiri menyelesaikan suatu perselisihan tanpa peradilan hukum umum yang berlandaskan janji arbitrase yang ditulis oleh pihak yang bersangkutan saja. Alternatif Penyelesaian Sengketa adalah institusi atau lembaga penyelesaian sengketa atau lain pendapat dengan prosedur yang disetujui para pihak. Cara menyelesaikannya melalui prosedur konsultasi, negosiasi, mediasi konsiliasi bahkan penilaian para ahli.

Bahasa latin dari Arbitrase merupakan kewenangan dalam menyelesaikan suatu perselisihan tanpa pengadilan. Frank Elkoury mencetuskan jika arbitrase ialah suatu jalan yang mudah untuk mengambil keputusan suatu perselisihan yang dipimpin oleh seseorang yang netral tidak berat sebelah kepada pihak tertentu yang bisa bersikap adil hingga sebuah keputusan disetujui oleh kedua belah pihak. Namun Gray Good paster mengungkapkan *The Privete Adjuducation of diaputer parties, anticipating possible dispute or experience an actual dispute, agree to submit their dispute to a decision maker they in some fashion selec..*¹⁸ UUPPLH Tahun 1999 mengungkapkan bahwa Arbitrase salah satu cara menyelesaikan suatu perselisihan tanpa pengadilan hakim yang dibuat dengan cara menulis perjanjian tersebut hitam diatas putih yang telah disetujui dari kedua belah pihak yang disampaikan di atas, pada dasarnya terdapat kesamaan bahwa arbitrase adalah perjanjian perdata di mana para pihak sepakat untuk menyelesaikan sengketa yang terjadi di antara mereka yang mungkin akan timbul dikemudian hari yang diputuskan oleh orang ketiga, atau penyelesaian sengketa oleh seorang atau beberapa orang wasit yang ditunjuk oleh pihak yang berperkara dengan tidak diselesaikan

¹⁷ Dr. Frans Hendra Winarta, S.H., M.H., Hukum Penyelesaian Sengketa Arbitrase Nasional Indonesia dan Internasional, (Jakarta: Sinar Grafika,2012), h. 9.

¹⁸<https://ojosokgelem.wordpress.com/2012/12/17/alternatif-penyelesaian-sengketa-lingkungan-di-luar-pengadilan/> (Diakses tanggal 3 Agustus 2020).

melalui pengadilan tetapi secara musyawarah dengan menunjuk pihak ketiga, hal mana dituangkan dalam salah satu bagian dari kontrak.¹⁹

Penyelesaian melalui litigasi, Penyelesaian Litigasi biasa disebut dengan penyelesaian suatu perkara yang diselesaikan dengan jalur pengadilan yang disetarakan dengan non litigasi yang melewati jalur non-pengadilan yang, namun ada istilah litigasi ("*litigation*") sebagai prosedur perkara atau perkaranya sendiri, tidak dengan pengadilan (*court*), dalam butir a pertimbangan Undan-Undang Kekuasaan Kehakiman yang dilandaskan dalam Undang-Undang Indonesia. Hukum harus ditegakan yang berlandaskan keadilan yang mengarah pada asas penyelenggaraan kekuasaan kehakiman, diamana sudah tercatat pada Pasal 2 ayat (4) berbunyi " Peradilan dilaksanakan tidak rumit, tidak lambat dan biaya yang murah" lalu dalam pasal 3 ayat (1) Undang-Undang ditetapkan "dalam melaksanakan fungsi dan tugasnya, hakim dan hakim konstitusi wajib mempertahankan mandiriya pengadilan" yang dijelaskan "kemandirian peradilan" terbebas akan campur tangan dari pihak luar, tekanan fisik maupun psikis. Pasal 4 Undang-Undang ditetapkan "(1) pengadilan mengadili menurut hukum dengan tidak membedakan orang. (2) pengadilan membantu mencari keadilan dapat tercapainya peradilan yang tidak rumit, tidak lambat, dan tidak beratnya biaya." Cara menyelesaikannya perselisihan dengan cara alternatif arbitrase, atau pengadilan dan pengadilan yang tertuang pada Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 95 ayat (1) dan (2) yaitu pengadilan niaga, meninjau UUHC jika dilaksanakannya litigasi ataupun non litigasi jika pemegang hak cipta merugi atas finansial dan pihak berwenang memperoleh ganti rugi sesuai dengan Putusan Akhir Pengadilan Niaga.

Menurut Pasal 98 Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014, penyerahan hak cipta atas seluruh ciptaan kepada pihak lain tidak mengurangi hak pencipta atau ahli warisnya untuk mengajukan gugatan yang sepihak, memindahkan nama pencipta yang tercantum pada ciptaan itu, mencantumkan nama pencipta pada ciptaannya, merubah atau mengganti judul ciptaan atau mengubah isi hasil karya. Kemudian pada Pasal 99 Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 pemilik hak cipta berwenang untuk menggugat ganti rugi pada Pengadilan Niaga atas ingkarnya hak ciptanya yang meminta haknya agar menyita atau pennarikan kembali terhadap benda yang dituju pemegang hak cipta mempunyai kuasa untuk memohon terhadap Pengadilan Niaga untuk menyerahkan semua hasil pelanggaran hak cipta dan meminta hakim

¹⁹<https://ojosokgelem.wordpress.com/2012/12/17/alternatif-penyelesaian-sengketa-lingkungan-di-luar-pengadilan/> (Diakses tanggal 3 Agustus 2020).

untuk memberhentikan aktifitas dari pelanggaran hak cipta tersebut. Namun jika sebelum keputusan berakhir agar mencegah kerugian yang lebih parah atas pelanggaran tersebut hakim bisa memerintahkan untuk memberhentikan pelanggaran hak cipta yang dimaksud.

Bahwasanya pemegang hak cipta telah tercantum dalam pasal 98 Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 yang menyatakan bahwa tidak berlakunya kepada ciptaan yang sedang di pihak dengan iktikad yang keperluan hanya untuk kebutuhannya pribadi yang tidak diperjualbelikan. Karena tercantum pula pada pasal 98 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 yang berbunyi peran sosial dari hak ciptanya privat yang berlandaskan dengan budaya bangsa Indonesia yang berideologi Pancasila. Gugatan kepada pelanggar hak cipta berkuasa menggugat ke Pengadilan Niaga, kurun waktu hanya 90 hari yang terbilang semenjak gugatan terdaftar ke pengadilan karena sesuai dalam Pasal 98 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014.

Pada Putusan Pengadilan Niaga bisa mengajukan Kasasi ke Mahkamah Agung yang akan terselesaikan dengan jangka waktu 90 hari paling lambat yang sesuai dengan Pasal 101 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014. Jika adanya perlawanan hukum mengakibatkan kerugian finansial terhadap pencipta atau penerima hak dapat dilaksanakan oleh pihak lain, namun perbuatan prestasi yang buruk karena kelalaian (*wanprestasi*) mengakibatkan melanggar dari klausul-klausul yang tercantum dalam perjanjian lisensi. Kedua ciri tersebut sudah tercantum dalam buku III KUHPerdara, diantaranya:

- a. Perbuatan melawan hukum (*Onrechtmatigdaad*).
- b. Prestasi yang buruk karena kelalaian (*Wanprestasi*).²⁰

Selanjutnya Haji OK. Saidin mengatakan bahwa: “Secara teoritis, kata “ganti rugi” menunjukkan pada satu peristiwa di mana ada seorang yang menderita kerugian di satu pihak, dan di pihak lain ada orang yang dibebankan kewajiban untuk mengganti atas kerugian yang diderita orang lain tersebut karena perbuatannya. Peristiwa ganti rugi bukanlah peristiwa yang berdiri sendiri, melainkan ada kaitan dengan peristiwa sebelumnya. Dalam terminologi hukum perdata peristiwa yang mendahuluinya itulah yang perlu diungkapkan. Ganti rugi timbul karena adanya perbuatan melawan hukum

²⁰ Saidin Oka, *Aspek Hukum Haki*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2013), h. 265-266.

(sekali lagi bukan karena wanprestasi). Oleh karena itu, untuk mengajukan gugatan ganti rugi haruslah dipenuhi terlebih dahulu unsur perbuatan melawan hukum, yaitu:

- a. Adanya orang yang melakukan kesalahan.
- b. Kesalahan itu menyebabkan orang lain menderita kerugian.”²¹

Pernyataan diatas menyelesaikan melalui jalur Pengadilan Niaga ataupun melalui Arbitrase atau APS. Menyelesaikan perselisihan Hak Cipta dengan cara Alternatif Penyelesaian Sengketa yang dilaksanakan dengan cara negoisasi, mediasi, konsolidasi atau dengan alternatif lain yang telah disetujui oleh kedua pihak yang berlandaskan Undang-Undang yang mengenail Alternatif Penyelesaian Perselisihan. Menyelesaikan Sengketa Hak Kekayaan Intelektual melewati penyelesaian perselisihan membutuhkan waktu yang lebih sedikit dari pada pada Pengadilan Negeri, yang tercantum dalam UUHC Nomor 28 Tahun 2014 yang mengungkapkan, yaitu mendaftarkan gugatan ganti rugi atas kerugian hak ekonomi atau finansial pada pencipta yang berdasarkan merugikan pencipta yang disebabkan oleh pelanggaran Hak Cipta bukan hanya pemegang Hak Cipta melainkan negara juga mengalami kerugian. Pada praktik yang terjadi, sengketa atau pelanggaran hak cipta biasanya terjadi pada pihak yang hak ciptanya dilanggar lebih menginginkan adanya ganti rugi daripada pelanggar hak cipta dikenakan sanksi pidana penjara atau denda. Oleh karena itulah ide pembentukan penerapan penyelesaian sengketa secara efektif melalui arbitrase dan mediasi di dalam Undang-Undang Hak Cipta 2014 ini muncul, disebabkan pembentukan badan tersebut dinilai dapat memberikan alternatif penyelesaian sengketa yang lebih baik dibandingkan melalui Pengadilan.²² Gugatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 100, harus memutus masa berlakunya hanya 90 hari yang dihitung sejak mendaftarkan gugatan ke Pengadilan Niaga sesuai wilayah yang bersangkutan (Pasal 101). Selain penyelesaian sengketa sebagaimana dimaksud di atas, para pihak dapat menyelesaikan perselisihan tersebut melalui arbitrase maupun alternatif penyelesaian perselisihan yang berbentuk negosiasi, mediasi, konsiliasi ataupun alternatif lain yang ditentukan oleh kedua pihak yang sesuai berlakunya ketentuan Undang-Undang. Mengenai hal tersebut mendaftarkan

²¹ Saidin Oka, *Aspek Hukum Haki ...* h. 266-267.

²² Hasil Panitia Kerja RUU Hak Cipta DPR RI dan Pemerintah, tanggal 26 Agustus 2014.

gugatan sama halnya seperti Pasal 99, tidak mengurangi hak pencipta dan/atau pemilik hak untuk melakukan tuntutan pidana terhadap pelanggaran hak cipta.

Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, yang diketahui sebagai penetapan sementara dengan belum adanya sebuah putusan akhir dari Pengadilan Niaga yang tercantum dalam bab XV Pasal 106 sampai dengan pasal 109. Pengadilan Niaga, atas permintaan yang merasa haknya dilanggar dapat menerbitkan surat penetapan sementara yang diberlakukan segera dan efektif, sambil pemrosesan gugatan perdata perkara pelanggaran hak cipta dimuka Pengadilan Niaga.²³

Ketetapan ini berlaku untuk mengurangi pelanggaran lebih banyak dari pihak yang melanggar, hingga hakim Pengadilan Niaga diberikan wewenang untuk meluncurkan ketetapan sementara untuk mengurangi keterlanjutannya pelanggaran dan masuknya produk yang diduga melawan ketentuan hak cipta dan hak terkait melalui jalur perdagangan yang salah satunya tindakan pengimporan yang bermaksud untuk menghindari atau menjaga atas kehilangan barang bukti oleh yang melanggar.²⁴ Upaya hukum penetapan sementara ini merupakan upaya hukum yang baru dibidang hak kekayaan intelektual dan bersifat sementara (provisional) melalui proses suatu perkara perdata yang di dalam system peradilan umum di Indonesia yang selama ini menggunakan hukum acara perdata (HIR/Rbg/Rv) tidak dikenal. Hal ini sebagai realisasi dari kewajiban menyesuaikan system hukum yang ditentukan oleh WTO (*World Trade Organization*).²⁵

Penyelesaian melalui pidana dapat dilakukan, Selain pemeriksaan polisi Republik Indonesia sebagai penyidik pegawai negeri sipil dalam lingkup kementerian hukum dan hak asasi manusia memiliki kewenangan untuk pemeriksaan kepada pelanggaran hak cipta yang sesuai Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 Tentang Hukum Acara Pidana. Dalam Pasal 110 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 berwenang dalam; Pertama, menyelidikan atas laporan keterangan dengan tindak pidana dibagian hak cipta dan hak terkait. Kedua, penyelidikan kepada pihak Badan Hukum terduga atas tindak pidana dibidang hak cipta dan hak terkait. Ketiga, permohonan keterangan dan barang bukti dari pihak badan hukum yang berhubungan

²³ Tim Lindsey dkk, Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pngsntar, PT Alumni, Bandung, 2006, h. 126.

²⁴ Tim Lindsey dkk, Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pngsntar, ... h. 27.

²⁵ Djamal, Hukum Acara Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia, Pustaka Reka Cipta, Bandung, 2009, h. 57.

dengan tindak pidana dalam bidang hak cipta dan hak terkait. Keempat, penyelidikan atas pembukuan, pencatatan bahkan dokumentasi lainnya akan terkena tindak pidana dalam bidang hak cipta dan hak terkait. Kelima, pemeriksaan di tempat yang terduga adanya barang bukti, pembukuan, pencatatan bahkan dokumen lainnya yang terhubung atas tindak pidana dalam bidang hak cipta dan hak terkait. Keenam, pemberhentiannya atas izin pengadilan kepada bahan dan barang hasil pelanggaran bisa dijadikan barang bukti ditindak pidana dalam bidang Hak Cipta dan Hak Terkait yang tercantum dalam KUHAP. Ketujuh, Permohonan keterangan untuk melakukan tugas penyidikan tindak pidana dibidang Hak Cipta dan Hak Terkait. Kedelapan, permohonan atas bantuan untuk Instansi terkait agar dapat melakukan penangkapan, penahanan, penetapan daftar pencarian orang, pencegahan bahkan penangkalan kepada pelaku tindak pidana dalam bidang hak cipta dan hak terkait. Kesembilan, memberhentikan pemeriksaan jika tidak adanya bukti tindak pidana dalam bidang Hak Cipta dan Hak Terkait. Lalu tercantum di ayat (3) mengungkapkan jika dalam penyidikan, penyidikan pejabat pegawai negeri sipil bisa memohon bantuan penyidik pejabat kepolisian Negara Republik Indonesia yang menentukan pidana terhadap pelanggaran Hak Cipta tercantum di Pasal 112 hingga 120 Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014.

Penyelesaian Melalui Hukum Islam, Perlindungan pada hak kepemilikan harta benda (*hifdz al-mal*) adalah tujuan maslahat dalam syariat islam (*maqasid al-syari'ah*), juga menjadi kebutuhan *badihi* seluruh manusia dan perlindungan hak cipta kedua adalah norma ilmiah pada Islam. begitu juga disebutkan oleh Imam AlQhurthubi dalam suatu keramatan ilmu ialah untuk berpatokan semua pendapat kepada pemilik pendapat itu.²⁶ Dan juga perlindungan pada hak cipta menurut Islam juga mencakup perlindungan dengan administrasi dan perlindungan dalam suatu ketetapan hukum perdata. Pertama, perlindungan sektor administrasi harus adanya ketegasan dalam perjanjian yang dilaksanakan antara pemberi cipta dengan penerima cipta tersebut. Contohnya mengenai jangka waktu pencipta dan ahli warisnya mendapatkan royalti dari hasil ciptaannya. Kedua, perlindungan hukum segi ketetapan hukum perdata berupa hak untuk mengajukan ke pengadilan oleh pemilik hak cipta yang ciptaannya dilanggar.²⁷ Terlebih dari perlindungan

²⁶ Lihat Imam Al-Qurthubi dalam Jami' Ahkam Al-Qur'an, pada mukadimahya.

²⁷ Ikhwan, Perlindungan Hak Cipta menurut Hukum Nasional dan Hukum Islam, h. 94-96.

diatas, ada satu perlindungan dalam hak cipta yaitu dalam ketentuan hukum pidana. Dalam Islam seluruh tindakan yang tidak sesuai ketentuan hukum bahwa ada sanksi yang akan diterima. Instrumen dalam ketetapan ini ialah hukum pidana (*fiqh al-jinayah*). Didalam kasus melanggar hak cipta wajib diurutkan dahulu seperti apa yang dilanggar. Jika kita melihat Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 115 dicantumkan bahwa pelanggaran dalam hak cipta adalah :

1. Dilakukannya sengaja atau tanpa sengaja hak memasarkan, menggandakan atau memberi izin tersebut. seperti pelanggaran tersebut merupakan tindakan sengaja melakukan untuk memasarkan seluruh karya cipta yang kontradiktif dengan kebijakan pemerintah di bidang keamanan dan pertahanan negara, kesopanan serta ketertiban umum.
2. Dilakukan dengan sengaja mempertunjukan, mendistribusikan atau memasarkan secara umum sesuatu ciptaan produk pelanggaran hak cipta.²⁸

Menurut HKI dijelaskan dengan jenis pelanggaran hak cipta ialah pada suatu perbuatan melanggar hak khusus bagi pemegang hak cipta.²⁹ Dari kutipan di atas menyimpulkan bahwa jenis pelanggaran hak cipta dengan singkat yakni :

1. Mempublishkan, mempertunjukan dan mendistribusikan hasil ciptaan tanpa izin.
2. Menggandakan ciptaan tidak berizin.
3. Memberikan izin untuk memperbanyak ciptaan orang lain tidak berizin.
4. Menjual karya cipta orang lain tidak berizin.
5. Mempublishkan, menunjukan, memasarkan, dan menggunakan barang bajakan.

Menurut Hukum Islam tindakan wajib diketahui dengan detail agar tidak terjadinya kesalahan dalam memberikan sanksi bagi pelanggar. Dalam sudut pandang hukum Islam diketahui ada sebagian perbuatan pidana yang berikatan dengan harta ialah tindak pidana hudud, tindak pidana qhisas dan

²⁸ M. Djumhana dan Djubaedillah, Hak Milik Intelektual : Sejarah, Teori dan prakteknya di Indonesia, h. 94.

²⁹ Dirjen HKI, Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual, h. 14.

juga tindak pidana ta'zir. Tindak pidana hudud merupakan perbuatan pidana jenis tindakan dan sanksinya ditentukan oleh nash Al-Qur'an dan Al-Sunnah, diantaranya adalah:

1. Pencurian (*sariqah*), sanksinya ialah potong tangan jika telah terbukti sesuai ketentuan yang berlaku.
2. Perampokan (*hirabah*), sanksinya ialah hukuman mati, potong tangan atau kaki secara timbal balik, disalib dan diasingkan.
3. Zina, sanksinya ialah dicambuk 100 kali untuk belum menikah dan dirajam bila sudah menikah.
4. Memfitnah wanita baik berzina (*qadzaf*), sanksinya dicambuk 80 kali.
5. Minum minuman keras (*Syurb AlKhamr*), sanksinya dicambuk 40 atau 80 kali.³⁰

Dari sebagian bentuk tindak pidana di atas yang bisa ditarik kedalam tindak pidana melanggar hak cipta ialah yang pertama, adalah pencurian (*sariqah*). dalam Fiqh Jinayah tindak pidana pencurian dibagi menjadi pencurian yang diancam hukuman had dan pencurian yang diancam hukuman ta'zir.³¹ Mencuri atau pencurian ialah mengambil sesuatu yang bersifat ekonomis ataulainnya secara diam-diam dengan suatu strategi, hal ini dijelaskan oleh Ibnu Rusyd yang mengartikan pencurian dengan: *Mengambil harta milik orang lain yang tersimpan yang tidak dipercayakan kepadanya.*³²

Pengertian yang lebih luas dijelaskan oleh Abu Bakar Al-Jaziry yang mengartikannya dengan sebagai berikut:

*Pengambilan harta ditempat penyimpanannya oleh seorang yang telah berakal, baligh di mana harta tersebut memiliki nilai, nishab dimiliki oleh orang lain, bukan kepemilikannya pribadi dan tidak pula adanya ketidak jelasan kepemilikan diambil dengan cara sembunyi-sembunyi yang bukan dipercayakan kepadanya, pencuri tersebut dengan sengaja tanpa adanya unsure terpaksa, baik ia muslim ataupun kafir dzimmi atau murtad baik laki-laki atau perempuan, merdeka atau budak.*³³

³⁰ Ikhwan, Perlindungan Hak Cipta Menurut Hukum Nasional dan Hukum Islam, h. 98-99.

³¹ H.A. Djazuli, Fiqh Jinayah (Upaya Menanggulangi Kejahatan Dalam Islam), h. 71.

³² Ibnu Rusyd, Bidayah Al-Mujathid Wa Nihayah Al-Muqtashid Juz II, h. 229.

³³ Abdurrahman Al-Jaziry, Kitab Al-Fiqh 'Ala Madzahib Al-Arba'ah Juz V, h. 67.

Dari dari definisi di atas tampaknya ada yang harus ada dalam tindak pidana pencurian. Unsur dalam sebuah tindak pidana pencurian adalah :

1. Merebut harta benda secara sembunyi-sembunyi.
2. Harta yang diambil memiliki nilai ekonomi.
3. Barang yang diambil bukan barang haknya.
4. Adanya niatan atau itikad tidak baik.³⁴

Faktor di atas untuk memisahkan antara mencopet, merampok, mencuri atau korupsi, seluruhnya berarti mengambil harta pihak lain, namun caranya yang membuatnya beda. Zuhad mengemukakan pencurian menurut Islam untuk suatu benda bergerak yang mempunyai nilai ekonomi, namun selain benda itu tidak disebutkan dengan pencurian. Sedangkan hak yang menyamakan atau mempunyai nilai ekonomi juga dikategorikan pada kelompok harta, sehingga pengambilan kepadanya juga dikategorikan pada pencurian.³⁵ Hak cipta merupakan kewenangan terhadap barang yang memiliki nilai ekonomis, jadi dapat disandingkan pada hak kebendaan lainnya. Bagaimanakah pencurian pada hak cipta? Apakah hak cipta juga berada di tempat penyimpanannya? Tempat penyimpanan harta (*al-hirz*) merupakan sesuatu yang digunakan tempat untuk menyimpan harta bergerak. Bentuknya berupa antara lain menyesuaikan dengan adatnya masing-masing daerah, contohnya brangkas, lemari, rumah, dompet dan lain-lain. Apabila pencuri mencuri dari tempat itu maka ia telah berbuat tindak pencurian. Hak cipta merupakan kebendaan yang berwujud abstrak (*maknawi*) menjadikan tempat penyimpanannya berlainan harta benda yang berwujud nyata (*konkret*). Abdurrahman Al-Jaziry menyebut mengenai *al-hirz* (tempat penyimpanan harta) merupakan seluruh hal yang bisa dijadikan tempat simpanan yang diketahui oleh masyarakat, dan segala sesuatu sebagai pelindung untuk menjaga harta. jadi toko, rumah, dan kemah ialah *hirz* (tempat menyimpan) begitu juga bait almal yakni *hirz* untuk kaum muslimin.³⁶ Ahmad Fathi Al-Bahnasy membidangkan *hirz* kepada dua jenis, pertama, berbentuk tempat yang

³⁴H.A. Djazuli, *Fiqh Jinayah (Upaya Menanggulangi Kejahatan Dalam Islam)*, h. 73- 79.

³⁵ Zuhad, *Problematika Hukum Islam Kontemporer*, h. 111.

³⁶ Abdurrahman Al-Jaziry, *Kitab Al-Fiqh 'Ala Madzahib Al-Arba'ah Juz V*, h. 67.

dimanfaatkan dalam menyimpan harta, contohnya peti, toko, rumah dan lain-lain. Kedua berupa pengamatan atau melestarikan.³⁷

Dari penjelasan tersebut memberikan pemahaman yakni pelanggaran hak cipta terdiri dari beberapa jenis, sehingga tidak bisa diabolusutkan sebagai jenis pencurian saja. Ia membutuhkan perincian sehingga akan searah dengan syariat Islam. Jika ditarik kedalam tindak pidana menurut hukum Islam maka seseorang yang mempublikasikan dan mempergandakan suatu hasil karya cipta pihak lain tanpa persetujuan maka sudah mengambil kegunaan hak cipta dari pemegang cipta, sehingga merupakan bentuk pencurian (*sariqah*) jika dilaksanakan tanpa sepengetahuan pencipta. Apabila dilaksanakan tidak secara sembunyi itu merupakan bentuk perampokan (*hirabah*) atau pencopetan. Sedangkan tindakan khianat dalam perjanjian yang sudah disetujui antara pemberi dan penerima cipta, bahwa sudah masuk perbuatan pidana khianat saja, jadi pemegang cipta diberi hukuman ta'zir. Dalam tindak pidana ta'zir tidak ada sanksi potong tangan. Apabila pihak lain yang memasarkan karya cipta bajakan, pihak lain tersebut wajib diberi hukuman ta'zir sesuai dengan kehendak hakim atau pemerintah yang valid. Singkatnya ialah bahwa perlindungan kepada hak cipta menurut Islam mencakup sebagian hal, yakni :

1. Tidak boleh menikmati harta orang lain sonder izin.
2. Adab ilmiah Islam yang wajib dilakukan.
3. Akad (perjanjian) yang wajib disetujui dan secara sah .
4. Perlindungan dalam hukum perdata .
5. Perlindungan dalam hukum pidana.
6. Bahaya menyantap sesuatu hidangan yang haram.

Seluruh perbuatan hukum tersebut adalah sebagai perlindungan yang diberikan Islam agar tanpa timbulnya pembajakan yang lebih luas yang menyebabkan terhadap kejahatan di lingkungan warga negara.

D. KESIMPULAN

Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Lisensi Game Berbasis Online di Banten. Lisensi adalah bentuk pemberian izin untuk memperbolehkan seseorang atau badan hukum menggunakan sesuatu

³⁷ Ikhwan, Perlindungan Hak Cipta Menurut Hukum Nasional dan Hukum Islam, h. 107.

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 64 ayat (1) Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 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. Hal ini diatur dalam Pasal 83 ayat (1) sampai ayat (4) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 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. Upaya Hukum Penyelesaian Perselisihan Hak Cipta. Sengketa Hak Cipta terjadi dalam waktu yang bersamaan Pelanggaran Hak Cipta baik segi pidana maupun perdatanya dalam dua penyelesaian yang berbeda. Menurut Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 mengenai hak cipta. Perlindungan Hukum bersifat administratif secara perdata maupun pidana. Dimuatnya hak hak pencipta atas pemegang hal cipta mengajukan laporan perdata terhadap pengadilan niaga yang dimintakan dalam gugatan, terwujudnya Hak Cipta mengenai pelanggaran pelanggaran bersifat perdata terhadap Hal Cipta. Selain jalur litigasi pihak bersengkata juga bisa menempuh proses hukum melalui non litigasi. Dalam hukum Islam hak cipta dikenal dengan istilah *Haq Allbtikar* yaitu hak atas suatu ciptaan yang pertama kali dibuat. Islam hanya mengakui dan melindungi karya cipta yang selaras dengan norma dan nilai yang ada di dalamnya. Jika karya cipta tersebut bertentangan dengan nilai-nilai Islam, maka ia tidak diakui sebagai "karya cipta" bahkan tidak ada bentuk perlindungan apapun untuk jenis karya tersebut. Perlindungan terhadap hak cipta dalam Islam memiliki syarat-syarat yang harus dipenuhi agar suatu karya cipta dapat diakui sebagai hak kepemilikan atas harta. Adapun berakhirnya hak cipta karena adanya transaksi/akad tijary adalah berbagai akad yang dilakukan oleh pemilik hak cipta dengan pihak lain, misalnya jual beli. Dengan berbagai transaksi ini maka hak cipta tersebut akan beralih kepada pihak lain. Hal ini tentunya ketika akad tersebut telah dianggap sah oleh syariat Islam.

Perjanjian Lisensi Hak Cipta ialah Lisensi Game Online yang bentuk Perjanjian mengikat aspek Hak Kekayaan Intelektual. Ketentuannya Hukum erat kaitannya dengan perjanjian ketetapan Hukum yang mengatur tentang Hak Cipta tertuang dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 namun di Undang-Undang tidak menyebutkan pencatatan lisensi di Indonesia yang diatur dengan keputusan Presiden hingga saat ini Keputusan Presiden tidak

ada. Berdasarkan dihasilkannya keputusan Presiden Pertauran pemerintah mengenai latar belakang secara umum, syarat dan berlakunya ketentuan terhadap seluruh aspek bidang kehidupan manusia. Hal ini mengatur mengenai lisensi Perundang Undangan Hak Cipta sebagai pelengkap tambahan dari Keputusan Presiden maupun Pemerintah yang secara khusus menangani Lisensi

Perubahan teknologi yang semakin cepat merubah sistem kehidupan manusia kemudian merubah sistem hukum dengan pola pelanggaran Hak Cipta lebih bervariasi dan sangat sulit untuk diidentifikasi maka dari itu kedepannya Indonesia membutuhkan diantaranya:

- a. Memperluas makna serta pembaharuan Undang-Undang Hak Cipta;
- b. Badan pengawas Internet serta Cyberlaw yang mengatur beberapa hal krusial di Penggunaan Internet.
- c. Badan Pengawas tersebut ditugaskan untuk mempersiapkan infrastruktur hukum yang terkait tindak kejahatan Internet di Indonesia; dan
- d. Melindungi pemerintah dengan khusus mengatur tentang Cyberlaw.

REFERENSI:

Al-Jaziry, Abdurrahman. Kitab Al-Fiqh 'Ala Madzahib Al-Arba'ah Juz V, Beirut: Dar Ihya At-Turats Al- 'Araby, 1993. Al-Qurthuby, Muhammad bin Ahmad. Jami Li Ahkam Al-Qur'an Juz I. Beirut : Dar Al-Kutub Al'Araby, 1997.

Dirjen Hak Kekayaan Intelektual Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia., Kompilasi Peraturan Perundangundangan Hak Kekayaan Intelektual. Jakarta : Dephum dan HAM, 2007.

Djamal, Hukum Acara Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia, Pustaka Reka Cipta, Bandung, 2009.

Djumha, Muhamad, Perkembangan Doktrin dan Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual, Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2006.

Djumhana, M. dan Djubaedillah. Hak Milik Intelektual : Sejarah, Teori dan prakteknya di Indonesia, Bandung : Penerbit PT. Citra Aditya Bakti, 2003.

- Djumhana, M. dan Djubaedillah. Hak Milik Intelektual : Sejarah, Teori dan prakteknya di Indonesia, Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti, 2003.
- Dr. Frans Hendra Winarta, S.H., M.H., Hukum Penyelesaian Sengketa Arbitrase Nasional Indonesia dan Internasional, Jakarta: Sinar Grafika, 2012.
- Drajat Edy Kuriawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta", *Jurnal Konseling gusjigang*, Vol.3, Nomor 1.
- H.A. Djazuli, *Fiqh Jinayah* (Upaya Menanggulangi Kejahatan Dalam Islam), Jakarta : PT RajaGrafindo Persada,1997.
- H.OK. Saidin, Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2016.
- <https://ojosokgelem.wordpress.com/2012/12/17/alternatif-penyelesaian-sengketa-lingkungan-di-luar-pengadilan/>
- Ibnu Rusyd, Muhammad bin Ahmad. Bidayah Al-Mujathid Wa Nihayah AlMuqtashid. Kairo : Dar Al-Hadits, 2004.
- Ikhwan. Perlindungan Hak Cipta Menurut Hukum Nasional dan Hukum Islam. Jakarta : PT. Logos Wacana Ilmu, 1999.
- Margono, Suyud, Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual, Jakarta : CV Nuansa Aulia, 2010.
- Soekanto, Soerjono, Kesadaran Hukum dan Kepatuhan Hukum, Rajawali, Jakarta, 1982.
- Soemitro, Ronny Hanitijo, Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri, Jakarta : Ghalia, 1994.
- Sri Mamudji dan Soerjono Soekanto, Penelitian Hukum Normatif, Jakarta : Rajawali Press, 1985.
- Suprananca, Ida Bagus Rahmadi, Kerangka Hukum dan Kebijakan Investasi Langsung di Indonesia, (Bogor: Ghalia Indonesia 2006), cet. 1.
- Tim Lindsey dkk, Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar, PT Alumni, Bandung, 2006.
- Turkamun, "Perlindungan Hukum Dalam Pelanggaran Hak Cipta Software Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak

Tri Dodi Setyawan

Cipta”, Jurnal Sekretari Vol. 4 No. 2, Juni 2017. Perlindungan Hukum Dalam Pelanggaran Hak Cipta Software Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.