

RUANG LINGKUP PERLINDUNGAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL TERHADAP VIDEO GAME

Galih Dwi Ramadhan

Magister Hukum Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia

Contact: gdramadhan@gmail.com

Diterima: 7 November 2021

Direvisi: 20 November 2021

Disetujui: 7 Desember 2021

Hak Cipta: ©2018

Halaman: 1-14

ABSTRACT

Intellectual Property Rights exist to protect the intellectual property rights of a human being. A video game which is an entertainment that is played digitally is one of the results of human intellectual work. Video games are a very complex human intellectual work because various other intellectual works are combined into a video game. Due to the complexity of a video game as a human intellectual work, there must be certainty of the scope of intellectual property rights protection that can be used to protect video games as human intellectual works. Juridical normative studies are used to examine the scope of intellectual property rights protection for a video game. Copyright and industrial property rights can be applied and used to protect video games.

Keywords: Intellectual Property Rights, Video Games

PENDAHULUAN

Hak kekayaan Intelektual (HKI) ialah hak yang lahir berdasarkan hasil karya intelektual seseorang, sehingga HKI merupakan konstruksi hukum terhadap perlindungan terhadap kekayaan intelektual sebagai hasil karya ciptaan pencipta ataupun penemunya. HKI merupakan hak yang berkenaan dengan kekayaan yang timbul karena kemampuan intelektual seorang manusia, yang mana kemampuan intelektual tersebut dapat berupa sebuah karya diberbagai bidang layaknya teknologi, ilmu pengetahuan, seni dan sastra (Subroto & Suprapedi, 2008).

Pada hakikatnya Hak kekayaan Intelektual merupakan hak dengan karakteristik khusus dan istimewa, karena hak tersebut diberikan oleh negara. Negara berdasarkan ketentuan hukum/undang-undang memberikan hak khusus tersebut kepada yang berhak dengan menyesuaikan prosedur dan persyaratan yang harus dipenuhi (Syafrinal & Almaksur, 2008).

Konsepsi mengenai HKI didasarkan pada pemikiran bahwa karya intelektual yang telah dihasilkan oleh buah pikir intelektual seorang manusia dengan memerlukan pengorbanan tenaga, waktu, pikiran dan biaya. Dengan adanya pengorbanan tersebut menjadikan karya yang telah dihasilkan memiliki nilai ekonomi karena manfaat yang dapat dinikmati (Purba, Saleh, & Krisnawati, 2005). Secara garis besar ruang lingkup aspek hak kekayaan intelektual dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu hak

cipta dan hak kekayaan industri. Hak cipta yang terdiri dari ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Hak kekayaan industri terdiri dari paten, merek, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu, rahasia dagang, dan perlindungan varietas tanaman (Nurachmad, 2012).

Salah satu hasil ciptaan dari buah pikir manusia dibidang teknologi yang digunakan untuk sebuah hiburan ialah karya video game. Video game merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan memanipulasi gambar secara elektronik yang dihasilkan oleh program computer pada layar televisi atau pada layar tampilannya lainnya.

Video game sendiri merupakan sebuah karya intelektual yang kompleks, hal tersebut dikarenakan dalam sebuah video game terdaat berbagai bentuk karya seni seperti music, skrip, plot, video, gambar/lukisan, karakter yang melibatkan interaksi manusia saat menjalankan sebuah video game dengan menggunakan program computer (*software*) pada perangkat keras (*hardware*) tertentu. Oleh karena itu karya intelektual video game tidak dibuat sebagai karya tunggal yang sederhana yang berdiri sendiri, tetapi merupakan penggabungan dari berbagai karya intelektual yang memiliki hak kekayaan intelektual dan dapat diberikan perlindungan hukum jika karya intelektual tersebut mencapai tingkat orisinalitas dan kreativitas serta memenuhi persyaratan perlindungan hukum atas hak kekayaan intelektual (Ramos, Lopex, & Rodriguez, 2013).

Video game juga memiliki beberapa genre atau aliran untuk meklasifikasikan sebuah video game, genre tersebut antara lain berupa game aksi, game aksi-petualangan, game petualangan, game *role-playing*, game simulasi, game strategi, game music, game pesta, game olahraga, dan game trivia. Walaupun setiap game memiliki klasifikasi alirannya masing-masing yang menjadi sebuah pembeda diantara video game lainnya, akan tetapi video game memiliki kesamaan bahwa video game hanya dapat dioperasikan dengan menggunakan program computer/software dan perangkat keras tertentu untuk memainkan video games tersebut.

Sejarah video game berawal dari Prof. A.S Douglas yang menciptakan permainan OXO (tic tac toe) pada tahun 1952, kemudian disusul oleh William Higinbotham pada tahun 1958 yang menciptakan permainan bernama 'Tennis for Two' pada sebuah computer analog yang besar, setelah itu perkembangan game yang paling berpengaruh ialah video game yang diciptakan oleh seorang mahasiswa MIT (massachussetts Institute of Technolgy) yang bernama Steven Russel pada tahun 1962, video game ciptaanya tersebut diberi nama 'Space War'. Game 'Space War' tersebut merupakan permainan sederhana yang mengadu dua pesawat ruang angkasa yang ditarik garis melawan satu sama lain dalam pertempuran *head-to-head* dengan tampilan grafis hanya berupa bentuk geometris sederhana dengan latar

belakang berwarna hitam dan hanya memiliki fungsi control untuk bergerak, menembak dan memantul. Game 'Space War' tersebut dimainkan dengan menggunakan teknologi computer yang pada masa itu berukuran layaknya seperti sebuah ruangan (Glancey, 1996).

Pada tahun berikutnya berbagai video game mulai dikembangkan dengan berbagai jenis genre game serta *hardware* untuk menjalankan game tersebut berupa *home computer* hingga *personal computer* dan konsol game yang diawali pada tahun 1981 antara lain yaitu Acorn Atom, ZX80, Commodore's VIC 20, Arcade, G7000, Mattel Intellivision.

Video game yang hadir pertama kali pada tahun 1962 sangatlah berbeda dengan video game yang hadir pada masa sekarang ini. Video game yang sudah hadir pada masa ini yang lebih kompleks dengan tampilan grafis yang lebih mutakhir dengan memperpadukan berbagai unsur hiburan yang berupa sebuah gambar, video, music dll, dibandingkan video game pada awal tahun 1962 yang hanya berupa bentuk geometris sederhana dengan sedikit warna dan tanpa music, sehingga dalam sulit membedakan antara ide dan ekspresi atas video game pertama kali yang hadir pada tahun 1962. Tetapi untuk video game yang hadir pada masa ini sangatlah mudah untuk memahami ide dan ekspresi yang tertuang dalam sebuah video game pada masa sekarang ini.

Video games yang hadir pada masa ini

merupakan perpaduan dari berbagai hasil karya intelektual seorang manusia dalam bidang seni dan industri yang dinikmati secara visual dan digabungkan menjadi satu bentuk produk bernama video games. Hak kekayaan Intelektual atas perpaduan karya intelektual seni dan industri dalam sebuah video games yang merupakan perkembangan dari teknologi program computer, sejatinya juga harus mendapatkan perlindungan hukum atas hak kekayaan intelektual khususnya hak moral dan hak ekonomi/eksploitasi yang dimiliki dalam suatu video games. Serta, video games yang hadir pada masa ini mencakup berbagai bentuk ekspresi yang terkandung dalam sebuah video games.

Lipson dan Brain mencantumkan beberapa unsur yang dimiliki dalam sebuah Video Games (Lipson & Brain, 2009), antara lain:

- I. Audio
 1. Komposisi musik
 2. Rekaman suara/bunyi
 3. Suara
 4. Efek suara/bunyi yang diimpor
 5. Efek suara/bunyi internal
- II. Video
 1. Gambar, fotografi (dalam bentuk: .Giff, .Tiff, .Jpeg)
 2. *Digitally Captures Moving Images* (dalam bentuk: .Mpeg)
 3. Animasi
 4. teks
- III. Computer Code (*Source Code and Object Code*)
 1. *Primary Game Engine*
 2. *Ancllary Code*
 3. *Plug-ins (Third-Party Subroutines)*

4. Comments

Berbagai pihak yang terlibat dalam proses pembuatan video game secara umum (Ramos, Lopex, & Rodriguez, 2013), antara lain:

- I. Produser: Selaku pihak yang bertanggung jawab dalam mengawasi seluruh pekerjaan dalam proses produksi pembuatan game seperti halnya dalam proses produksi film, pihak yang berperan dalam produser yaitu:
 1. *Production coordinator*
 2. *Assistant producer*
 3. *Associate producer*
 4. *Director of production*
- II. Game Designer, terdiri dari:
 1. *Lead designer*
 2. *Level designer*
 3. *Content designer*
 4. *Game writer*
 5. *System designer*
 6. *Technical designer*
 7. *User interface designer*
 8. *Creative director*
 9. *Writer*
 10. *Scriptwriter*
- III. Artist (seniman): sebagai pihak yang bertanggung jawab dalam membuat karya seni visual dalam sebuah game
- IV. Programmer/Enginner: sebagai pihak yang bertanggung jawab dalam menciptakan dan mengadaptasi *code* dalam program computer untuk sebuah game
- V. Audio Designer: sebagai pihak yang bertanggung jawab dalam menciptakan *sound effect* dan berbagai element suara lainnya

- VI. Pihak actor/aktris: pihak luar yang dipekerjakan untuk melakukan suatu pertunjukan tertentu, antara lain:
1. Pertunjukan yang berkaitan dalam suatu gerakan tertentu dan suara;
 2. Produser audiovisual dan perekaman suara
- VII. Pihak non-kreatif
1. *Quality Assurance tester*
 2. *Publisher video game*
 3. *Accountants*
 4. *Marketing experts*
 5. *Community manager*
 6. Professional dibidang tertentu

Akibat kesuksesan sebuah video games yang merupakan perkembangan ilmu dari program computer sejak tahun 1962, sehingga menjadikan video game menjadi sebuah industri hiburan interaktif. Industri video games merupakan sector ekonomi yang terlibat dengan pengembangan, pemasaran dan penjualan video games. Pada masa sekarang ini berbagai para *developer game*, *publisher game* dipenjurur dunia berperan secara aktif dan menjadi bagian terpenting dalam industri video games untuk menyebarluaskan video games ke berbagai penjurur dunia untuk dapat dinikmati oleh masyarakat. Dalam hal ini, video games tidak hanya berada dalam sector sebuah karya seni sebagai bentuk sebuah ekspresi saja melainkan juga berada dalam sector industri yang memiliki nilai ekonomis dimasyarakat.

Sebelumnya, terdapat sebuah karya tulis dari Vania Irawan yang membahas tentang hak cipta permainan video game (Irawan, 2020). Dalam tulisannya

tersebut mengkaji tentang tinjauan yuridis terhadap video game berdasarkan UU Hak Cipta. Perbedaan karya tulis dari Vania Irawan dengan penulis terletak pada aspek kajian yuridis yang digunakan oleh penulis tidak hanya menggunakan UU Hak Cipta saja, melainkan menggunakan berbagai Undang-Undang yang ruang lingkupnya adalah Hak Kekayaan Intelektual yaitu UU Hak Cipta, UU Merek dan UU Paten yang menurut penulis dapat digunakan untuk memberikan kajian yuridis terhadap sebuah video game.

Berdasarkan penjelasan diatas, bahwa video games merupakan sebuah karya intelektual seorang manusia yang diekspresikan dengan menggunakan keilmuan program computer. Maka sejatinya, video games merupakan sebuah hak kekayaan intelektual yang melekat terhadap penciptanya, akan tetapi video games merupakan sebuah karya intelektual manusia yang sangat kompleks yang memiliki berbagai unsur kekayaan intelektual yang terdapat didalamnya. Sehingga video game berada dalam dua ruang lingkup antara hak cipta dan hak kekayaan industri.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang diteliti dalam tulisan ini ialah: Bagaimana ruang lingkup perlindungan hak kekayaan intelektual terhadap video game ?

TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah

sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana ruang lingkup perlindungan hak kekayaan intelektual terhadap video game ?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Video Game dalam UU Hak Cipta

Hak cipta yang merupakan hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pencipta dalam hal ini ialah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi, serta Pemegang hak cipta ialah pencipta sebagai pemilik Hak cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah, dalam hal ini seorang pemegang hak cipta tidak selamanya harus menciptakan suatu karya ciptaan tetapi dapat memperoleh hak dari pihak lain secara sah dan berdasarkan sebuah izin ataupun lisensi.

Didalam UU Hak Cipta, Video game merupakan sebuah objek ciptaan yang dilindungi oleh UU Hak Cipta yang tercantum dalam pasal 40 ayat 1 (r) dengan masa perlindungannya selama 50 tahun. Akan tetapi, didalam Undang-

Undang Hak Cipta dan lampiran penjelasan UU Hak Cipta tidak memberikan definisi terhadap permainan video (*video game*) yang dimaksud dalam pasal 40 ayat 1 (r).

Definisi terkait video game sendiri, tercantum dalam modul DJKI tentang Hak Cipta. Dalam modul tersebut memberikan definisi permainan video (*video game*) sebagai sebuah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh peranti video (DJKI, 2020).

Bila dipahami dengan seksama, bahwa dalam sebuah video game memiliki berbagai elemen objek hak cipta yang terkandung dalam sebuah permainan video. Sehingga, hal tersebut menyebabkan sebuah video game menjadi sebuah karya ciptaan manusia yang kompleks karena terdiri dari berbagai objek hak cipta yang tergabung menjadi sebuah karya video game.

Beberapa contoh objek hak cipta dan hak terkait yang menurut penulis dimungkinkan terdapat dalam sebuah video game sesuai dengan objek hak cipta yang tercantum dalam Pasal 40 ayat 1, antara lain:

| No | Objek Hak Cipta (Pasal 40 ayat 1) |
|----|---|
| 1. | (huruf .a) buku, pamphlet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya |
| 2. | (huruf .d) lagu dan/atau music dengana tau tanpa teks |
| 3. | (huruf .e) drama, drama musical, |

| | |
|------------|--|
| | tari, koreografi, pewayangan dan pantonim |
| 4. | (huruf .f) karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase |
| 5. | (huruf .h) karya arsitektur |
| 6. | (huruf .i) peta |
| 7. | (huruf .m) karya sinematografi |
| 8. | (huruf .p) kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program computer maupun media lainnya |
| 9 | (huruf .s) program komputer |
| No. | Hak Terkait (Pasal 20) |
| 1. | Pasal 21 & 22. Hak moral dan ekonomi pelaku pertunjukan |

Berikut Contoh Objek yang dimaksud:

| No | Contoh Dalam Video Game |
|----|--|
| 1. | 1. <i>Script</i> atau naskah dari karya tulis yang kemudian diadaptasi menjadi video game |
| 2. | 1. Instrumen lagu dengan lirik; 2. Instrumen lagu dengan tanpa lirik; 2. <i>Background music</i> ; 3. sound effect |
| 3. | 1. Tari-tarian 2. Koreografi pertarungan <i>action</i> |
| 4. | 1. Gambar desain karakter 2D & 3D, 2. Berbagai desain <i>environment interior & exterior</i> yang berbentuk ukiran, kaligrafi dan teksture |
| 5. | 1. Arsitektur 2D & 3D <i>environment</i> gedung & bangunan. |
| 6. | 1. Peta 2D & 3D |
| 7. | 1. <i>Cut scene</i> film |
| 8. | 1. <i>Ester egg</i> (aspek kejutan dari |

| | |
|------------|---|
| | developer game untuk para penggemarnya) 2. DLC game 3. MOD game |
| 9 | 1. <i>Game engine</i> |
| No. | Contoh Dalam Video Game |
| 1. | 1. Seorang pelaku pertunjukan yang bentuk fisik dan wajahnya dijadikan model referensi karakter dalam sebuah game; 2. seorang pelaku pertunjukan melakukan adegan gerakan/koreografi tertentu yang kemudian gerakan/koreografi tersebut dijadikan referensi dalam sebuah video game; 3. seorang pelaku pertunjukan yang acting suaranya digunakan sebagai suara untuk karakter dalam video game. 4. seorang pelaku pertunjukan yang lagu atau musiknya digunakan untuk menjadi <i>sound track</i> dalam video game |

Beberapa contoh objek hak cipta dan hak terkait yang telah penulis cantumkan diatas, dimungkinkan masih terdapat berbagai contoh-contoh atas objek hak cipta dan hak terkait yang dimiliki sebuah video game yang belum tercantum diatas.

Berdasarkan beberapa contoh objek hak cipta yang termuat didalam sebuah video game baik berupa unsur audio, video dan computer *code*, dalam hal ini dimungkinkan beberapa pencipta dari objek tersebut telah terjadi peralihan hak cipta antara pencipta dengan sebuah

badan hukum yang bergerak dibidang pengembang game/studio game (*game developer*).

Para pihak pencipta unsur-unsur dalam sebuah video game yang juga menjadi objek hak cipta dalam hal ini para pihak tersebut menjalin suatu ikatan pekerjaan dengan badan hukum pengembang game/studio game (*game developer*) yang menaungi mereka, maka peralihan hak cipta atas berbagai unsur objek hak cipta dalam sebuah video game terjadi karena adanya hubungan kerja; atau terdapat pihak yang merancang detail proyek video game tersebut dan menjadi seorang pimpinan dalam proyek video game tersebut kemudian dalam mewujudkan proyek video game tersebut memerintahkan seseorang untuk mengerjakannya dibawah pimpinan dan pengawasan dari orang yang merancang game tersebut.

Pasal 34: Dalam hal Ciptaan dirancang oleh seseorang dan diwujudkan serta dikerjakan oleh Orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan Orang yang merancang, yang dianggap Pencipta yaitu Orang yang merancang Ciptaan

Pasal 36: Kecuali diperjanjikan lain, Pencipta dan Pemegang Hak Cipta atas Ciptaan yang dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan yaitu pihak yang membuat Ciptaan. Kecuali diperjanjikan lain, Pencipta dan Pemegang Hak Cipta atas Ciptaan yang dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan yaitu pihak yang membuat Ciptaan.

Penjelasan Pasal 36: Yang dimaksud dengan “hubungan kerja atau berdasarkan pesanan” adalah Ciptaan yang dibuat atas dasar hubungan kerja di lembaga swasta atau dasar pesanan pihak lain”.

Namun apabila seorang pencipta dari beberapa unsur objek hak cipta dalam sebuah video game tidak ingin dialihkan kepada badan hukum pengembang game/studio game (*game developer*), maka pihak pencipta dan badan hukum tersebut dapat meleakukan sebuah izin lisensi terhadap objek hak cipta untuk dipinjamkan dan digunakan dengan imbalan royalti atas penggunaan objek hak cipta tersebut dengan beberapa aturan dan kesepakatan yang telah disepakati. Sebagaimana ketentuan lisensi terhadap hak cipta diatur dalam Pasal 80 – Pasal 86 UU Hak Cipta

Setelah berbagai unsur objek hak cipta dalam sebuah video game dikumpulkan dan digabungkan untuk menjadi sebuah video game yang utuh dan memperhatikan segala aspek objek hak cipta yang terdapat dalam sebuah video game, Kemudian video game tersebut dapat diajukan perlindungan hukum haknya sebagai objek hak cipta yang dilindungi oleh negara dan diberikan masa perlindungannya selama 50 tahun.

Video game dalam UU Merek

NamaJudul beserta desain logo dan font tulisan judul yang dimiliki sebuah video game merupakan suatu ciri khas yang menjadi sebuah pemberi tanda kepada para penikmat game tersebut untuk

dapat membedakannya dari berbagai video game yang hadir dipasaran. Sehingga dalam hal ini Judul beserta desain logo dan tulisan judul yang dimiliki sebuah video game menjadi Merek dagang atas suatu produk video game tersebut.

Definisi merek dalam Pasal 1 UU Merek dan Indikasi geografis ialah:

Ayat 1: tanda yang dapat ditampilkan secara grafis berupa gambar, logo, nama, kata, huruf, angka, susunan warna, dalam bentuk 2 (dua) dimensi dan/atau 3 (tiga) dimensi, suara, hologram, atau kombinasi dari 2 (dua) atau lebih unsur tersebut untuk membedakan barang dan/atau jasa yang diproduksi oleh orang atau badan hukum dalam kegiatan perdagangan barang dan/atau jasa.

Ayat 2: Merek Dagang adalah Merek yang digunakan pada barang yang diperdagangkan oleh seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama atau badan hukum untuk membedakan dengan barang sejenis lainnya.

Keberhasilan dan kesuksesan sebuah video game juga memberikan pengaruh terhadap reputasi dari video game tersebut yang dikenal oleh para penggemarnya melalui Merek dagang video game tersebut yang berupa Judul beserta desain logo dan tulisan judul video game. Merek dagang yang dimiliki sebuah video game memiliki nilai ekonomi serta nilai monopoli yang melekat terhadap video game tersebut.

Pihak yang memiliki merek dagang atas video game tersebut dapat melakukan kegiatan eksploitasi terhadap Merek yang dimilikinya karena Hak Merek adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada pemilik Merek yang terdaftar untuk jangka waktu tertentu dengan menggunakan sendiri -Merek tersebut atau memberikan izin kepada pihak lain untuk menggunakannya.

Merek Dagang terhadap sebuah video game dapat dieksploitasi terhadap pemilik merek tersebut berupa:

1. Memberikan kesempatan kepada *developer* game untuk mengembangkan video game terbaru dengan menggunakan Merek dagang atas video game tersebut;
2. Melakukan kerjasama terhadap pihak lain dalam berupa jasa atau produk lain dengan menggunakan merek dagang game tersebut;
3. menyelenggarakan acara *pop-culture* dengan menggunakan merek dagang game tersebut.

Setelah perlindungan hak cipta, perlindungan merek dagang juga menjadi ruang lingkup hak kekayaan intelektual berikutnya yang berperann penting karena video game merupakan sebuah karya dari intelektual manusia, dengan menggunakan merek dagang yang sukses yang dapat dikenali oleh konsumen dan membuat mereka dapat membedakan dari produk video game sejenis dari berbagai *developer* game yang berbeda (Geogieva, 2017).

Merek Dagang dalam sebuah video game

tidak hanya berlaku untuk program computer (*software*) video game tersebut, tetapi juga dapat diberikan terhadap konsol *hardware* yang digunakan untuk menjalankan/memainkan video game tersebut dengan masa perlindungan selama 10 tahun.

Video game dalam UU Paten

Video game yang merupakan sebuah bagian dari program computer. Sehingga dalam hal ini video game memiliki unsur yang dimiliki sebuah program computer yaitu terdiri dari unsur bahasa pemrograman, algoritma, dan program.

Mengkaji persoalan terkait video game sebagai objek paten atau tidak dalam UU Paten. Ketentuan invensi yang berkaitan dengan program computer diatur dalam Pasal 4 ayat (d).

Pasal 4 ayat (d): aturan dan metode yang hanya berisi program computer.

Pasal 4 ayat (d) UU Paten memberikan sebuah aturan bahwa invensi tidak mencakup untuk aturan dan metode yang hanya berisi program computer. Akan tetapi, ketentuan invensi program computer lebih lanjut dibahas dalam penjelasan UU Paten.

Penjelasan Pasal 4 ayat (d) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan aturan dan metode yang hanya berisi program computer adalah program computer yang hanya berisi program tanpa memiliki karakter, efek teknik, dan penyelesaian permasalahan namun apabila program computer tersebut

mempunyai karakter (intruksi-intruksi) yang memiliki efek teknis dan fungsi untuk menghasilkan penyelesaian masalah baik berwujud (*tangible*) maupun yang tak berwujud (*intangible*) merupakan invensi yang dapat diberi paten. Serta penjelasan pasal tersebut juga memberikan contoh invensi yang dapat diberi paten terkait program komputer, antara lain:

1. Algoritma adalah metode efektif diekspresikan sebagai rangkaian terbatas dari instruksi-instruksi yang telah didefinisikan dengan baik untuk menghitung sebuah fungsi. Dimulai dari sebuah kondisi awal dan input awal (mungkin kosong), instruksi-instruksi tersebut menjelaskan sebuah komputasi yang bila dieksekusi, diproses lewat sejumlah urutan kondisi terbatas yang terdefinisi dengan baik, yang pada akhirnya menghasilkan “keluaran” dan berhenti di kondisi akhir. Transisi dari satu kondisi ke kondisi selanjutnya tidak harus deterministic; beberapa algoritma, dikenal dengan algoritma pengacakan, menggunakan masukan acak.
2. Pengekripsian informasi dengan cara pengkodean dan pendekodean untuk mengacak sehingga informasi tidak dapat terbaca oleh pihak lain.

Berdasarkan penjelasan Pasal 4 ayat (d) UU Paten, apabila program computer yang berupa video game terdapat unsur algoritma yang memiliki karakter, efek

teknik, dan penyelesaian permasalahan yang berwujud (*tangible*) maupun yang tak berwujud (*intangible*) pada *software* atau terdapat keterkaitan antara *software* dengan *hardware* pada video game, maka program computer yang berupa video game tersebut dapat menjadi objek perlindungan paten dalam bentuk paten ataupun paten sederhana.

Beberapa bagian unsur program computer khususnya sebuah video game dimungkinkan dapat dilindungi oleh hukum paten (Grsheide, Roerdink, & Thomass, 2014), antara lain:

1. *Applied algorithms;*
2. *Display representation;*
3. *Menu arrangement;*
4. *Editing functions;*
5. *Control functions;*
6. *User interface features;*
7. *Compling techniques;*
8. *Translation methods;*
9. *Utilites;*
10. *Formulae, controlling program execution or process data.*

Paten dapat mencakup hampir semua aspek bagian yang dimiliki dalam sebuah video game, termasuk seperti keterkaitan antara *hardware* dengan *software* dalam menjalankan game, metode komunikasi antara pemain secara *online* dengan aplikasi yang sama ataupun aplikasi yang berbeda layaknya *cross-platform, gaming interface* dan metode dalam bermain game tersebut. Berbagai aspek bagian dalam video game yang merupakan sebuah program computer mengandung berbagai invensi dibidang teknologi program computer

baik berupa invensi terbaru/mutakhir ataupun invensi hasil dari penyempurnaan teknologi sebelumnya.

Beberapa contoh paten terhadap video game di negara Amerika Serikat, yaitu:

| No | (Negara) Nomer Paten | Keterangan |
|----|---------------------------|--|
| 1. | (US) Patent RE28,50 | Teknologi alat pengendali yang berjenis 'paddle' untuk memindahkan objek di layar televisi yang bertabrakan dengan objek di layar lainnya. |
| 2. | (US) Patent No. 3,659,284 | Peralatan permainan televisi. |
| 2. | (US) Patent No. 4,799,635 | 10NES Software. |
| 3. | (US) Patent No. 4,026,555 | Kemampuan perangkat televisi pada era awal, berkemampuan untuk menggunakan grafik bitmap untuk membuat berbagai jenis gambar. |
| 4. | (US) Patent No. 6,275,213 | Kemampuan umpan balik getaran (<i>vibration</i>) pada alat pengendali |

| | | |
|----|---------------------------|---|
| | | (control) game. |
| 5. | (US) Patent No. 6,280,327 | Alat pengendali (control) game tanpa kabel. |
| 6. | (US) Patent No. 6,200,138 | Panah petunjuk arah destinasi/target dalam game <i>Crazy Taxi</i> . |
| 7. | (US) Patent No. 6,729,954 | Kemampuan metode serangan bertarung berdasarkan kepadatan karakter dalam game <i>Dynasty Warrior</i> pada teknik yang disebut 'Musou' |
| 8. | (US) Patent No. 6,850,221 | Teknologi Alat pengendali (control) menggunakan sensor gerak pada Nintendo's Wii Remote. |
| 9. | (US) Patent No. 5,718,632 | Mini Games dalam Loading Screen |

Video game yang merupakan bagian dari program computer dapat menjadi objek perlindungan paten di Indonesia karena video game sendiri merupakan sebuah invensi dibidang program computer dan merupakan sebuah teknologi yang berkecimpung didunia industri khususnya industri video game.

Bila invensi program computer yang berupa video game merupakan suatu objek paten, maka untuk mendapatkan perlindungan hukum harus memenuhi persyaratan mutlak untuk pemberian paten yang biasa disebut sebagai persyaratan patentabilitas yang terdiri dari invensi yang baru, langkah inventif dan dapat diterapkan dalam industri maka invensi program computer yang berupa video game tergolong sebagai ruang lingkup perlindungan paten dengan jangka waktu perlindungan 20 tahun dan untuk paten sederhana ialah 10 tahun (DJKI, 2020).

PENUTUP

Keimpulan

Video game merupakan bagian dari program computer yang menjadi sebuah karya intelektual manusia, sudah sepantasnya video game dilindungi oleh hak kekayaan intelektual baik dalam bentuk perlindungan hak cipta dan hak kekayaan Industri karena video game sendiri merupakan sebuah program computer yang dapat dilindungi oleh hak cipta dan hak kekayaan Industri berupa Merek dan Paten. Hak Cipta memberikan perlindungan kepada video game sebagai sebuah karya ciptaan manusia yang didalamnya agar terhindar dari penjiplakan dan pembajakan, video game sendiri merupakan sebuah karya yang kompleks karena mengandung berbagai objek hak cipta yang dimiliki dalam sebuah video game. Hak Merek digunakan untuk memberikan perlindungan terhadap nama judul sebuah video game agar terhindar dari kesamaan nama produk video game yang

berada di pasaran serta dengan menjadikan nama judul video game sebagai Merek maka pencipta game tersebut dapat melakukan eksploitasi atas hak merek tersebut untuk digunakan oleh pihak lain untuk kegiatan bisnis-komersil. Hak paten melindungi invensi yang dimiliki teknologi program computer dalam video game yang memiliki algoritma yang berkemampuan dengan teknik khusus untuk penyelesaian permasalahan tertentu dalam sebuah video game, melalui hak paten inventor dari invensi program computer dalam video game dapat terjamin perlindungan hukumnya dan dapat melakukan eksploitasi ekonomi-bisnis atas invensi yang dimilikinya dalam sebuah video game.

Saran

1. Para pemangku kepentingan di industri video game khususnya *developer* video game alangkah baiknya dalam proses pengerjaan video game melibatkan seorang ahli hukum untuk menjadi penasihat dalam proyek video game yang sedang dikerjakan, agar dapat mengurangi dan/atau mewaspadaikan permasalahan yang dapat timbul dikemudian hari terkait sebuah video game tersebut.
2. Para akademisi dan/atau praktisi yang memiliki keilmuan di bidang ilmu hukum alangkah baiknya membagikan pemahaman ilmu dan pengalaman yang dimiliki khususnya dalam hal hak kekayaan intelektual kepada para *developer* video game dan berbagai para pemangku

kepentingan industri video game. Hal tersebut bertujuan agar para *developer* video game dapat menghasilkan karya program computer yang berupa video yang terbaik dan mengetahui aspek-aspek perlindungan hukum apasaja yang dapat digunakan untuk memberikan perlindungan terhadap suatu karya video game.

DAFTAR PUSTAKA

DJKI. (2020). *Modul Kekayaan intelektual: Hak Cipta*. Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual.

Erawaty, E. (2011). *Kemahiran Umum Untuk Studi Ilmu Hukum: Membaca-Mencatat-Menulis Esai Akademik*. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan.

Geogieva, H. (2017). Legal Protection of Video Game. *Proceedings of the Annual Scientific Conference of Angel Kanchev University of Ruse and Union of Scientist, Vol.56, Book 7*, (p. 5). Ruse.

Glancey, P. (1996). *Computer and Video Games*. Emap Images.

Irawan, V. (2020). Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran hak Cipta Permainan Video (Video Games) Berupa

Pembajakan Secara Online. *Journal of Intellectual Property, Vol.3, No.2.*

Lipson, A. S., & Brain, R. D. (2009). *Computer and Video Game Law - Cases, Statutes, Forms, problems & Materials.* Carolina Academic Press.

Nurachmad, M. (2012). *Segala Tentang HAKI Indonesia.* Yogyakarta: Buku Biru.

Ramos, A., Lopex, L., & Rodriguez, A. (2013). *The Legal Status of Vdeo Games: Comparative Analysis in National Approaches.* Switzerland: WIPO.