

**Pelindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual atas
Hak Cipta Karakter *Game Among Us* di Indonesia**

Mirza Mar'Ali¹, Priliyani Nugroho Putri²

Abstrak

Perkembangan teknologi melahirkan adanya karya cipta baru dalam bagian hak kekayaan intelektual salah satunya adalah hak cipta karakter permainan video yang diatur dalam UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak Cipta dan UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Salah satu bentuk hak cipta permainan video adalah hak cipta atas karakter permainan video *Among Us*. Akan tetapi, di Indonesia karya hak cipta karakter *game Among Us* banyak sekali dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang tidak berhak, yang mana hal tersebut melanggar hak moral dan hak ekonomi pemilik hak cipta tersebut. Penulis mengidentifikasi adanya permasalahan perihal bagaimana pelindungan hukum hak cipta atas karakter permainan video *Among Us* di Indonesia. Penelitian ini Penulis susun menggunakan jenis penelitian yuridis normatif. Penulis melakukan penelitian bahan Pustaka berupa data sekunder. Penulis melakukan prosedur pengumpulan data dengan melakukan *library research*, dan Teknik pengumpulan data dengan cara studi dokumen, serta diolah dan dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa Indonesia sudah memberikan perlindungan bagi pemilik hak cipta karakter permainan video *Among Us* melalui UU Hak Cipta yang mengatur secara khusus perihal hak cipta karakter permainan video, dan UU ITE yang menjamin perlindungan atas hak cipta bagi *Innersloth* selaku penyelenggara sistem elektronik. *Innersloth* selaku pemilik hak cipta karakter *game Among Us* merupakan perusahaan asal Amerika Serikat, walaupun begitu pelindungan lahir karena terdapatnya prinsip *Nation Treatments* dalam *The Trips Agreement* yang mengharuskan setiap negara anggota memperlakukan dengan adil dan setara bagi setiap pemilik hak kekayaan intelektual baik itu berasal dari dalam negeri maupun luar negeri yang menjadi negara anggota.

Kata Kunci: hak cipta, hak ekonomi, hak moral, *nation treatment*, permainan video.

Juridical Overview of Intellectual Property Rights Legal Protection for "Among Us" Game Characters Copyrights in Indonesia

Abstract

Technological developments have given birth to new copyrighted works in the intellectual property rights section, one of which is the copyright of video game characters as regulated in Law Number 28 of 2014 concerning Copyright and Law Number 19 of 2016 concerning Amendments to Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions. . One form of video game copyright is the copyright to the video game character Among Us. However, in Indonesia, the copyrighted works of the Among Us game characters are widely used by unauthorized parties, which violates the moral rights and economic rights of the copyright owner. The author identifies a problem regarding how to protect copyright law for the character of the video game Among Us in Indonesia. This research is structured using the type of normative juridical research. The author conducted research on library materials in the form of secondary data. The author carried out data collection procedures by conducting library research, and data collection techniques by means of document studies, and processed and analyzed by qualitative descriptive methods. The results of the study show that Indonesia has provided protection for copyright owners of the Among Us video game characters through the Copyright Law which specifically regulates the copyright of video game characters, and the ITE Law which guarantees copyright protection for Innersloth as the organizer of the electronic system. Innersloth as the owner of the copyright for the

¹ Mahasiswa Strata 1 Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran, Jl. Raya Bandung Sumedang KM.21, mirza18001@mail.unpad.ac.id.

² Mahasiswa Strata 1 Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran, Jl. Raya Bandung Sumedang KM.21, priliyani18001@mail.unpad.ac.id.

Among Us game characters is a company from the United States, however, protection is born because of the Nation Treatments principle in The Trips Agreement which requires each member country to treat fairly and equally for every owner of intellectual property rights, whether it comes from within the country. and abroad that are member countries.

Keywords: *copyright, economic rights, moral rights, nation treatment, video games..*

A. Pendahuluan

Dewasa ini, perkembangan teknologi di seluruh dunia berkembang begitu pesat. Perkembangan teknologi ini ditandai dengan adanya percepatan globalisasi dan modernisasi di seluruh bidang kehidupan manusia. Globalisasi dan modernisasi inilah menyebabkan adanya dorongan perkembangan teknologi menjadi begitu pesat. Hal ini juga menjadikan manusia di seluruh penjuru dunia sudah sangat terbiasa hidup berdampingan dengan teknologi tersebut.

Teknologi berkembang begitu cepat, akan tetapi perkembangan ini bukan hanya membawa dampak positif karena perkembangan teknologi dapat memicu permasalahan hukum baru. Oleh karena itu, dalam hal ini hukum harus hadir guna mengatasi dampak-dampak negatif yang muncul sebagai akibat perkembangan teknologi. Hukum perlu hadir mengingat tujuan hukum menurut Gustav Radbruch adalah guna menciptakan kepastian, keadilan, dan kemanfaatan bagi masyarakat.³ Selain itu, Sunaryati Hartono menyatakan hukum dalam pembangunan memiliki empat fungsi, yaitu hukum sebagai sarana pemelihara ketertiban dan keamanan, hukum sebagai sarana pembangunan masyarakat, hukum sebagai sarana penegak keadilan, dan hukum berfungsi sebagai suatu sarana yang dapat mendidik masyarakat.⁴

Keberadaan hukum sebagai sarana pembaharuan sudah berkembang begitu

pesat, mengikuti dinamisnya kehidupan masyarakat. Bahkan saat ini semakin banyak cabang-cabang ilmu hukum yang lahir seiring dengan kebutuhan masyarakat. Salah satu cabang ilmu hukum yang berkembang cukup pesat dan menjadi perbincangan hangat adalah terkait Hukum Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

Hukum HKI lahir karena kebutuhan terkait perlindungan atas kekayaan intelektual yang dimiliki oleh pencipta. Hal ini dikarenakan HKI merupakan kekayaan yang sifatnya pribadi dan dapat dimiliki, serta diperlakukan sama dengan jenis-jenis kekayaan yang bersifat pribadi lainnya.⁵ HKI mempunyai keterkaitan erat dengan perlindungan penggunaan ide dan informasi yang mempunyai nilai ekonomi.⁶ HKI juga digolongkan sebagai hak kebendaan yang tidak berwujud atau *intangible rights*.⁷

Intellectual Property menurut David I Brainbridge adalah hak atas kekayaan yang diperoleh dari kreatifitas atau karya intelektual manusia, yakni hak yang berasal dari kreatifitas manusia serta kemampuan intelektual manusia yang dituangkan ke dalam berbagai bentuk karya yang bermanfaat bagi manusia.⁸ HKI sendiri memiliki berbagai cabang, salah satu dari cabang hak kekayaan intelektual adalah hak cipta. Hak cipta merupakan suatu "Hak eksklusif" yang dimiliki seseorang (pencipta) guna mengumumkan atau memperbanyak karya ciptanya tersebut ke dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan

³ H Mustaghfirin, "Sistem Hukum Barat, Sistem Hukum Adat, dan Sistem Hukum Islam menuju sebagai Sistem Hukum Nasional sebuah Ide yang Harmoni", *Jurnal Dinamika Hukum*, Volume 11, 2011, hlm. 89, <http://dinamikahukum.fh.unsoed.ac.id/index.php/JDH/article/view/265>.

⁴ Sunaryati Hartono, *Hukum Ekonomi Pembangunan Indonesia*, Bandung: Binacipta, 1982, hlm. 10.

⁵ Tim Lindsey, et.al, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, cet.8, Bandung: Alumni, 2019, hlm.3.

⁶ *Ibid.*

⁷ Ni Ketut Supasti Dharmawan, et.al, *Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual (HKI)*, Yogyakarta: Deepublish, 2016, hlm. 13.

⁸ *Idem*, hlm.19.

sastra, serta hak-hak lain yang terkait dengan hak cipta.⁹

Diratifikasinya *Agreement Establishing the World Trade Organizations*, yang diratifikasi dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan *Agreement Establishing the World Trade Organization* (Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia) menandakan semakin jelasnya keberadaan hak cipta di Indonesia sebagai bagian dari hak kekayaan intelektual.¹⁰ Indonesia juga telah melakukan penandatanganan terhadap *TRIPs Agreement* pada tahun 1997 serta setuju untuk memenuhi kewajiban-kewajiban yang termuat di dalam *TRIPs Agreement* pada tahun 2000.¹¹ Selain itu, keluarnya Keputusan Presiden Nomor 19 Tahun 1997 tentang Pengesahan *WIPO Copyrights Treaty*, menandakan Indonesia telah meratifikasi *WCT (WIPO Copyrights Treaty)*.¹²

Perkembangan teknologi menciptakan adanya suatu hal baru berkenaan dengan kekayaan intelektual, dan dalam hal ini berkaitan dengan hak cipta. Salah satunya adalah terkait perlindungan hak cipta atas karakter dalam *video game*. *Video game* atau permainan video sendiri sudah menjadi salah satu cakupan hak cipta yang diakui serta dilindungi di dalam hukum Indonesia, tepatnya diatur di dalam Pasal 40 ayat (1) huruf r Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC).

UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE, juga mengatur perihal perlindungan kekayaan intelektual berkenaan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Pasal 25 UU ITE berisikan mengenai perlindungan kekayaan intelektual bagi penyelenggara sistem elektronik. Keberadaan ketentuan ini

sebagai pelindung bagi penyelenggara sistem elektronik yang menghasilkan suatu kekayaan intelektual.

Walaupun disatu sisi permainan video diakui dan dilindungi ciptaanya di Indonesia, namun hal-hal berkenaan dengan pelanggaran terkait hak cipta masih saja terus terjadi. Di dalam permainan video terdapat karakter-karakter yang ikonik dan unik, serta memiliki daya tarik serta nilai jual tersendiri. Hal ini dapat dibuktikan dari beberapa permainan video yang sedang *viral* saat ini salah satunya permainan video *Among Us*, yang karakternya digunakan oleh banyak pihak yang tidak memiliki hak untuk meraup keuntungan ekonomi.

Meroket dan viralnya permainan *Among Us* dimanfaatkan oleh berbagai pihak dengan cara menjadikan karakter dari permainan video tersebut menjadi berbagai produk yang memiliki nilai ekonomi, seperti iklan, kaos, masker, *case* gawai, sampai laminating kartu debit/kredit. Hal ini tentunya menimbulkan tanda tanya tersendiri, sejauh mana hukum Indonesia dapat melindungi hak cipta atas karakter permainan video *Among Us*. Jangan sampai para pencipta merasa karya-karya ciptaannya tidak dilindungi oleh hukum Indonesia hanya karena maraknya pelanggaran terkait hak cipta itu sendiri. Maka dari itu, berangkat dari permasalahan-permasalahan yang ada Penulis akan melakukan analisis mendalam perihal bagaimana perlindungan hukum hak cipta atas karakter permainan video *Among Us* di Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini Penulis susun dengan menggunakan jenis penelitian yuridis normatif. Jenis penelitian ini dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka berupa data sekunder, serta menggunakan pendekatan terhadap asas-asas yang terdapat di dalam hukum dan peraturan

⁹ Tim Lindsey, et.al, *Op.Cit*, hlm.6.

¹⁰ Ida Bagus Wyasa Putra dan Ni Ketut Supasti Dharmawan, *Hukum Perdagangan Internasional*, Bandung: Refika Aditama, 2017, hlm.145.

¹¹ Tim Lindsey, et.al, *Op.Cit*, hlm.99.

¹² *Ibid*, hlm.98.

perundang-undangan.¹³ Pada penelitian yuridis normatif, hukum dikonsepsikan sebagai suatu kaidah atau norma yang dijadikan patokan oleh manusia dalam berperilaku.¹⁴

Penulis melakukan prosedur pengumpulan data dengan melakukan *library research* untuk mengkaji, meneliti, menganalisis, dan menelusuri data sekunder yang berkaitan dengan penelitian Penulis. Penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara studi dokumen. Prosedur dan/atau teknik pengumpulan data yang dilakukan Penulis juga terbatas pada lokasi penelitian dikarenakan adanya pandemi Covid-19. Data-data yang sudah dikumpulkan oleh Penulis selanjutnya akan diolah dan dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif dengan cara melakukan analisis mendalam, memberikan gambaran-gambaran, sehingga dapat dijadikan dasar pertimbangan dalam memberikan inovasi dan solusi yang tepat dan optimal.¹⁵

C. Pembahasan

1. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual, Hak Cipta, dan Permainan Video

David I Brainbridge mendefinisikan *intellectual property* sebagai hak atas kekayaan yang diperoleh dari kreatifitas atau karya intelektual manusia, yakni hak yang berasal dari kreatifitas manusia serta kemampuan intelektual manusia yang dituangkan ke dalam berbagai bentuk karya yang dapat berguna terhadap aspek-aspek kehidupan manusia.¹⁶ Selain itu, Menurut OK Saidin HKI didefinisikan sebagai suatu hak kebendaan, hak atas benda tertentu yang diperoleh dari hasil

kerja pikiran manusia, dan hasil kerja rasio, yang mana hasil kerja rasio tersebut menalar, lalu hasil kerja itu berupa benda immaterial.¹⁷ Sedangkan Graham Dutfield mendefinisikan *Intellectual Property Rights* sebagai perangkat hukum dan kelembagaan untuk melindungi kreasi pikiran meliputi penemuan, karya seni, sastra, dan desain, juga meliputi tanda pada suatu produk untuk menunjukkan perbedaannya dari produk serupa yang dijual oleh pesaing.¹⁸

Sebagai bagian dari HKI, hak cipta didefinisikan sebagai hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta untuk mengumumkan juga memperbanyak ciptaannya ke dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, seni, sastra, serta hak-hak lain yang memiliki kaitan dengan hak cipta.¹⁹ Hak cipta juga dapat didefinisikan sebagai karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang berwujud nyata, dan bukan dalam bentuk ide semata, yang menunjukkan orisinalitas karya tersebut dan juga menunjukkan kekhasan ciptaan seseorang yang bersifat pribadi.²⁰ Sedangkan berdasarkan Pasal 1 angka 1 UUHC, hak cipta didefinisikan sebagai berikut:

*“Hak Cipta adalah hak eksklusif Pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan”.*²¹

Selanjutnya Penulis mendapatkan definisi permainan video berdasarkan WIPO *report* pada tahun 2013, yang mana permainan video didefinisikan sebagai suatu karya yang gabungan yang berasal dari hasil pekerjaan pencipta seni, baik itu

¹³ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003, hlm. 13.

¹⁴ Amiruddin dan H. Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006, hlm. 13

¹⁵ I Made Wirartha, *Pedoman Penulisan Usulan Penelitian, Skripsi, dan Tesis*, Yogyakarta: Andi, 2006, hlm. 155

¹⁶ Ni Ketut Supasti Dharmawan, et.al, *Loc.Cit.*

¹⁷ Henry Soelistyo, *Hak Kekayaan Intelektual Konsep, Opini dan Aktualisasi*, Jakarta: Penake, 2014, hlm.9.

¹⁸ Ni Ketut Supasti Dharmawan, et.al, *Op.Cit.*, hlm.23.

¹⁹ Tim Lindsey, et.al, *Loc.Cit.*

²⁰ Ni Ketut Supasti Dharmawan, et.al, *Op.Cit.*, hlm.37.

²¹ Pasal 1 Angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

musik, naskah, plot, video, lukisan, dan karakter, yang selanjutnya dibentuk menjadi sebuah perangkat lunak yang dijadikan sebagai sarana interaksi antara manusia dengan permainan video tersebut dan dijalankan pada suatu perangkat keras tertentu. Permainan video dapat dikatakan sebagai suatu karya kompleks yang terdiri dari gabungan banyak elemen, yang mana elemen tersebut diciptakan oleh beberapa individu, dan hasil dari tiap-tiap ciptaan tersebut dilindungi hak cipta berdasarkan orisinalitas dan kreativitas penciptanya, meliputi karakter dalam permainan video, pengaturan, *audiovisual*, *soundtrack*, dan bagian-bagian lainnya.²²

2. Prinsip-Prinsip Hak Kekayaan Intelektual dan Hak Cipta

Berdasarkan *Article 3* dan *Article 4 The TRIPs Agreement*, terdapat dua prinsip umum yang berkaitan dengan Kekayaan Intelektual, yaitu:²³

- a. Prinsip *Most Favoured Nations Treatment*
Prinsip ini melarang adanya diskriminasi antara negara anggota tertentu dengan negara anggota lain. Setiap keuntungan dan perlindungan yang diberikan dan diterima oleh suatu negara anggota terhadap suatu negara anggota lainnya, juga harus dirasakan sama oleh negara anggota lainnya.
- b. Prinsip *Nation Treatment*
Prinsip ini menyatakan bahwa standar perlindungan hukum yang diberikan kepada pemilik Kekayaan Intelektual harus sama dengan yang berasal dari luar negeri yang menjadi negara anggota.

Selain prinsip-prinsip umum yang tercantum di dalam *The TRIPs Agreement*, terdapat prinsip sistem Hak Kekayaan Intelektual menurut Sunaryati Hartono:²⁴

- a. Prinsip Keadilan
Menurut prinsip ini pencipta sebagai penghasil suatu karya yang diperoleh melalui kemampuan intelektualnya dapat dikatakan wajar untuk memperoleh suatu imbalan, yang mana imbalan tersebut dapat saja memiliki nilai ekonomi atau non ekonomi, seperti adanya perlindungan atas karya-karya yang diciptakannya sehingga menimbulkan rasa aman bagi pencipta. Perlindungan ini tidak dapat dibatasi hanya pada lingkup negara asal pencipta, melainkan juga dapat dilindungi melampaui batas-batas negara sesuai dengan napa yang diatur di dalam konvensi internasional.
- b. Prinsip Ekonomi
Prinsip ini mengatakan kekayaan yang dimiliki oleh pencipta dimanifestasikan oleh adanya Hak Kekayaan Intelektual, yang mana pencipta dapat memperoleh keuntungan yang berasal dari kepemilikan sebagai hak eksklusif terhadap karya ciptaannya.
- c. Prinsip Kebudayaan
Prinsip ini mengharapkan HKI dapat membangkitkan semangat serta minat masyarakat dalam rangka mendorong lahirnya ciptaan-ciptaan baru yang dapat berguna dalam berbagai aspek kehidupan manusia.
- d. Prinsip Sosial
Prinsip ini menekankan perlu adanya keseimbangan antara kepentingan individu dengan kepentingan masyarakat berkaitan

²² Andy Ramos, et.al, "*The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*", WIPO, 2013, hlm.7.

²³ *Article 3* dan *Article 4 Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights Agreement*.

²⁴ Sunaryati Hartono, *Op.Cit.* .124.

dengan pelaksanaan Hak Kekaayaan Intelektual.

Pada hak cipta terdapat satu prinsip khusus dari Konvensi Berne, yang mana prinsip itu adalah *Automatically Protection*, yaitu perlindungan atas karya hak cipta akan secara langsung timbul setelah diumumkan atau diterbitkan, dan hak cipta boleh dicatatkan ataupun tidak.

3. Syarat-syarat Perlindungan Hak Cipta

Berdasarkan Ketentuan dalam Undang-Undang Hak Cipta dan *Article 9 paragraph 2 TRIPs Agreement*, terdapat syarat-syarat perlindungan atas hak cipta sebagai berikut:²⁵

- a. Suatu karya cipta merupakan wujud nyata, bukan ide, prosedur, bukan juga suatu metode pelaksanaan atau penggunaan;
- b. Memiliki nilai kekhasan dalam bentuknya;
- c. Bersifat perseorangan (privat);
- d. Karya cipta tersebut merupakan ciptaan yang orisinal.

4. Analisis Perlindungan Hak Cipta Karakter *Among Us* di Indonesia

Permainan video atau *video game* satu hal baru yang dilindungi oleh rezim Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pada rezim undang-undang hak cipta sebelumnya, yaitu UU Nomor 19 Tahun 2002, permainan video atau *video game* belum menjadi suatu karya cipta yang dilindungi secara khusus. Penegasan perlindungan terkait permainan video ditegaskan di dalam UUHC tepatnya pada Pasal 40 ayat (1) huruf r.

Permainan Video *Among Us* belakangan ini sedang naik pamor atau viral. Hal ini disebabkan permainan tersebut memiliki alur permainan yang sangat sederhana. Namun, di balik kesederhanaan alur permainan *Among Us*,

permainan ini memiliki alur permainan yang sangat menarik. Permainan ini bercerita tentang adanya *impostor* diantara *crewmates*, yang mana untuk dapat memenangkan permainan ini impostor harus membunuh *crewmates*, sedangkan *crewmates* harus berdiskusi untuk menentukan siapa yang menjadi *impostor*. Keunikan dan juga kesederhanaan dari permainan *Among Us* inilah yang menjadikan permainan ini digemari seluruh kalangan. Selain itu, permainan ini juga memiliki karakter yang sangat unik, sederhana, dan mudah untuk dikenali.

Among Us merupakan permainan video yang diciptakan oleh perusahaan *game* asal Amerika Serikat, yaitu *Innersloth*. Perusahaan *game Innersloth* merupakan perusahaan yang melakukan pengembangan (*game developer*) sekaligus sebagai penerbit (*game publisher*). *Innersloth* sendiri dibangun secara susah payah oleh tiga anak muda, yaitu Forest W, Marcus B, dan Amy L.²⁶

Karakter *Among Us* merupakan hak cipta yang dimiliki oleh *Innersloth* karena permainan ini dibuat bersama-sama oleh para pendiri perusahaan tersebut. *Innersloth* merupakan perusahaan Amerika Serikat, yang mana Amerika Serikat dan Indonesia merupakan anggota dari konvensi Berne, WTO, dan WIPO. Oleh karenanya, terdapat hubungan timbal balik atau resiprokal, juga prinsip *Nation Treatment* yang mengikat Indonesia atas hak cipta dari karakter *Game Among Us*.

Section 102 of The United States Copyright Act, 17 U.S.C, berbunyi:

"Copyright protection subsists [...] in original works of authorship fixed in any tangible medium of expression [...] from which they can be perceived, reproduced, or otherwise communicated, either directly or with

²⁵ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan *Article 9 paragraph 2 Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights Agreement*.

²⁶ Innersloth, "Meet Our Team", <http://www.innersloth.com/About.php>, Diakses 14 September 2021.

the aid of a machine or device, including, among others, the following categories: (1) literary works; (2) musical works; (5) pictorial, graphic, and sculptural works; (6) motion pictures and other audiovisual works; and (7) sound recordings.”²⁷

Di dalam *The United States Copyright Act, 17 U.S.C* belum diatur perlindungan terhadap *video game* secara khusus. Berdasarkan penelitian WIPO di dalam WIPO report “The Legal Status of Video Games”, untuk dapat mendaftarkan hak cipta atas program komputer, dapat didaftarkan berdasarkan kategori dan karakteristik yang terdekat, apakah karya sastra, audiovisual, atau karya seni visual.²⁸ Namun, setelah adanya WIPO report, negara anggota dapat menjadikan report ini sebagai panduan terkait hak cipta atas *video game*.

Dalam laporan WIPO ini permainan video sudah didefinisikan sedemikian rupa agar dapat mengakomodir perkembangan yang ada khususnya terkait dengan permainan video itu sendiri. Sedangkan definisi dari “karakter” dalam permainan video diartikan sebagai tokoh fiksi yang oleh sipengguna permainan tersebut dapat dimainkan (digerakan sesuai dengan keinginan pengguna), yang mana karakter tersebut sangat beragam macamnya ditinjau dari segi permainannya.²⁹

Di Indonesia sendiri setelah keluarnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, permainan video sudah diakui sebagai bagian dari hak cipta. Berdasarkan ketentuan ini dan merujuk prinsip *Nation Treatments*, Indonesia terikat untuk dapat memberikan perlakuan dan perlindungan yang sama kepada *Innersloth* selaku pemilik hak cipta dari karakter permainan video *Among Us*.

Adanya prinsip *Nation Treatments* yang terdapat di dalam *The TRIPs Agreement* dan juga prinsip keadilan hak kekayaan intelektual, maka Indonesia seharusnya dapat memberikan perlindungan yang sama terkait hak cipta atas karakter permainan video *Among Us* yang dimiliki oleh *Innersloth*.

Selain itu, apabila merujuk ke dalam UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE, maka dapat diketahui bahwa *Innersloth* merupakan suatu perusahaan yang dikategorikan sebagai penyelenggara sistem elektronik.³⁰ Perlindungan hak cipta bagi penyelenggara sistem elektronik tercermin dari adanya Pasal 25 UU ITE yang berisikan ketentuan mengenai perlindungan kekayaan intelektual terhadap informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang disusun menjadi suatu karya intelektual, sistus internet, maupun suatu karya intelektual yang terdapat di dalamnya.³¹ Pasal tersebut menandakan bahwa *software* permainan video yang di dalamnya berisikan music, alur cerita permainan, sampai dengan karakter sebagai tokoh dalam permainan video, dapat dikategorisasikan sebagai dokumen elektronik sebagaimana definisi dokumen elektronik tercantum dalam Pasal 1 angka 4 UU ITE.³²

Hak cipta atas karakter *Among Us* dimiliki oleh *Innersloth*, sekalipun hak cipta atas karakter *Among Us* tidak dicatatkan. Inilah prinsip khusus yang dimiliki oleh hak cipta berdasarkan Konvensi Berne, yaitu *Automatically Protection*, yang mana perlindungan atas karya hak cipta akan secara langsung timbul setelah diumumkan

²⁷ Section 102 *The United States Copyright Act, 17 U.S.C.*

²⁸ Andy Ramos, et.al, *Op.Cit*, hlm.90.

²⁹ Iqbal Abdul Malik, et.al, “Perlindungan Hukum Atas Karya Cipta Permainan Video Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”, *Diponegoro Law Journal*, Volume 6, nomor 2, 2017, hlm.7.

³⁰ Pasal 1 angka 6a, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

³¹ Pasal 25, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

³² Robby Akhmad Surya Dilaga, “Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Software Game Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta”, *Jurnal Ius*, Volume 4, Nomor 2, 2018, hlm.26.

atau diterbitkan, dan hak cipta boleh dicatatkan ataupun tidak.³³ Selain itu, hak cipta atas permainan video juga memiliki hak yang absolut, yaitu hak cipta atas suatu permainan video hanya dapat dimiliki oleh pencipta dari permainan video tersebut, maka hanya si pencipta yang memiliki hak atau kepentingan untuk menuntut setiap orang yang melanggar hak ciptanya, dalam kaitannya kasus ini pemilik hak cipta karakter *Among Us* adalah *Innersloth*.³⁴ Selain memiliki hak absolut, *Innersloth* juga dilekatkan dengan hak moral dan hak ekonomi.

Berkenaan dengan prinsip *Automatically Protection*, UU Hak Cipta Indonesia juga mengadopsi prinsip tersebut, hal ini tercermin dari definisi hak cipta yang terdapat di dalam Pasal 1 angka 1 UU Hak Cipta *Innersloth* merupakan perusahaan video game yang terdiri dari tiga orang dan menciptakan permainan video *Among Us*. Melihat ke dalam Pasal 1 angka 2 dan Pasal 1 angka 4 UUHC, *Innersloth* termasuk sebagai kategori Pencipta sekaligus juga sebagai pemegang hak cipta.

Di paragraf sebelumnya, Penulis telah menyampaikan *Innersloth* merupakan Pencipta atas karakter *Among Us* dan pemegang hak cipta karakter *Among Us*, oleh karenanya *Innersloth* mempunyai hak eksklusif yang melekat kepadanya, yakni meliputi hak ekonomi atas segala sesuatu nilai ekonomis yang timbul dan juga hak moral sebagaimana disebutkan di dalam Pasal 4 UUHC. Berdasarkan Pasal 5 ayat (1) UU Hak Cipta menyebutkan beberapa hak yang dimiliki oleh pencipta berkaitan dengan hak moral diantaranya:³⁵

- a. Melakukan pencantuman nama pencipta atau dapat tidak mencantumkan nama pencipta apabila pemakaiannya ditujukan untuk umum (non komersil);
- b. Menggunakan nama samaran pencipta, salah satunya dapat berupa nama alias;
- c. Perubahan terhadap ciptaan dapat saja dilakukan dengan catatan sesuai dengan kepatutan yang ada di masyarakat;
- d. Pencipta dapat Mempertahankan hak yang dimilikinya apabila dalam terjadi distorsi atau pelanggaran atas ciptaan yang dimilikinya, mutilasi ciptaan, melakukan modifikasi ciptaan, atau hal-hal lain yang dapat menimbulkan kerugian, kehormatan diri, atau bahkan reputasinya”.

Selanjutnya, Pasal 8 UUHC menerangkan bahwa pencipta memiliki manfaat ekonomi yang berasal dari hak ekonomi yang lahir karena adanya hak cipta miliknya, dan hak tersebut bersifat eksklusif.³⁶ Di dalam Pasal 9 UUHC menjabarkan lebih lanjut terkait hal-hal yang dapat dilakukan oleh pencipta terkait dengan hak ekonomi dari ciptaanya tersebut, diantaranya adalah seperti melakukan penerbitan ciptaan, melakukan penggandaan ciptaan, melakukan penerjemahan terhadap ciptaan, melakukan pengadaptasian, melakukan aransemen, pentransformasian ciptaan, serta melakukan distribusi ciptaan maupun salinannya.³⁷

Oleh karena *Innersloth* berkedudukan sebagai pencipta sekaligus juga sebagai pemegang hak cipta karakter permainan video *Among Us*, serta memiliki hak eksklusif meliputi hak moral dan hak ekonomi, maka *Innersloth* dapat

³³ Ni Ketut Supasti Dharmawan, et.al, *Op.Cit.*, hlm.39.

³⁴ Yessica Ardina, et.al, “Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (*Video Game*) Terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”, *Diponegoro Law Review*, Volume 5, Nomor 2, 2016, hlm.7.

³⁵ Pasal 5 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

³⁶ Pasal 8 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

³⁷ Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

menggugat pihak-pihak yang menggunakan karakter *Among Us*. *Innersloth* dapat melayangkan gugatan kepada setiap pihak yang menggunakan karakter *Among Us* tanpa mencantumkan nama *Innersloth* karena perbuatan tersebut melanggar ketentuan terkait *fair use* yang diatur di dalam Pasal 44 UUHC. Selain itu, *Innersloth* juga dapat menggugat pihak-pihak yang menggunakan karakter *Among Us* untuk penggunaan secara komersial. Penggunaan secara komersial ini merupakan suatu bentuk pemanfaatan ciptaan yang dilakukan oleh pencipta untuk memperoleh keuntungan ekonomi yang berasal dari berbagai sumber termasuk sesuatu yang berbayar, hal ini ditegaskan di dalam Pasal 1 angka 24 UUHC.³⁸

Sebenarnya hak cipta atas karakter *Among Us* dapat digunakan untuk penggunaan secara komersial. Namun, terdapat proses yang perlu ditempuh bagi pihak-pihak yang ingin menggunakan karakter *Among Us* untuk tujuan komersial, yaitu melalui perjanjian lisensi. Lisensi di dalam UUHC disebut sebagai izin tertulis yang oleh si pemegang hak cipta diberikan kepada pihak lain dengan tujuan pemanfaatan hak ekonomi atas ciptaan tersebut, namun hal ini dilakukan dengan syarat-syarat tertentu. Maka, berdasarkan perjanjian lisensi ini akan terdapat perjanjian terkait royalti yang akan diperoleh *Innersloth* selaku pemegang hak cipta atas karakter *Among Us*. Perjanjian lisensi ini sangat familiar dilakukan oleh industri di Indonesia, sebagai contoh penjualan boneka *We Bare Bears* oleh Miniso setelah mendapatkan lisensi *Cartoon Network*, penjualan aksesoris piala dunia setelah mendapatkan lisensi Fifa.

Namun, perkembangan teknologi menyebabkan mudahnya para pihak untuk *copy* dan *paste* suatu karya cipta seperti karakter *Among Us* menjadi suatu produk

yang digunakan untuk tujuan komersial, padahal pihak tersebut tidak memiliki hak. Karakter *Among Us* sudah digunakan banyak pihak untuk kepentingan komersial, dapat kita lihat bersama di beberapa *market place* banyak sekali produk yang dijual menggunakan karakter *Among Us* padahal pihak tersebut tidak memiliki izin dari *Innersloth*. Bahkan, terdapat salah satu perusahaan *Travel* yang Penulis dapat menggunakan karakter *Among Us* untuk iklan komersial di Instagram. Tentu hal ini menimbulkan kesenjangan antara perlindungan hak cipta atas karakter *Among Us* milik *Innersloth* yang dijamin dan dilindungi oleh UU Hak Cipta, dengan praktik di lapangan.

D. Penutup

1. Kesimpulan

Indonesia memiliki aturan terkait perlindungan hak cipta atas permainan video, pengaturan tersebut tercantum tegas di dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang ITE. Selain itu, berdasarkan WIPO *report* yang berjudul “*The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*”, hak cipta atas permainan video juga meliputi salah satunya adalah karakter dari permainan video tersebut. Maka dari itu, *Innersloth* selaku perusahaan yang menciptakan dan menerbitkan karakter *Among Us* memiliki hak cipta atas karakter *Among Us* tersebut. Hak cipta yang diperoleh *Innersloth* atas karakter *Among Us* diperoleh secara otomatis karena Hak Cipta memiliki prinsip khusus berdasarkan konvensi Berne, yaitu *Automaticly Protection*.

Walaupun *Innersloth* merupakan perusahaan permainan video asal Amerika Serikat, bukan berarti Indonesia tidak memiliki kewajiban untuk dapat

³⁸ Pasal 1 angka 24 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

melindungi hak cipta yang dimiliki oleh *Innersloth* atas karakter *Among Us*. Hal ini dikarenakan Indonesia dan Amerika Serikat merupakan anggota dari WTO dan WIPO yang terikat dengan perjanjian-perjanjian yang ada di dalamnya, salah satunya adalah *The TRIPs Agreement*. Di dalam *The TRIPs Agreement* terdapat prinsip *Nation Treatments*, yang mana standar perlindungan hukum harus diberikan secara adil atau diperlakukan sama baik itu terhadap pemilik atau pemegang Hak Kekayaan Intelektual yang berasal dari dalam negeri maupun berasal dari luar negeri yang menjadi negara anggota.

Selain itu, terdapat prinsip keadilan, yang berarti pencipta sebagai penghasil suatu karya yang diperoleh melalui kemampuan intelektualnya dapat dikatakan wajar untuk memperoleh suatu imbalan, yang mana imbalan tersebut dapat saja memiliki nilai ekonomi atau non ekonomi, seperti adanya perlindungan yang memberikan keyakinan atas rasa aman khususnya terhadap keamanan karya ciptanya. Hal yang perlu dicatat, bahwa perlindungan ini berlaku baik di dalam negeri si pencipta sampai luar negeri negara pencipta dengan catatan sebagaimana yang diatur dalam konvensi internasional terkait HKI yang sudah Penulis uraikan sebelumnya. Kedua prinsip ini menjadikan Indonesia bukan hanya memiliki kewajiban untuk melindungi hak cipta yang dimiliki oleh *Innersloth* atas karakter *Among Us*, akan tetapi juga harus menerapkan hukum yang adil terhadap *Innersloth*.

2. Saran

Penulis memiliki saran yang lebih ditekankan pada sektor kebijakan. Penulis menyarankan agar Pemerintah harus lebih memperketat penerapan aturan Hak Cipta, dengan harapan supaya pelanggaran hak cipta seperti kasus yang Penulis analisis dalam pembahasan artikel ini tidak terulang Kembali kedepannya. Pemerintah dapat membuat kebijakan yang ketat,

salah satunya bagi *market place* dan pedagang retail *online (merchant)* untuk mewajibkan setiap produk yang dijual harus memenuhi peraturan perundang-undangan yang berlaku khususnya yang mengatur hak cipta. Pemerintah harus bekerjasama dengan *stakeholder* terkait, mengingat dalam penerapan kebijakan seperti itu tidaklah mudah, bahkan butuh kesadaran serta kerjasama yang baik oleh seluruh *stakeholder* agar dapat memberantas pelanggaran hak cipta atas karakter permainan video.

Daftar Pustaka

Buku

- Amiruddin dan H. Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- Henry Soelistyo, *Hak Kekayaan Intelektual Konsepsi, Opini dan Aktualisasi*, Jakarta: Penake, 2014.
- Ida Bagus Wyasa Putra dan Ni Ketut Supasti Dharmawan, *Hukum Perdagangan Internasional*, Bandung: Refika Aditama, 2017.
- I Made Wirartha, *Pedoman Penulisan Usulan Penelitian, Skripsi, dan Tesis*, Yogyakarta: Andi, 2006.
- Lindsey, Tim, et.al, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, cet.8, Bandung: Alumni, 2019.
- Ni Ketut Supasti Dharmawan, et.al, *Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual (HKI)*, Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- Sunaryati Hartono, *Hukum Ekonomi Pembangunan Indonesia*, Bandung: Binacipta, 1982.

Dokumen Lain

- H Mustaghfirin, "Sistem Hukum Barat, Sistem Hukum Adat, dan Sistem Hukum Islam menuju sebagai Sistem Hukum Nasional sebuah Ide yang Harmoni",

Jurnal Dinamika Hukum, Volume 11, 2011, hlm.89, <http://dinamikahukum.fh.unsoed.ac.id/index.php/JDH/article/view/265>.

Innersloth, *Meet Our Team*, <http://www.innersloth.com/About.php>, Diakses 14 September 2021.

Iqbal Abdul Malik, et.al, "Perlindungan Hukum Atas Karya Cipta Permainan Video Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta", *Diponegoro Law Journal*, Volume 6, nomor 2, 2017.

Ramos, Andy, et.al, "The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches", WIPO, 2013.

Robby Akhmad Surya Dilaga, "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Software Game Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta", *Jurnal Ius*, Volume 4, Nomor 2, 2018

Yessica Ardina, et.al, "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (*Video Game*) Terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta", *Diponegoro Law Review*, Volume 5, Nomor 2, 2016.

Dokumen Hukum

The United States Copyright Act, 17 U.S.C. Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights Agreement.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.