

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, kehidupan masyarakat semakin dipermudah dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, juga membawa perubahan keseharian masyarakat dalam mencari hiburan dari permainan. Pada awalnya permainan hanya dilakukan secara tradisional dengan menggunakan alat-alat sederhana dan biaya murah seperti gangsing, engrang, engklek ataupun bakiak.¹ Sekarang dengan perkembangan teknologi yang semakin modern munculah bentuk permainan baru yaitu permainan video (*video game*). Industri permainan video mengalami perubahan dan perkembangan signifikan seiring kemajuan informasi teknologi (IT). Pengembang permainan video harus beradaptasi dengan perubahan perangkat keras dan infrastruktur IT seperti *arcade games* (mesin permainan), *personal computer (PC) games*, *online games* (permainan daring), *console games* (mesin elektronik khusus permainan), and *smartphone/tablet games* (permainan pada ponsel pintar).²

Permainan video adalah karya kepengarangan yang kompleks yang berisi berbagai bentuk seni seperti musik, skrip, plot, video, lukisan, dan karakter yang melibatkan interaksi manusia saat menjalankan permainan dengan program komputer pada perangkat keras tertentu.³ Cambridge Dictionary mendefinisikan permainan video sebagai “*A game in which the player controls moving pictures on a television screen by pressing buttons or*

¹ Feby, “15 Permainan Tradisional Seru yang Perlu Kamu Coba”, <https://www.gramedia.com/literasi/15-permainan-tradisional-seru-yang-perlu-kamu-coba/>, diakses 3 Januari 2022

² Denise Tsang, 2021, “*Innovation in the British Video Game Industry since 1978*”, Business History Review 95 (Autumn 2021), hlm. 543.

³ Andy Ramos dkk, 2013, “The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches”, WIPO

moving a short handle.”⁴ Artinya Suatu permainan yang pemainnya mengendalikan gambar bergerak pada layar televisi dengan menekan tombol atau menggerakkan pegangan pendek. Definisi permainan video dapat beraneka ragam sesuai dengan persepsi dan perspektif masing-masing.

Kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) tidak mendefinisikan secara langsung apa yang dimaksud dengan permainan video. “Permainan yaitu sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipermainkan, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh (hanya untuk main-main).” sedangkan “Video yaitu bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi.”⁵ Walaupun sekarang video dapat ditampilkan di beberapa perangkat lain seperti monitor ataupun *smartphone* bukan hanya televisi saja. Melalui penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan video adalah alat yang digunakan untuk melakukan aktifitas bermain tujuannya hanya untuk bersenang-senang dengan menggunakan perangkat pemancar visual.

Permainan video pada awalnya muncul Tahun 1950an, A.S. Douglas membuat OXO, game grafis *noughts and crosses* (nol dan silang), di University of Cambridge untuk mendemonstrasikan tesisnya tentang interaksi komputer dan manusia.⁶ Perangkat *game portable* genggam pertama dibuat adalah Tic Tac Toe di tahun 1972 oleh Waco Company. Sampai sekarang game jadul ini masih cukup populer untuk dimainkan. Tahun 1972 dirilis perangkat permainan video pertama untuk pasar rumahan, Magnavox Odyssey,

⁴ Cambridge Dictionary, “Video Game”, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video-game>, diakses 28 Agustus 2023 jam 19.55

⁵ KBBI adalah Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dapat diakses melalui laman website resmi yang di buat oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui situs KBBI daring <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>

⁶ The Strong National Museum of Play, “Video Game History Timeline”, <https://www.museumofplay.org/video-game-history-timeline/>, diakses tanggal 14 Desember 2022 jam 01.18

dihubungkan dengan televisi. Meski tidak terlalu sukses, perusahaan perusahaan lain dengan produk yang sama harus membayar untuk mendapatkan lisensi. Kesuksesan baru datang sejak Atari meluncurkan Pong sebuah permainan video ping-pong pada 29 tahun November 1972. Berawal dari sini, video dan komputer game menjadi populer.⁷

Permainan video yang pada awalnya hanya diproduksi oleh beberapa perusahaan saja berkembang dengan munculnya perusahaan permainan video baru. Peningkatan pemain serta keuntungan berupa kenaikan pendapatan perusahaan, popularitas perusahaan dan penambahan jumlah pemain dari permainan tersebut maka banyak perusahaan lain ikut serta dalam pengembangan suatu permainan video. Perusahaan pengembang permainan video ini disebut dengan *game developer*. Beberapa perusahaan pengembang permainan video seperti Sega (Jepang), ubisoft (France)⁸ dan Moonton (Tiongkok). Ada juga orang perseorangan yang membuat permainan video untuk dikomersilkan seperti tetris (1984) Desainer game Alexey Pajitnov membuat game ini ketika dia masih bekerja untuk Dorodnitsyn Computing Centre di Rusia. Meskipun memiliki konsep yang sangat simpel dan tidak memiliki jalan cerita sama sekali, game ini masih disebut sebagai salah satu game terbaik sepanjang masa.⁹

Suatu perusahaan permainan video yang sukses akan menimbulkan suatu persaingan, tidak jarang sebuah game yang sukses akan ditiru baik oleh perusahaan lain maupun individu untuk mengadopsi sebuah karya dengan gagasan utama yang sama, namun memiliki konsep yang berbeda. Sebut saja yang paling terkenal *Command and*

⁷ Duniapcoid, "Pengertian game", <https://duniapendidikan.co.id/pengertian-games/>, diakses 16 Februari 2021

⁸ Warta Ekonomi, "10 Perusahaan Game Terbesar di Dunia Tencent Enggak Masuk Daftar?", <https://www.wartaekonomi.co.id/read247088/10-perusahaan-games-terbesar-di-dunia-tencent-enggak-masuk-daftar>, diakses 15 Februari 2021

⁹ Fikri Harish, "7 Game Berkualitas yang Dibuak oleh Satu Orang Saja, No. 3 Semua Orang Main!", <https://today.line.me/id/v2/article/16gr3B>, diakses 16 Februari 2021

Conquer milik Westwood Studios yang diikuti oleh banyak perusahaan pengembang permainan video. Seperti Blizzard dengan *WarCraft*-nya, Microsoft and Ensemble Studios dengan *Age of Empires*, Liquid Entertainment dengan *Battle Realms*, atau *Defense of the Ancients (DotA)* karya IceFrog, Eul, dan Steve Feak yang kemudian dilisensi oleh VALVE menjadi *DotA 2* yang kita ketahui saat ini.¹⁰

Perkembangan industri permainan video yang sangat pesat akhir-akhir ini disambut baik oleh pengembang game (*game developer*) di Dunia. Sebut saja Riot yang merupakan anak perusahaan dari Tencent. Pada tahun 2009 riot merilis permainan video berjudul *League of Legends (LOL)* yang bertahan selama lebih dari 14 tahun dan memiliki banyak pemain.¹¹ Akibat ketenaran dari permainan video tersebut Riot akhirnya merilis versi *mobile* dari LOL dengan nama *League of Legends: Wild Rift* pada tahun 2020. Selain kedua permainan video tersebut Riot juga merilis game populer lainnya seperti *Valorant* (2020) dan *Legends of Runeterra* (2020). Perkiraan Pendapatan Riot pada tahun 2023 yang tercatat pada tanggal 30 Juni 2023 adalah \$76,74 juta atau jika dirupiahkan Rp1,169 triliun.¹²

Selain Riot, Indonesia juga memiliki beberapa pengembang game yang cukup terkenal seperti Touchten Games (2009) dengan game *infinity sky* serta Agate Studio (2009) dengan beberapa game seperti *Football Saga*, *Near Field Communication*, dan *Smash Mania*. Ada juga *developer* perseorangan seperti Kevin Jaya Wiguna dengan nama

¹⁰ Ayyadana Akbar, "Video Game Plagiat, Bagaimana Bisa Lepas dari Hukum?", <https://gamebrott.com/video-game-plagiat-bagaimana-bisa-lepas-dari-hukum>, diakses 15 Februari 2021

¹¹ Riot Games, "League of Legends dan Teamfight Tactics Akan Dipublikasikan oleh Riot Games di Asia Tenggara untuk Pertama Kalinya", <https://www.riotgames.com/id/news/riot-games-self-publish-league-legends-teamfight-tactics-southeast-asia-id#:~:text=Setelah%20League%20of%20Legends%20dirilis,para%20gamers%20di%20Asia%20Tenggara>, diakses 28 Agustus 2023 pukul 21.13.

¹² Stock Analysis, "Riot Blockchain, Inc. (RIOT)", <https://stockanalysis.com/stocks/riot/revenue/>, diakses 29 Agustus 2023 pukul 00.32.

Moshu Games Studio. Para pengembang permaiaann video di Indonesia melihat kemajuan ini sebagai sebuah peluang bisnis yang mempunyai masa depan baik. Peluang bisnis juga dapat dimanfaatkan oleh individu atau pengembang permainan video lain yang ingin mendapatkan keuntungan instan dengan cara meniru permainan video yang laku keras di pasaran ataupun permainan video yang tidak terlalu laku diubah sedemikian rupa sehingga terlihat seperti permainan video yang baru.

Peluang bisnis tidak hanya dilihat oleh pengembang game saja, tetapi dirasakan juga oleh warung internet (warnet) dan penyewaan permainan video sejenis. Saat ini banyak bermunculan warnet-warnet yang dikhususkan untuk bermain permaian video atau juga dikenal dengan istilah *game center*. Tidak hanya *developer game* dan bisnis permainan saja yang mendapat keuntungan, tetapi sudah merambah ke bidang lain seperti penerbit game (*game publishing*), sampai industri aksesoris game seperti *keyboard*, *mouse*, dan *controller* yang memang diperuntukan khusus untuk bermain permainan video. Faktanya perkembangan permainan video ini mampu menyerap tenaga kerja yang tidak sediki dan mengembangkan beberapa jenis bisnis baru.

Dibalik keuntungan yang ditimbulkan dari perkembangan permainan video ini tentu saja menimbulkan masalah baru salah satunya pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Menurut World Trade Organization (WTO), HKI adalah “*the rights given to persons over the creations of their minds. They usually give the creator an exclusive right over the use of his/her creation for a certain period of time*”. Menurut World Intellectual Property Organization (WIPO), Intellectual Property Rights (HKI) adalah “*Creation of the mind: inventions, literary, and artistic works, and symbols,*

names, images, and designs used in commerce.”¹³ Permainan video sebagai suatu ciptaan yang dibuat berdasarkan hasil dari akal pikiran manusia, ciptaan tersebut merupakan hak yang harus dilindungi. Di Indonesia HKI juga dilindungi sebagai suatu hak yang eksklusif yang diberikan oleh pemerintah Indonesia melalui undang-undang atas karya cipta pencipta mencakup ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan sastra.¹⁴

Permainan video memiliki banyak aspek perlindungan HKI di dalamnya. Antara lain: Hak Cipta seperti: musik, kode, cerita, karakter, dan seni. Hak merek seperti nama perusahaan, logo perusahaan, dan judul permainan video. Hak paten seperti solusi teknis perangkat keras, rancangan permainan dan Inovasi teknis perangkat lunak, jaringan atau desain *database*. Selain Hak Cipta, Hak Merek dan Hak paten, terdapat juga rahasia dagang seperti kontak pengembang, kesepakatan kontrak dan segala hal yang bersifat internal dalam perusahaan.¹⁵ Dari sekian banyak aspek perlindungan HKI di dalam permainan video penulis hanya fokus pada Hak Cipta Permainan Video.

Jika melihat rezim Hak Cipta Permainan video menurut aturan internasional, maka tidak akan lepas dari TRIPs, Konvensi Berne 1886 dan WIPO Copyright Treaty. Ketiga aturan tersebut tidak mencantumkan klasifikasi dan pengertian khusus mengenai permainan video. TRIPs dalam Article 10 tentang *Computer Programs and Compilations of Data* pada ayat (1) dijelaskan “*Computer programs, whether in source or object code, shall be protected as literary works under the Berne Convention (1971).*” Pasal 10 ayat (1) di atas menyebutkan bahwa Program Komputer, baik yang masih berbentuk rumusan

¹³ WIPO, “What is Intellectual Property?”, <https://www.wipo.int/about-ip/en/>, diakses 29 Agustus 2023 pukul 00.42.

¹⁴ Yogiswari, Ni Made Dharmika & Mudana, Nyoman, 2020, “*Perlindungan Hukum Hak Cipta Lagu Terhadap Kegiatan Aransemen.*”, Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum 8, no. 5, 2020, hlm 699.

¹⁵ WIPO, “*Video Games and IP: A Global Perspective*”, https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/02/article_0002.html, diakses 29 Agustus 2023 pukul 01.00.

awal ataupun yang sudah berbentuk kode-kode tertentu, dilindungi sebagai literary works atau karya sastra.

Adapun unsur unsur yang terdapat dalam permainan video telah termuat di dalam Konvensi Berne, pada article 2 point 1 "*Literary and artistic works*", dalam penjelasan pasal tersebut dijelaskan mengenai jenis-jenis hak kekayaan intelektual yang dilindungi terkait karya sastra dan seni. Dalam WIPO Copyright Treaty permainan video dapat diklasifikasikan masuk kedalam program komputer jika merujuk pada Article 4 "*Computer programs are protected as literary works within the meaning of Article 2 of the Berne Convention. Such protection applies to computer programs, whatever may be the mode or form of their expression.*"¹⁶ Bila diterjemahkan "Program komputer dilindungi sebagai karya sastra dalam arti Pasal 2 Konvensi Berne. Perlindungan tersebut berlaku untuk program komputer, apa pun yang mungkin menjadi mode atau bentuk ekspresi mereka"

Indonesia menjunjung tinggi HKI seseorang ataupun badan hukum terkait dengan Hak Cipta Permainan Video. Definisi Hak Cipta sendiri diuraikan dalam Pasal 1 angka 1 UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC),

"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."

Permainan video juga menjadi Hak Cipta yang dilindungi oleh Undang-undang ketentuan tersebut terdapat dalam ketentuan Pasal 40 ayat (1) huruf r UUHC. Namun,

¹⁶ FN3 Agreed statement concerning Article 4: *The scope of protection for computer programs under Article 4 of this Treaty, read with Article 2, is consistent with Article 2 of the Berne Convention and on a par with the relevant provisions of the TRIPS Agreement.* Keputusan Presiden Republik Indonesia No. 19 Tahun 1997 Tentang Pengesahan WIPO Copyrights Treaty, hlm 26-27

pada UUHC tersebut, tidak ada penjelasan atau definisi mengenai permainan video. Program komputer yang merupakan salah satu unsur yang membangun terbentuknya suatu permainan video memiliki perlindungan hukum tersendiri pada Pasal 40 ayat (1) huruf s dan memiliki penjelasan tersendiri dalam pasal 1 angka 9 UUHC yaitu:

“Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu”

Bentuk dari permainan video memiliki banyak jenis, yang pada dasarnya memiliki program komputer di dalamnya, sehingga adanya ketidakjelasan perbedaan definisi ataupun tidak terlihat perbedaan mendasar antara permainan video dengan program komputer.¹⁷ Meskipun UUHC telah memberikan dasar hukum terkait perlindungan Hak Cipta permainan video, namun faktanya masih terdapat pelanggaran-pelanggaran yang terjadi di dunia nyata baik oleh para pengguna maupun pengembang permainan video yang tentu saja akan sangat merugikan pihak dari pencipta serta penerbit permainan video yang telah mengorbankan banyak waktu, tenaga dan biaya untuk menghasilkan permainan video tersebut.¹⁸ Suatu permainan video memiliki banyak elemen sehingga permainan video menjadi lebih kompleks dari sebelumnya. Penambahan seperti musik, efek suara, sinematografi, animasi, bentuk gerak, bentuk karakter, peta dan cara bermain (*game play*) juga berkembang, sehingga diperlukan juga aturan baru untuk mengatur perlindungan hukum dari suatu permainan video.

Dilihat dari penjelasan di atas perlu adanya aturan baru untuk menghindari pelanggaran Hak Cipta. Tujuannya agar tidak menimbulkan kerugian dari pihak pihak

¹⁷ Nusan Indah Permata Sari A.A. Gede Agung Dharmakusuma, 2020, “Pengaturan Perlindungan Hak Cipta Permainan Video”, Fakultas Hukum Universitas Udayana, Vol. 8 No. 8 Tahun 2020, hlm 1130.

¹⁸ Hasbir Paserangi 2011, “Perlindungan Hukum Hak Cipta Software Program Komputer Di Indonesia”, Jurnal Hukum Ius Quia Iustum 18 (2011), hlm. 22.

yang memiliki Hak terhadap permainan video tersebut. Salah satu bentuk pelanggaran Hak Cipta yang sekarang sering menjadi perbincangan yaitu adalah plagiarisme (plagiat). plagiarisme permainan video digolongkan sebagai permasalahan baru yang akhir-akhir ini sering diperbincangkan. Tidak mudah menentukan suatu permainan video tergolong plagiarisme atau tidak. Zaman yang serba modern dan dengan *game play* yang lebih kompleks serta sulitnya menentukan seberapa banyak kemiripan dari unsur-unsur yang ada di dalam suatu permainan video jika dibandingkan dengan permainan video lainnya, sehingga dapat dinyatakan sebagai tindakan plagiat atau tidak.

Salah satu kasus plagiarisme yang sempat dibicarakan adalah berita mengenai Moonton (Tiongkok) melawan Riot Games (Amerika) terkait Gugatan Riot Games terhadap *game Magic Rush* yang mengarah pada heronya (karakter dalam game tersebut). Salah satu hero *Magic Rush* yang dianggap plagiat adalah Emily. Hero yang terdapat pada *Magic Rush* ini diklaim oleh Riot sangat mirip dengan Champions (nama lain dari karakter *League of Legends*) Annie. Kemiripan tersebut terlihat dari bentuk wajah, penampilan, dan *skill* yang mirip dengan Annie.¹⁹ Pada akhirnya kedua belah pihak menempuh jalan damai dengan moonton melakukan mediasi kepada Riot Games untuk menyelesaikan permasalahan ini. Pada akhirnya kesepakatan tercapai dari kedua belah pihak. *Magic Rush* masih diperbolehkan untuk terus didistribusikan, namun dengan syarat bahwa semua hal-hal yang mirip, dengan *League of Legends* baik karakter maupun *skill* harus segera diubah secepatnya.²⁰

¹⁹ Sulis Andri, "Ini Dia Kronologi Perseteruan Riot Games dan Developer Mobile Legends!" <https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/kronologi-moonton-riot-games>, di akses 15 Februari 2021

²⁰ *Ibid.*

Setelah selesai dengan kasus tersebut, muncul konflik baru lainnya antar kedua belah pihak mengenai kasus plagiarisme ataupun kasus HKI lainnya. Selain kasus plagiarisme masih banyak pelanggaran lain seperti pembajakan dan modifikasi tanpa izin terhadap permainan video. Dengan menjadi perhatiannya beberapa kasus pelanggaran Hak Cipta tersebut bagi masyarakat umum terutama masyarakat Indonesia dan masih banyaknya pelanggaran Hak Cipta permainan video yang merugikan baik bagi pelaku usaha dan pihak-pihak terkait pada bidang ini. Berdasarkan hal-hal di atas penulis tertarik untuk menulis penelitian yang berjudul

“ATURAN PERLINDUNGAN HUKUM PEMEGANG HAK CIPTA PERMAINAN VIDEO MENURUT HUKUM INTERNASIONAL DAN HUKUM NASIONAL SERTA IMPLEMENTASINYA DI BEBERAPA NEGARA”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka penulis merumuskan masalah yang menjadi topik dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana aturan perlindungan hukum Pemegang Hak Cipta permainan video menurut hukum internasional dan hukum nasional?
2. Bagaimana implementasi Perlindungan Hak Cipta Permainan Video di Beberapa Negara?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis aturan perlindungan hukum Pemegang Hak Cipta permainan video menurut hukum internasional dan hukum nasional.

2. Untuk mengetahui dan menganalisis implementasi perlindungan Hak Cipta permainan video di beberapa negara.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari adanya penelitian ini diharapkan bukan hanya bagi peneliti secara pribadi, namun juga dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan data maupun pengetahuan yang berkaitan dengan materi penelitian yang dibuat oleh peneliti. Manfaat penelitian adalah kegunaan hasil penelitian nanti, baik bagi kepentingan pengembangan program komputer maupun kepentingan ilmu pengetahuan. Secara spesifik, manfaat penelitian dibidang apapun mencakup dua aspek, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan khususnya ilmu hukum secara akademis.
 - b. Memberikan masukan terhadap penyempurnaan perangkat peraturan mengenai Hak Cipta terutama yang berkaitan dengan permainan video (*video game*).
 - c. Memperluas cara berpikir serta dan melatih kemampuan dan keterampilan penelitian ilmiah, sekaligus dapat menjabarkannya dalam hasil berbentuk skripsi.
2. Manfaat Praktis
 - a. Dapat memberikan masukan kepada praktisi hukum dan pihak yang terkait dengan Hak Cipta permainan video (*video game*).
 - b. Bagi Pemerintah dan organisasi internasional (WIPO)
Dapat memperjelas peraturan terkait cara penyelesaian sengketa Hak Cipta permainan video.
 - c. Bagi Masyarakat

Dapat menjadi salah satu sumber informasi hukum terkait Hak Cipta terkhusus Hak Cipta permainan video.

E. Metode Penelitian Hukum

Dalam membuat penelitian ini, penelitian dilakukan menggunakan metode sebagai berikut:

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif (yuridis normatif) yaitu hukum yang dikonsepsikan sebagai norma atau kaidah yang berlaku dalam masyarakat dan menjadi acuan berperilaku setiap orang.²¹ Penelitian ini juga bertujuan untuk meneliti azas-azas hukum, sistematika hukum, taraf sinkronasi hukum, sejarah hukum dan perbandingan hukum. Penelitian ini difokuskan untuk mengkaji taraf sinkronasi hukum dilihat dari sudut pandang hukum internasional dan nasional serta implementasi beberapa negara dalam menerapkan aturan internasional menjadi aturan nasional di negaranya masing-masing.

b. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan 2 pendekatan yaitu pendekatan perundang-undangan (*Statute Approach*) dan pendekatan kasus (*Case Approach*). Pendekatan *Statute Approach* adalah pendekatan yang menelaah semua undang-undang dan regulasi yang bersangkutan dengan isu hukum yang ditangani.²² Penelitian ini menggunakan pendekatan *Statute Approach* karena yang akan diteliti adalah aturan hukum yang berkaitan dengan hukum internasional dan hukum nasional beberapa negara. Penelitian ini juga melakukan

²¹ Suteki dan Galang Taufani, 2013, *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori dan Praktik)*, Rajawali Pers, Jakarta hlm. 174.

²² *Ibid.*, hlm. 12.

pendekatan kasus (Case Approach), yaitu pendekatan dengan melakukan penelaahan terhadap kasus-kasus yang terjadi.²³ Pengaplikasian pendekatan ini bertujuan agar dapat melihat bagaimana praktek-praktek hukum baik dari segi kasus hukum internasional maupun hukum nasional.

c. Sumber Data

Penelitian ini akan menggunakan data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari penelitian kepustakaan (*library research*) yang ada berupa bahan hukum, data tersebut terdiri dari:

1. Bahan hukum primer, yaitu bahan hukum yang terdiri atas peraturan perundang-undangan, risalah resmi, putusan pengadilan dan dokumen resmi Negara.²⁴
2. Bahan hukum sekunder, yaitu bahan hukum yang dapat menunjang bahan hukum primer dan dapat membantu penulis menganalisa dan memahami bahan hukum primer yang berupa literatur-literatur tertulis, baik buku-buku, makalah-makalah, laporan penelitian, artikel, surat kabar dan lain sebagainya yang resmi dan akurat.
3. Bahan hukum tersier, yaitu bahan hukum yang memberikan petunjuk atau penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder seperti kamus hukum, kamus besar bahasa Indonesia, dan sebagaimana yang memberikan informasi guna melengkapi hasil penelitian ini.²⁵

²³ Peter Mahmud Marzuki, 2013, *Penelitian Hukum (edisi Revisi)*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, hlm. 134.

²⁴ Peter Mahmud Marzuki (Peter Mahmud I), 2005, *Penelitian Hukum: Edisi Revisi*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, hlm 141

²⁵ Zainuddin Ali, 2010, *Metode Penelitian Hukum*, Sinar Grafika, Bandung, hlm. 47

d. Teknik Pengumpulan Data

teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah Studi Dokumen. Studi Dokumen adalah suatu teknik pengumpulan data dengan melihat, meneliti, dan mengumpulkan bahan-bahan hukum yang berkaitan dengan penelitian.²⁶ Tujuannya untuk mendapatkan data primer maupun sekunder untuk mempermudah penyelesaian penulisan ini. Dalam pengumpulan data yang dibutuhkan, penulis melakukan kunjungan ke perpustakaan ke perpustakaan Universitas Andalas dan juga melakukan *web sourcing*. *web sourcing* dilakukan dengan cara mencari informasi dan bahan dari sumber digital yang dipublikasi melalui situs resmi organisasi atau lembaga pemerintahan seperti seperti situs resmi WIPO, situs resmi Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI), Repositori Universitas Andalas dan situs resmi perusahaan permainan video contohnya situs resmi Riot Games. Selain itu penulis juga mencari berbagai publikasi yang relevan dengan topik yang dibahas dalam penelitian ini seperti berita dari badan resmi, buku digital, modul dan jurnal.

e. Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini adalah metode kualitatif Analisis kualitatif merupakan analisis data yang tidak menggunakan angka, melainkan memberi gambaran-gambaran (deskripsi) dengan kata-kata atas temuan-temuan, dan karenanya penelitian ini lebih mengutamakan mutu/kualitas dari data, dan bukan kuantitas.²⁷ Analisis yang bersifat kualitatif digunakan dalam penelitian yang

²⁶ *ibid*, hlm 107

²⁷ Salim HS dan Erlies, 2013, *Penerapan Teori Hukum Pada Penelitian Tesis dan Disertasi*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm.19.

sasarannya adalah untuk menguji kualitas substansi norma hukum dimana rumusan pembenarannya didasarkan pada kualitas dari pendapat-pendapat para ahli hukum, doktrin, teori, maupun dari rumusan norma hukum itu sendiri.²⁸ Seperti penerapan doktrin merger dan dotrin *scene a faire*. Pada akhirnya setelah dianalisis penulis akan mendapatkan sebuah kesimpulan dan menjadikan hasil analisis tersebut menjadi suatu karya tulis berbentuk skripsi.

F. Sistematika Penulisan

Penulisan ini dibagi dan dijalankan dalam empat bab yang tujuannya agar mempermudah penulis dalam menyusun dan meneliti permasalahan yang ingin diteliti, yang terdiri atas:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini secara umum berisikan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian Hukum serta Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN

Dalam Bab ini materi yang dibahas mengenai tinjauan kepustakaan yang mempunyai relevansi dengan permasalahan yang diteliti. Secara umum mengenai tinjauan umum mengenai Hak Cipta, tinjauan umum mengenai permainan video, dan tinjauan umum mengenai korelasi antara hukum internasional dan hukum nasional.

BAB III PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

²⁸ Meruy Hendrik Mezak, 2006, “*Jenis, Metode dan Pendekatan Dalam Penelitian Hukum*”, Law Review Fakultas Hukum Universitas Pelita Harapan, Vol. V, No.3. Maret 2006, hlm. 94.

Menguraikan lebih lanjut tentang hasil yang diperoleh selama dalam kegiatan penelitian mengenai aturan perlindungan Hak Cipta permainan video menurut hukum internasional dan hukum nasional serta bentuk implementasi yang dilakukan oleh beberapa negara.

BAB IV PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari pembahasan dan juga berisi saran dari penulis yang berkaitan dengan materi penelitian.

DAFTAR KEPUSTAKAAN



