

PELANGGARAN HAK CIPTA TERHADAP PENYALAHGUNAAN PERMAINAN (VIDEO GAME) MELALUI STEAM FAMILY SHARING¹

Oleh :

Subekti A. Sulaeman²

Ronny A. Maramis³

Anastasia Emmy Gerungan⁴

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaturan hukum hak cipta bagi video *game* yang di salahgunakan melalui *steam family sharing* dan bagaimana penegakan hukum Terhadap penyalahgunaan pembajakan video *game steam family sharing*. Dengan metode penelitian hukum normatif, kesimpulan yang didapat: 1. Pengaturan hukum hak cipta terhadap permainan video (*video game*) yang disalahgunakan melalui fitur *Steam Family Sharing* secara fundamental berpijak pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC). Fitur *Steam Family Sharing* pada dasarnya merupakan mekanisme lisensi terbatas (*limited license*) yang bersifat personal dan non-komersial berdasarkan kontrak antara pengguna dengan platform. Namun, tindakan penyalahgunaan berupa komersialisasi akses, penyewaan akun, atau pembagian kredensial login kepada pihak ketiga di luar lingkup keluarga, dikualifikasikan sebagai pelanggaran terhadap hak ekonomi pencipta. Hal ini melanggar Pasal 9 ayat (1) huruf b, e, dan g UUHC terkait hak eksklusif untuk melakukan penggandaan, pendistribusian, serta penyediaan ciptaan kepada publik. 2. Secara pidana, pelaku penyalahgunaan fitur untuk tujuan komersial dapat dijerat dengan Pasal 112 UUHC terkait perusakan informasi manajemen hak cipta dan teknologi pengamanan karya, serta Pasal 113 ayat (3) dan (4) UUHC yang mengatur sanksi berat bagi tindakan pembajakan dengan motif ekonomi, dengan ancaman pidana penjara paling lama 10 tahun dan denda hingga Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah). Secara perdata, pemegang hak cipta yang dirugikan memiliki hak untuk menuntut ganti rugi berdasarkan Pasal 96 ayat (1) UUHC melalui Pengadilan Niaga.

Kata Kunci : *pelanggaran hak cipta, penyalahgunaan permainan (video game), steam family sharing*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, akses ke permainan video semakin mudah diperoleh oleh berbagai lapisan masyarakat tanpa terkendali. Hal ini mendorong munculnya situs-situs ilegal yang menyediakan unduhan permainan video secara gratis, yang jelas-jelas melanggar hak cipta serta merusak tatanan distribusi ciptaan yang sah. Kemajuan teknologi yang berdampak besar terhadap kehidupan manusia salah satunya adalah internet yang bertindak sebagai jalan tol informasi tanpa batas. Pada era digital ini berbagai kegiatan dapat dilakukan dengan menggunakan internet termasuk kegiatan konsumsi konten digital secara masif. Berdasarkan data yang ada, pembajakan permainan video secara daring telah menyebabkan kerugian finansial yang besar bagi pengembang dan penerbit *game* karena hilangnya potensi pendapatan dari penjualan unit yang sah..⁵ Sebagai contoh, sebuah penelitian menunjukkan bahwa lebih dari 355.664 unduhan ilegal dilakukan melalui situs torrent, yang menyebabkan kerugian lebih dari 21 juta dolar AS bagi industri *game* hanya dalam kurun waktu yang relatif singkat, yang mana angka ini merepresentasikan ancaman nyata bagi keberlangsungan industri kreatif dunia.⁶

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang hiburan digital seperti permainan video (*video game*) yang kini memiliki basis pengguna yang sangat masif. Video *game* kini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga telah berkembang menjadi bagian dari industri kreatif dengan nilai ekonomi yang tinggi secara global serta menjadi instrumen kekuatan lunak (*soft power*) bagi negara-negara produsen. Meskipun demikian, perkembangan ini juga memunculkan berbagai tantangan, terutama dalam hal perlindungan hak kekayaan intelektual, khususnya hak cipta yang seringkali tertinggal oleh kecepatan inovasi teknologi itu sendiri.⁷

⁵ Ujan Badru Jaman, Galuh Putri, Tiara Anzani, *Urgensi perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta karya Digital*, Jurnal Rechten: Riset Hukum dan hak Asasi Manusia, Vol. 3, No. 1 2021.

⁶ Vania Irawan, *Analisi Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Game) Berupa Pembajakan Secara Online*, Journal of Intellectual Property, Vol. 3 No. 2 tahun 2020, Hal 43

⁷ Eddy Damian, *Plagiat dan Pembajakan sebagai Pelanggaran Hukum Hak Cipta*, Indonesia Journal of International Law, Tahun 2006, Vol. 3, Hal 199.

¹ Artikel Skripsi

² Mahasiswa Fakultas Hukum Unsrat, NIM 210711010620

³ Fakultas Hukum Unsrat, Guru Besar Ilmu Hukum

⁴ Fakultas Hukum Unsrat, Magister Ilmu Hukum

Permainan video telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari industri hiburan global, menarik perhatian jutaan pengguna di seluruh dunia. Permainan Video *game* juga merupakan suatu karya cipta yang dapat di kategorikan sebagai karya seni yang memadukan keindahan visual dan narasi. Dan juga permainan video *game* sendiri merupakan cabang seni paling muda dalam sejarah seni manusia. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, distribusi permainan video kini semakin mudah melalui *platform digital* seperti *Steam*. Namun, kemudahan ini juga membawa tantangan baru terkait pelanggaran hak cipta, terutama dengan adanya fitur seperti *Steam Family Sharing* yang memungkinkan pengguna untuk berbagi akses permainan. Perlindungan hak cipta memberikan hak eksklusif kepada pencipta, yang meliputi hak moral dan hak ekonomi. Hak moral ini mencakup hak untuk selalu mencantumkan nama pencipta sebagai pencipta asli dan melarang perubahan atau modifikasi terhadap ciptaan tersebut tanpa izin penciptanya. Hak ekonomi memberikan hak kepada pencipta untuk mendapatkan manfaat finansial dari ciptaannya, baik melalui penjualan, lisensi, maupun distribusi ciptaan tersebut. Kedua hak ini bertujuan untuk melindungi kepentingan pencipta serta mendorong inovasi dan kreativitas dalam industri permainan video.⁸

Steam adalah *platform* distribusi digital yang dikembangkan oleh *Valve Corporation*, dirancang untuk menyediakan akses kepada pengguna terhadap berbagai permainan video dan perangkat lunak melalui internet secara terpusat. Melalui *Steam*, pengguna dapat membeli, mengunduh, dan memainkan konten digital yang tersedia, termasuk game dari pengembang pihak ketiga dari seluruh dunia. Untuk melakukan transaksi pembelian di *Steam*, pengguna memanfaatkan *Steam Wallet*, yaitu dompet digital yang berfungsi sebagai metode pembayaran internal dalam ekosistem *Steam*. Pengguna dapat menambahkan dana ke *Steam Wallet* mereka melalui berbagai metode, seperti kartu kredit, transfer bank, atau pembelian kode voucher yang tersedia di berbagai toko ritel dan platform daring yang telah bekerja sama secara resmi.

Sebagai contoh ilustratif, apabila seorang pengguna bermaksud untuk membeli suatu permainan digital dengan harga sebesar Rp500.000, maka pengguna tersebut diwajibkan untuk terlebih dahulu memastikan bahwa saldo

yang tersedia dalam *Steam Wallet* mencukupi nilai harga permainan yang akan dibeli. Ketersediaan saldo yang memadai merupakan salah satu syarat utama agar proses transaksi pembelian dapat dilakukan dan diselesaikan dengan sempurna. Apabila saldo *Steam Wallet* tidak mencukupi, maka transaksi tidak dapat dilanjutkan hingga pengguna melakukan pengisian saldo sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Dengan demikian, mekanisme ini menunjukkan bahwa *Steam Wallet* berfungsi sebagai alat pembayaran prabayar yang mengatur dan memfasilitasi proses transaksi pembelian permainan digital pada *platform Steam* secara otomatis dan terenkripsi.

Dengan demikian, *Steam Wallet* berperan sebagai mekanisme prabayar yang memfasilitasi transaksi dalam *platform Steam*, memungkinkan pengguna untuk melakukan pembelian konten digital secara efisien dan aman tanpa memerlukan metode pembayaran eksternal setiap kali melakukan transaksi yang berulang.

Steam merupakan salah satu *platform* terbesar di dunia dan dianggap sebagai pelopor *platform* permainan pertama di dunia. *Steam* didirikan oleh perusahaan *Valve* pada September 2003. Pada awalnya, *Steam* digunakan sebagai aplikasi untuk memperbarui permainan yang didistribusikan dan diproduksi oleh *Valve*. Seiring berkembangnya waktu, *Steam* kini berfungsi sebagai pihak ketiga dalam distribusi dan penjualan permainan, termasuk permainan yang tidak diproduksi oleh *Valve*. Selain *Steam*, terdapat beberapa *platform* lain yang serupa untuk membeli permainan, seperti *itch.io*, *GameFly*, *Green Man Gaming*, *Humble Bundle*, *Epic Games Store*, *Origin*, *Uplay*, dan *Xbox for PC* yang menciptakan iklim persaingan distribusi digital yang sangat kompetitif.⁹

Steam Family Sharing merupakan salah satu fitur yang disediakan oleh *platform Steam* untuk memungkinkan pengguna berbagi akses terhadap koleksi permainan digital yang dimilikinya dengan anggota keluarga tertentu secara legal dan terbatas. Meskipun fitur ini pada dasarnya dirancang untuk penggunaan yang sah dan terbatas, dalam praktiknya terdapat potensi penyalahgunaan oleh pihak-pihak tertentu. Penyalahgunaan tersebut antara lain dilakukan dengan cara mendistribusikan atau memperjualbelikan akses terhadap permainan kepada pihak lain tanpa memperoleh izin dari pemegang hak cipta sebagai modus baru mencari keuntungan. Tindakan semacam ini menimbulkan

⁸ Iqbal Abdul, Budi Santoso, Siti Mahmud, Perlindungan Hukum Atas Karya Cipta Permainan Video Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, *Diponegoro Law Journal*, Tahun 2017, Vol. 6, Nomor 2, Hal 6

⁹ Thio, Dani Mulyanto, *Peranan Application Control Dalam Meningkatkan Keakuratan dan Kelengkapan Informasi*, Bandung April 2018, Hal. 4

permasalahan hukum yang perlu dikaji lebih lanjut, khususnya dalam perspektif hukum hak cipta. Dalam konteks tersebut, perbuatan menjual akses permainan melalui fitur *Steam Family Sharing* dapat dikualifikasikan sebagai bentuk pembajakan tidak langsung, karena pelaku secara sadar melakukan tindakan yang bertentangan dengan ketentuan hak cipta yang berlaku dan melanggar kesepakatan lisensi pengguna akhir.

Perlindungan hukum yang diberikan negara untuk pemegang hak cipta ialah Undang-undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang memberikan hak kepada pencipta dan pemegang hak cipta dalam melakukan pengumuman dan perbanyak ciptaan sebagai upaya menjamin hak ekonomi pencipta atas ciptaannya. Berdasarkan, Pasal 1 angka 1 Undang-Undang NO 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta mengatur bahwa hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata sehingga perlindungannya tidak mewajibkan adanya pendaftaran formal terlebih dahulu.

Esensi dalam Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta ialah mengelompokkan bentuk perlindunganntya dalam 2 (dua) kelompok. Pertama, perlindungan hak cipta ditujukan terhadap hak moral pencipta atas karya ciptaannya, sehingga timbul hak moral (*moral rights*) pencipta. Kedua, perlindungan ekonomi atas karya cipta pencipta sehingga timbul hak ekonomis (*economic rights*) kepada pencipta. Perlindungan hak cipta di internet menjadi krusial ketika ciptaan yang memiliki hak cipta diumumkan dan diperbanyak tanpa memerhatikan 2 (dua) hak tersebut. Hal ini mendorong kearah pelanggaran hak cipta yang masif dan lintas negara di dunia siber.¹⁰

Perlindungan hak cipta memberikan hak eksklusif kepada pencipta, yang meliputi hak moral dan hak ekonomi. Hak moral ini mencakup hak untuk selalu mencantumkan nama pencipta sebagai pencipta asli dan melarang perubahan atau modifikasi terhadap ciptaan tersebut tanpa izin. Hak ekonomi memberikan hak kepada pencipta untuk mendapatkan manfaat finansial dari ciptaannya, baik melalui penjualan, lisensi, maupun distribusi ciptaan tersebut. Kedua hak ini bertujuan untuk melindungi kepentingan pencipta serta mendorong inovasi dan kreativitas dalam industry permainan video agar terus tumbuh secara berkelanjutan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaturan hukum hak cipta bagi video *game* yang di salahgunakan melalui *steam family sharing*?
2. Bagaimana penegakan hukum Terhadap penyalahgunaan pembajakan video *game steam family sharing*?

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode yuridis normatif.

PEMBAHASAN

A. Pengaturan Hukum Hak Cipta Terhadap Video Game Yang Disalahgunakan Melalui Steam Family Sharing

Eksistensi industri permainan video digital dalam dekade terakhir telah mengalami transformasi radikal, beralih dari model distribusi fisik menuju ekosistem digital yang tersentralisasi. Dinamika ini membawa implikasi serius terhadap perlindungan hak kekayaan intelektual, di mana batas antara akses legal dan eksploitasi ilegal menjadi semakin tipis. Pembajakan *game online* tidak hanya mengakibatkan kerugian pada Perusahaan *game* yang menciptakan *game* itu sendiri melalui distorsi harga di pasar digital serta penurunan insentif untuk melakukan riset dan pengembangan gim baru, pembajakan juga mengakibatkan pelanggaran terhadap hak kekayaan intelektual (HKI) yang merupakan bentuk perampasan hak eksklusif yang dilindungi oleh instrumen hukum nasional maupun internasional. Pelanggaran ini menciptakan efek domino yang merusak struktur pasar, di mana nilai ekonomi dari sebuah karya intelektual terdegradasi akibat adanya substitusi ilegal yang tidak memberikan royalti bagi penciptanya. Pembajakan juga menghambat perkembangan ekonomi negara secara sistemik. Karena ada sumber pendapatan negara yang hilang khususnya dari potensi penerimaan pajak pertambahan nilai atas transaksi digital yang sah serta penerimaan negara bukan pajak dari sektor industri kreatif. Secara makroekonomi, hal ini berdampak pada penurunan kontribusi sektor ekonomi kreatif terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) serta melemahkan daya saing talenta digital lokal di kancah global. Selain itu, ini juga menimbulkan masalah lain, yakni investor ragu menanamkan modal di Indonesia akibat pelanggaran hak cipta yang masif, mengingat kepastian hukum atas aset tidak berwujud merupakan parameter utama bagi pemodal internasional dalam menilai stabilitas regulasi suatu negara. Ketidakhadiran jaminan proteksi yang rug bagi pemegang hak kekayaan

¹⁰ Andi Kurniawan, *Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran hak Cipta Melalui Media Internet*, Jurnal Hukum Dan Dinamika Masyarakat, Tahun 2020, Vol 18, No. 1, Hal. 20

intelektual akan memicu *capital outflow* dan menghambat masuknya teknologi serta pendanaan baru yang krusial bagi ekosistem startup gim di Indonesia.

Dalam tatanan hukum nasional, hak atas kekayaan intelektual dipandang sebagai perluasan dari hak asasi manusia yang berkaitan dengan martabat dan kesejahteraan hidup sebagaimana diakui dalam instrumen hukum internasional seperti *Universal Declaration of Human Rights*.¹¹ Hak Cipta secara fundamental diatur dalam Pasal 28H ayat (4) Undang-Undang Dasar 1945, yakni: "Setiap orang berhak mempunyai hak milik pribadi dan hak milik tersebut tidak boleh diambil alih secara sewenang-wenang oleh siapapun". Berdasarkan ketentuan ini Hak Cipta atau suatu hasil Ciptaan tidak dapat disebarluaskan tanpa sepengetahuan pemilik haknya sebagai wujud penghormatan terhadap hak milik pribadi yang bersifat imateriil. Perlindungan ini mencerminkan pengakuan negara bahwa hasil olah pikir manusia merupakan aset berharga yang harus dilindungi dari tindakan eksploitasi yang merendahkan nilai kemanusiaan dan jerih payah intelektual penciptanya. Implementasi dari norma konstitusi tersebut kemudian dituangkan dalam regulasi yang lebih teknis guna mengatur tata cara eksploitasi karya.¹² Regulasi tersebut harus mampu menjembatani kepentingan pencipta dengan kepentingan publik dalam akses terhadap pengetahuan dan hiburan. Berdasarkan ketentuan dalam Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif untuk melakukan penggandaan, pendistribusian, serta penyediaan ciptaannya kepada publik.¹³

Persoalan muncul ketika fitur-fitur yang disediakan oleh platform distribusi resmi digunakan sebagai instrumen untuk melanggar batasan-batasan ekonomi yang telah ditetapkan oleh undang-undang. Inovasi teknologi yang sejatinya ditujukan untuk meningkatkan kenyamanan pengguna sering kali disalahgunakan oleh pihak-pihak yang mencari celah keuntungan tanpa izin. Dalam konteks fitur *Steam Family Sharing*, penyalahgunaan fasilitas ini dapat terjadi apabila pemilik akun membagikan akses permainan digital kepada pihak-pihak yang tidak termasuk dalam lingkup keluarga atau relasi dekat

yang sah, atau jika akses tersebut dimanfaatkan untuk tujuan komersial melalui skema penyewaan akun ilegal yang marak di *marketplace*. Fenomena ini sering disebut sebagai *feature abuse*, di mana fungsi berbagi yang seharusnya bersifat sosial-domestik berubah menjadi distribusi komersial yang masif.¹⁴ Tindakan semacam ini berpotensi melanggar hak ekonomi pemegang hak cipta, karena lisensi game digital yang diberikan melalui platform *Steam* bersifat personal dan eksklusif untuk pengguna yang memiliki akun resmi. Secara doktrinal, lisensi digital ini merupakan perjanjian penggunaan yang terbatas (*limited license*) yang tidak memberikan hak kepemilikan penuh kepada pembeli untuk menyebarluaskan kembali akses tersebut secara luas. Dalam hukum kontrak digital, hal ini berkaitan dengan prinsip *privity of contract*, di mana hak-hak yang timbul dari perjanjian tersebut hanya berlaku terbatas bagi subjek yang menyetujuinya. Lisensi tersebut tidak dimaksudkan untuk digunakan secara massal, disebarluaskan kepada banyak pihak, atau digunakan di luar batasan yang telah ditetapkan oleh penyelenggara platform sebagaimana tercantum dalam *Steam Subscriber Agreement*. Pelanggaran terhadap batasan ini bukan hanya merupakan wanprestasi secara keperdataan terhadap platform, melainkan juga merupakan pelanggaran hak cipta karena melampaui izin penggunaan yang diberikan oleh pencipta. Oleh karena itu, pemanfaatan *Family Sharing* secara meluas atau tidak sah dapat dianggap sebagai bentuk pelanggaran hak cipta, khususnya terhadap hak eksklusif pemegang hak cipta dalam mengontrol reproduksi dan distribusi karyanya di mana tindakan tersebut mengalihkan potensi keuntungan ekonomi dari pencipta kepada pelaku penyalahgunaan fitur.

Selain aspek hak ekonomi yang bersifat privat, negara juga memiliki tanggung jawab dalam menjaga integritas karya cipta yang tersebar di wilayah kedaulatannya. Hukum juga mengatur mengenai kondisi di mana sebuah ciptaan kehilangan identitas subjek hukumnya, guna memastikan bahwa karya tersebut tetap terlindungi demi kepentingan publik dan moral. Ciptaan yang telah diterbitkan, tetapi tidak diketahui pencipta atau pihak yang melakukan pengumuman, hak cipta atas ciptaan tersebut dipegang oleh negara untuk kepentingan pencipta.¹⁵ Hal ini dilakukan untuk mencegah timbulnya

¹¹ Simamora, Suryono, *Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Hak Asasi Manusia: Perspektif Hukum Internasional Dan Implikasinya di Indonesia*, Jurnal Hukum dan Keadilan, Vol. 2 Hal. 145.

¹² Pristika Handayani, *Tinjauan Yuridis Terhadap Peredaran Compact Disk (CD) Bajakan Di Kota Batam*, Jurnal Trias Politika, Tahun 2019, Vol 3, No 2, Hal 158.

¹³ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Lihat : Pasal 9 Ayat (1)

¹⁴ Nugroho, Setyawan, *Pemanfaatan Platform Berbagai File Sebagai Sarana Pembajakan Karya Musik: Analisis Hukum dan Sosial*, Jurnal Hukum dan Perubahan Sosial, Vol 1, Hal 89.

¹⁵ Tim Visi Yustisia, *Panduan Resmi Hak Cipta*, (Jakarta, Visimedia, Tahun 2015), Hal 9.

kekosongan hukum yang dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak tidak bertanggung jawab untuk mengklaim atau menyalahgunakan ciptaan tersebut. Kewenangan negara ini berfungsi untuk mencegah eksploitasi yang tidak bertanggung jawab atas karya yang anonym. Negara bertindak sebagai pelindung moralitas dan ekonomi dari karya-karya yang memiliki nilai sejarah atau budaya tinggi namun tidak diketahui ahli warisnya. Perkembangan Ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan sastra, sudah demikian pesat sehingga memerlukan peningkatan perlindungan dan jaminan kepastian hukum bagi pencipta, pemegang hak cipta, dan pemilik hak terkait untuk menyesuaikan dengan kompleksitas industri digital modern yang melibatkan interaksi transnasional.¹⁶ Harmonisasi hukum nasional dengan standar internasional seperti *WIPO Copyright Treaty* menjadi keniscayaan agar perlindungan hak cipta tidak terhenti di batas negara.

Penting untuk memahami kedudukan hukum *video game* secara spesifik guna menentukan jenis perlindungan yang tepat. *Video game* memiliki sifat hibrida yang membedakannya dari ciptaan konvensional seperti buku atau lagu tunggal. Dalam Pasal 40 ayat (1) huruf r Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 mengatur permainan video sebagai salah satu objek ciptaan yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta secara mandiri sebagai karya audiovisual interaktif. Klasifikasi sebagai karya interaktif menekankan pada keterlibatan aktif pengguna yang memicu output visual dan audio tertentu, yang merupakan ekspresi kreatif yang dilindungi. Permainan video berdasarkan ketentuan Pasal 59 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta dapat dilindungi selama 50 tahun sejak permainan video tersebut dipublikasikan. Suatu permainan video secara otomatis mendapatkan perlindungan hak cipta setelah permainan video tersebut diumumkan bahwa telah diwujudkan dalam bentuk nyata melalui prinsip deklaratif yang dianut secara konsisten oleh sistem hukum kita.¹⁷ Prinsip deklaratif ini memberikan kemudahan bagi kreator gim di Indonesia untuk mendapatkan perlindungan seketika tanpa perlu melalui prosedur administratif pendaftaran yang memakan

waktu.

Perlindungan hukum hak cipta terhadap permainan video mencakup berbagai unsur yang membentuk satu kesatuan ciptaan yang sangat kompleks. Kompleksitas ini muncul karena gim merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu pengetahuan dan seni. Unsur-unsur tersebut meliputi kode sumber dan kode objek yang dikategorikan sebagai program komputer, yang menjadi dasar operasional dan fungsional dari permainan video. Selain itu, aspek visual seperti desain grafis, animasi, karakter, serta latar permainan juga memperoleh perlindungan hak cipta karena merupakan hasil kreativitas dan ekspresi artistik penciptanya. Perlindungan tidak hanya terbatas pada aspek visual dan teknis, tetapi juga mencakup unsur audio, seperti musik latar, efek suara, dan komposisi audio lainnya yang digunakan dalam permainan video. Di samping itu, alur cerita, dialog, narasi, serta pengembangan karakter yang terdapat dalam permainan video juga merupakan bagian dari karya sastra yang dilindungi oleh hak cipta. Seluruh komponen ini saling terjalin membentuk sebuah pengalaman yang utuh bagi pemain. Seluruh elemen audiovisual lainnya yang menjadi bagian integral dan tidak terpisahkan dari permainan video turut memperoleh perlindungan hukum yang sama. Meskipun setiap unsur tersebut dilindungi secara mandiri sesuai dengan karakteristiknya masing-masing, keseluruhan unsur tersebut tetap dipandang sebagai satu kesatuan ciptaan berdasarkan doktrin *unity of work*. Doktrin ini sangat krusial dalam pembuktian pelanggaran, di mana pengambilan satu elemen penting saja dapat dianggap sebagai pelanggaran terhadap keseluruhan ciptaan gim tersebut. Oleh karena itu, setiap tindakan yang melanggar hak cipta terhadap salah satu unsur pembentuk permainan video dapat dikualifikasikan sebagai pelanggaran hak cipta secara keseluruhan, karena berpotensi merugikan hak ekonomi maupun hak moral pencipta atau pemegang hak cipta secara menyeluruh, mengingat interdependensi antar unsur tersebut sangat tinggi.

Sistem hukum Hak Cipta di Indonesia mengadopsi kemudahan dalam cara perolehan hak guna menyesuaikan dengan standar global.¹⁸ Pendaftaran Hak Cipta tidak mutlak diharuskan, tanpa pendaftaran pun Hak Cipta telah dilindungi Undang-Undang Hak Cipta. Dimana prinsip deklaratif yang menyatakan ciptaan bukan ide tetapi ekspresi ide yang memiliki perlindungan

¹⁶ Riswandi Budi, Dio Sakti, Putri Akasih, Putri Oktavesia, Himahinayah, Rahejang Purnamasari, Windura Pranahita, *Pembatasan dan Pengecualian Hak Cipta Di Era Digital*, (PT Citra Aditya Bakti, Tahun 2017), Hal 15.

¹⁷ Chalmita Gupya, Putera Pauzan, Aldi Jamal, *Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (Video Game) Terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*, Isu-Isu Krusial Dalam Hukum Keluarga, Hal 20.

¹⁸ Ridwan, Saputra, *Prinsip-Prinsip Deklaratif dalam Perolehan Hak Cipta di Indonesia Harmoni Dengan Konvensi Bern*, Jurnal Hukum dan Peradilan, Tahun 2015, Vol. 1, Hal. 115.

sejak publikasinya selesai dibuat, diketahui, didengar, dan dilihat pihak lain. Hal ini diperjelas dengan pengaturan dalam Pasal 64 ayat (2) UUHC, yang menyatakan Pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait bukan merupakan syarat untuk mendapatkan Hak Cipta dan Hak Terkait.¹⁹ Ketentuan ini sejalan dengan Konvensi Berne yang melarang adanya formalitas sebagai prasyarat lahirnya hak cipta. Oleh sebab itu, perlindungan terhadap video game yang disalahgunakan melalui fitur *Steam Family Sharing* telah eksis sejak gim tersebut dirilis secara resmi di *platform*, dan penyalahgunaan fitur tersebut merupakan pelanggaran nyata terhadap hak-hak yang lahir sejak pengumuman tersebut, meskipun pencipta belum melakukan pendaftaran secara administratif ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. Kesadaran akan prinsip deklaratif ini seharusnya mendorong pengguna untuk lebih menghormati hak pencipta sejak karya tersebut dilepas ke publik.

Selain itu, perlu ditekankan bahwa kontrak lisensi antara pengguna dan *Steam* (*Steam Subscriber Agreement*) merupakan instrumen hukum yang mengikat dan melengkapi ketentuan undang-undang dalam melindungi hak cipta. Di dalam kontrak tersebut, *Valve* secara tegas menyatakan bahwa langganan pengguna adalah personal dan tidak dapat dialihkan atau dikomersialkan. Dengan demikian, penyalahgunaan fitur *Steam Family Sharing* merupakan bentuk pelanggaran berlapis: pelanggaran hak ekonomi pencipta gim berdasarkan UUHC, serta pelanggaran kontrak atau wanprestasi terhadap penyedia *platform*. Analisis mendalam terhadap mekanisme berbagi ini menunjukkan bahwa meskipun tidak terjadi penggandaan salinan gim secara fisik atau permanen pada perangkat orang lain, penyediaan akses secara melawan hukum tetap memenuhi unsur "pengumuman" dan "pendistribusian" secara digital tanpa izin, yang secara substansial merugikan kepentingan ekonomi yang wajar dari pencipta.

Urgensi penelitian ini menjadi semakin signifikan apabila dikaitkan dengan dinamika perkembangan hukum di masa depan yang akan dihadapkan pada integrasi antara kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dan ekosistem *Cloud Gaming*. Perkembangan tersebut menunjukkan adanya pergeseran paradigma dari konsep kepemilikan fisik (*ownership-based economy*) menuju model ekonomi berbasis akses

(*access-based economy*).²⁰ di mana pengguna tidak lagi memiliki produk secara nyata, melainkan hanya memperoleh hak untuk mengakses layanan dalam jangka waktu dan syarat tertentu. Transformasi ini tidak hanya mengubah pola konsumsi digital masyarakat, tetapi juga memunculkan kompleksitas baru dalam aspek perlindungan hukum.

Dalam konteks tersebut, keberadaan fitur berbagi akses (*account sharing* atau mekanisme serupa) berpotensi menimbulkan celah hukum apabila tidak diatur secara komprehensif dan tegas dalam regulasi nasional. Ketidakjelasan norma hukum dapat membuka ruang bagi penyalahgunaan yang merugikan pemegang hak dan pelaku industri kreatif digital. Apabila regulasi tidak mampu mengantisipasi perkembangan teknologi dan model bisnis digital yang terus berevolusi, maka sistem hukum nasional akan tertinggal dari realitas praktik di lapangan.

Lebih lanjut, ketiadaan batasan hukum yang jelas terhadap praktik penyalahgunaan akses berpotensi menghambat pertumbuhan dan keberlanjutan industri kreatif digital di Indonesia. Industri ini membutuhkan kepastian hukum guna menjamin perlindungan atas hak ekonomi dan hak eksklusif yang dimiliki oleh pengembang, penerbit, maupun penyedia layanan digital.²¹ Tanpa adanya penguatan regulasi yang adaptif dan responsif terhadap perubahan teknologi, perlindungan hukum akan mengalami stagnasi dan bahkan kegagalan dalam merespons modus operandi pelanggaran yang semakin kompleks dan canggih.

B. Penegakan Hukum Terhadap Penyalahgunaan Video Game *Steam Family Sharing*

Steam Family Sharing merupakan fitur resmi yang disediakan oleh *platform Steam* yang memungkinkan pemilik akun memberikan akses permainan *video* yang telah dibelinya kepada anggota keluarga atau pihak tertentu lainnya tanpa perlu melakukan pembelian ulang. Inovasi ini mencerminkan upaya industri untuk menyeimbangkan hak eksklusif pencipta dengan kebutuhan aksesibilitas pengguna di era digital. Namun, secara yuridis, hal ini memicu perdebatan

¹⁹ Fajar Alamsyah Akbar, *Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Menurut Pasal 12 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Di Indonesia*, JOM Fakultas Hukum, Tahun 2016, Vol. 3, No. 2, Hal 10.

²⁰ Barizah, Nurul, *Perlindungan Data Pribadi Dalam Layanan Cloud Computing: Studi Komparatif Indonesia dan Eropa Uni Eropa*, Jurnal Hukum IUS QUAI IUSTUM, Tahun 2022, Vol. 29, No 3, Hal. 511.

²¹ Anugrah Dian, *Perlindungan Hukum Hak Ekonomi Pencipta Dalam Model Bisnis Over The Top (OTT) di Indonesia*, Jurnal Penelitian Hukum De Jure, Tahun 2020, No. 4, Hal 511.

mengenai batas-batas teori 'First Sale Doctrine' atau prinsip habisnya hak dalam distribusi digital. Fitur ini dioperasikan melalui sistem *Family/Families* pada *Steam* dan hanya dapat digunakan apabila pemilik akun memberikan otorisasi pada perangkat tertentu sebagai bentuk validasi keamanan dan pembatasan jangkauan distribusi. Sebagai contoh kasus yang relevan di tingkat global, kita dapat merujuk pada sengketa hukum di Perancis antara *Valve Corporation* melawan organisasi konsumen *UFC-Que Choisir* pada tahun 2019.²² Dalam perkara tersebut, pengadilan di Perancis sempat mengeluarkan putusan kontroversial yang menyatakan bahwa pengguna seharusnya memiliki hak untuk menjual kembali gim digital mereka, namun *Valve* menyanggah hal tersebut dengan argumen bahwa yang diberikan kepada pengguna bukanlah kepemilikan barang, melainkan lisensi langganan akses yang bersifat personal. Kasus ini menjadi preseden penting bahwa fitur seperti *Family Sharing* bukanlah alat untuk memindahkan kepemilikan, melainkan sekadar izin penggunaan terbatas yang dikontrol penuh oleh *platform*. Meskipun dikenal sebagai bentuk "berbagi game", mekanisme ini tidak menghasilkan penggandaan ciptaan secara ilegal dalam memori permanen perangkat lain, melainkan pemberian akses terbatas terhadap satu lisensi permainan yang sama, dengan ketentuan bahwa permainan hanya dapat digunakan oleh satu pengguna dalam satu waktu serta akses tersebut dapat dicabut oleh pemilik akun apabila terjadi pelanggaran, seperti kecurangan atau penyalahgunaan. Hal ini mempertegas bahwa hak yang diberikan bukanlah hak milik (*ownership*), melainkan hak akses (*right of access*) yang bersifat temporer dan bersyarat.

Dalam konteks hukum Indonesia, mekanisme kontrol akses ini selaras dengan upaya perlindungan terhadap hak ekonomi pencipta agar tidak terjadi eksploitasi karya secara tanpa izin.²³ Dari perspektif hukum hak cipta, *Steam Family Sharing* merupakan mekanisme yang sah karena diatur dan diizinkan secara eksplisit dalam ketentuan layanan (*Terms of Service*) *Steam* yang merupakan perjanjian adhesi atau kontrak baku antara pengguna dan *Valve Corporation*. Selain itu, fitur ini tidak menciptakan salinan baru atas permainan tanpa izin, melainkan sebatas pemanfaatan lisensi yang telah dibeli secara sah di mana kontrol akses tetap berada pada infrastruktur

peladen (*server*) *Steam*. Dengan demikian, penggunaan *Steam Family Sharing* yang sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh *Steam* tidak dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta secara pribadi karena tindakan tersebut masih berada di bawah payung lisensi yang diberikan oleh pemegang hak cipta kepada *platform*.

Meskipun *Steam Family Sharing* merupakan fitur resmi yang disediakan oleh *platform Steam* dan pada prinsipnya bersifat legal, dalam praktiknya terdapat sejumlah bentuk penyalahgunaan yang berpotensi menimbulkan pelanggaran terhadap ketentuan layanan (*Terms of Service*) *Steam* sekaligus melanggar hukum hak cipta.²⁴ Penyalahgunaan ini umumnya didorong oleh motif untuk mendapatkan akses premium dengan harga yang sangat rendah, yang secara langsung mencederai hak ekonomi para pengembang gim. Penyalahgunaan tersebut pada dasarnya terjadi apabila pemanfaatan fitur dilakukan di luar batas dan mekanisme yang telah ditetapkan oleh penyedia *platform* serta tidak lagi mencerminkan penggunaan lisensi secara sah sebagaimana maksud awal dari pemberian izin tersebut. Fenomena ini menciptakan kondisi di mana tindakan yang semula legal berubah menjadi melawan hukum (*onrechtmatig*) akibat pergeseran itikad pengguna.

Salah satu bentuk penyalahgunaan yang dapat terjadi adalah pemberian akses akun *Steam* dengan cara membagikan nama pengguna dan kata sandi kepada pihak lain.²⁵ Sebagai contoh nyata yang marak terjadi di Indonesia, kita dapat mengamati praktik penjualan "Akun *Sharing*" di berbagai *platform marketplace* lokal. Dalam fenomena ini, seorang penjual mengomersialkan satu akun yang berisi gim populer (seperti '*Resident Evil*' atau '*Cyberpunk 2077*') kepada ratusan pembeli yang berbeda. Penjual tersebut memberikan kredensial login dan meminta pembeli untuk menggunakan fitur *Family Sharing* atau masuk ke dalam '*Offline Mode*' agar sistem *Steam* tidak mendeteksi penggunaan simultan. Secara yuridis, tindakan ini bukan lagi sekadar 'berbagi' dalam lingkup keluarga, melainkan sudah masuk ke dalam kualifikasi distribusi komersial ilegal. Tindakan penyerahan kredensial ini merupakan pelanggaran privasi sekaligus pelanggaran terhadap keamanan sistem elektronik

²² Gunawan, Sari, *Pertanggungjawaban Hukum Penyedia Platform Digital Global atas Konten dan Transaksi*, Jurnal Hukum Internasional, Tahun 2016, Vol. 1, Hal 45

²³ Santoso, Wijaya, *Peran Teknologi Kontrol Akses Dalam Melindungan Hak Ekonomi Pencipta di Era Digital*, Jurnal hukum dan peradilan, Tahun 2016, Vol 2, Hal 134.

²⁴ Utami, D., Putra, A., *Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Syarat dan Ketentuan Layanan (Terms of Service) pada Platform Digital di Indonesia*, Jurnal Ilmu Hukum, Vol. 2, Hal 201.

²⁵ Ananda rizki, *Analisis Hukum Terhadap Penyalahgunaan Akun Media Sosial di Indonesia*, Tahun 2016, Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara, No. 2, Hal. 45.

yang dikelola *platform*. Tindakan ini memungkinkan pihak tersebut memainkan permainan video yang dilindungi hak cipta tanpa melalui mekanisme resmi *Steam Family Sharing* yang memiliki protokol otorisasi perangkat yang ketat. Praktik demikian tidak hanya melanggar ketentuan kontraktual yang ditetapkan oleh *Steam* yang melarang pemindahtanganan akun kepada pihak ketiga, tetapi juga berpotensi dikualifikasikan sebagai pelanggaran hak cipta karena akses terhadap ciptaan dilakukan tanpa izin yang sah dari pemegang lisensi dan di luar sistem yang diperkenankan. Dalam hal ini, terjadi akses tidak sah (*unauthorized access*) yang secara substansial merugikan hak ekonomi pencipta karena satu lisensi yang seharusnya bersifat personal berubah menjadi akses publik yang tidak terkendali.

Selain itu, pemanfaatan akun atau fitur *Steam Family Sharing* untuk tujuan komersial, seperti menyewakan akun atau menjual akses bermain permainan video dengan imbalan tertentu, merupakan bentuk penyalahgunaan yang lebih serius.²⁶ Analisis terhadap fenomena ini menunjukkan adanya unsur niat jahat (*mens rea*) untuk mengeksploitasi fitur legal demi keuntungan ekonomi pribadi yang merugikan pencipta asli. Praktik ini sering kali ditemukan dalam pasar gelap digital atau *grey market* di berbagai *platform e-commerce*, di mana penjual menawarkan "akun berbagi" dengan harga yang jauh di bawah nilai pasar resmi. Praktik tersebut dapat dipandang sebagai bentuk eksploitasi lisensi secara tidak sah, karena lisensi permainan video pada dasarnya diberikan untuk penggunaan pribadi dan nonkomersial. Di sini terdapat benturan kepentingan antara hak pengguna untuk menikmati konten dengan hak ekonomi pencipta untuk mendapatkan imbalan atas setiap penggunaan komersial karyanya. Oleh karena itu, kegiatan komersialisasi akses permainan video melalui akun *Steam* dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta yang dilakukan dengan motif ekonomi yang secara langsung melanggar hak distribusi yang dimiliki secara eksklusif oleh pemegang hak cipta.

Dalam konteks hukum hak cipta, baik di Indonesia maupun dalam rezim hukum internasional seperti yang diatur dalam *TRIPS Agreement* dan *WIPO Copyright Treaty*, tidak terdapat pengecualian yang membenarkan tindakan pembajakan hanya karena adanya kemajuan teknologi atau ketersediaan fitur digital

tertentu.²⁷ Teknologi seharusnya digunakan untuk melindungi karya, bukan sebagai instrumen untuk memfasilitasi pelanggaran. Setiap bentuk penggunaan, penggandaan, atau pendistribusian ciptaan yang dilakukan tanpa izin dari pemegang hak cipta atau di luar ruang lingkup lisensi yang sah tetap dikualifikasikan sebagai pelanggaran hak cipta (*copyright infringement*). Hal ini diperkuat dengan doktrin hukum yang menyatakan bahwa setiap pemanfaatan karya intelektual untuk tujuan komersial wajib didasarkan pada perjanjian lisensi yang jelas dan sah.

Risiko Penegakan Hukum terhadap Pembajakan *Video Game* Pembajakan permainan video, termasuk tindakan menggandakan, mendistribusikan, atau menyediakan akses terhadap konten digital tanpa izin pemegang hak cipta, merupakan perbuatan yang dapat dikenai sanksi hukum. Penegakan hukum ini bertujuan untuk memberikan efek jera (*deterrent effect*) serta memulihkan hak-hak ekonomi yang telah tercederai. Dalam sistem hukum Indonesia, perbuatan tersebut diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, khususnya ketentuan mengenai sanksi pidana yang tercantum dalam Pasal 113 dan pasal-pasal terkait lainnya. Ketentuan pidana ini merupakan ultimum remedium yang digunakan untuk melindungi industri kreatif dari kehancuran akibat pembajakan. Ketentuan tersebut memberikan dasar hukum bagi negara untuk menjatuhkan sanksi pidana berupa pidana penjara dan/atau pidana denda kepada pihak yang terbukti melakukan pelanggaran hak cipta, terutama apabila pelanggaran tersebut dilakukan secara sengaja dan bersifat komersial guna memperoleh keuntungan materiil yang tidak sah.²⁸

Dalam Sebuah proses pembuatan *Video Game* yang menganut unsur dalam kekayaan Intelektual, para pencipta *Video Game* tersebut memiliki Hak Cipta agar Hak Ciptanya tidak di salah gunakan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab. Para pengembang seringkali menyematkan teknologi DRM (Digital Rights Management) sebagai upaya perlindungan teknis, yang jika dilanggar secara sengaja dapat memicu konsekuensi hukum yang berat. Undang-Undang 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, berisi ketentuan pidana yang diatur dalam pasal 112

²⁶ Danendra Aditya, *Perlindungan Hukum Terhadap Pembajakan Permainan Video (Video Game) Dalam Hukum Indonesia*, Tahun 2016, Jurnal Privat Law, No. 2, Hal. 123.

²⁷ Marlyna Henny, *Pembatasan dan Pengecualian Hak Cipta dalam Perspektif Hukum Internasional*, Jurnal Penelitian Hukum De Jure, Tahun 2018, No. 2, Hal 189.

²⁸ Dahendra Aditya, Purnamasi Andi, *Pertanggungjawaban Pidana Pelanggaran Hak Cipta Atas Permainan Video (Video Game) di Indonesia*, Jurnal Privat Law, Tahun 2016, No. 2, Hal. 123.

yang secara tegas memberi pernyataan bahwa setiap pihak yang dimana tidak memiliki hak melakukan perbuatan sebagaimana dijelaskan pada ketentuan Pasal 7 ayat (3) dan/atau Pasal 52 dipergunakan untuk mendapatkan keuntungan secara komersial, dapat dijatuhkan hukuman dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 300.000.000,00 (tiga ratus juta). Pasal ini secara spesifik menyoroti mereka yang dengan sengaja merusak atau menghilangkan informasi manajemen hak cipta dan teknologi pengamanan karya. Dalam hal ini, Undang-Undang Hak Cipta pada dasarnya telah memberikan perlindungan hukum bagi para pencipta video game atas pembajakannya yang dilakukan oleh pihak lain tanpa izin merujuk pada ketentuan Pasal 112 UU Hak Cipta sebagai garda depan dalam menghadapi modus operandi kejahatan digital.

Ketentuan mengenai pertanggungjawaban pidana atas pelanggaran hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, khususnya dalam Pasal 112 sampai dengan Pasal 119. Adanya ancaman pidana ini menunjukkan bahwa negara memandang pelanggaran hak cipta sebagai perbuatan yang mencederai tatanan ekonomi dan keadilan sosial.²⁹ Pasal-pasal tersebut mengatur jenis perbuatan yang dikualifikasikan sebagai tindak pidana hak cipta beserta ancaman sanksi pidana yang dapat dikenakan kepada pelakunya. Secara khusus, pengaturan mengenai pembajakan diatur dalam Pasal 113 ayat (3) dan ayat (4) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pembajakan dalam konteks ini dipandang sebagai kejahatan serius karena sifatnya yang terorganisir dan berdampak luas bagi ekosistem industri.

Pasal 113 ayat (3) menegaskan bahwa setiap orang yang tanpa hak dan/atau tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran terhadap hak ekonomi pencipta, sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g, untuk tujuan penggunaan secara komersial, dapat dikenai sanksi pidana berupa pidana penjara paling lama empat tahun dan/atau pidana denda paling banyak satu miliar rupiah. Unsur "tujuan penggunaan secara komersial" menjadi kunci dalam menentukan beratnya sanksi yang akan dijatuhkan.³⁰ Selanjutnya, Pasal 113 ayat (4) memperberat ancaman pidana apabila perbuatan

sebagaimana dimaksud pada ayat (3) tersebut dilakukan dalam bentuk pembajakan, dengan ancaman pidana penjara paling lama sepuluh tahun dan/atau pidana denda paling banyak empat miliar rupiah. Jika kita refleksikan pada fenomena penjualan akun *Steam Family Sharing* secara komersial di Indonesia, pelaku dapat dijerat dengan pasal ini karena tindakan mereka memenuhi unsur "tujuan penggunaan secara komersial" dan "tanpa izin pemegang hak cipta". Meskipun alat yang digunakan adalah fitur resmi, namun tujuannya yang melanggar hukum mengubah sifat perbuatan tersebut menjadi tindakan pembajakan digital. Pemberatan ini mencerminkan sikap tegas negara terhadap tindakan penggandaan secara masif yang merusak tatanan ekonomi nasional.

Adapun hak ekonomi pencipta yang dirujuk dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan huruf g meliputi hak untuk melakukan penerbitan ciptaan, penggandaan ciptaan dalam segala bentuk, pendistribusian ciptaan atau salinannya, serta pengumuman ciptaan. Dalam operasionalisasi platform Steam, keempat hak ini sangat relevan karena setiap transmisi data digital permainan video melibatkan proses penggandaan temporer dan pengumuman kepada publik. Dalam konteks pembajakan permainan video yang dilakukan secara daring (online), perbuatan tersebut pada umumnya memenuhi unsur penggandaan ciptaan dan pendistribusian ciptaan tanpa izin pemegang hak cipta, sehingga dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana pembajakan sebagaimana diatur dalam ketentuan Undang-Undang Hak Cipta. Analisis yuridis ini membuktikan bahwa meskipun metode distribusinya berubah menjadi digital, substansi pelanggaran tetap berakar pada pengabaian hak ekonomi yang sah.³¹

Satu hal yang menjadi hambatan fundamental dalam penegakan hukum terhadap video game di Indonesia adalah ambiguitas definisi operasional dalam regulasi itu sendiri. Ketentuan penjelasan pasal 40 ayat (1) huruf r tidak memberikan penjelasan lebih lanjut terkait dengan pengertian permainan video, melainkan hanya terdapat frasa "Cukup jelas" saja tanpa adanya keterangan-keterangan lebih lanjut. Hal ini tentu saja membuat praktisi-praktisi hukum maupun praktisi-praktisi di bidang ilmu teknologi dan informasi merasa kurang jelas dalam menentukan batasan objek yang dilindungi secara spesifik. Selain itu, Undang-Undang Hak Cipta maupun ketentuan peraturan perundang-undangan

²⁹ Pujiyono, *Politik Hukum Formulasi Delik Hak Cipta dalam Pemaharuan Hukum Pidana Indonesia*, Jurnal Hukum dan Pembangunan, Tahun 2018, No. 4, Hal 845.

³⁰ Priyatno Dwidja, *Kebijakan Kriminalisasi Pelanggaran Hak Cipta Dalam Perspektif Keadilan Sosial*, Jurnal Hukum dan Pembangunan, Tahun 2020, No. 3, Hal. 679.

³¹ Jened Rahmi, *Perlindungan Hak Cipta Atas Program Komputer dalam Ekosistem Digital*, Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM, Tahun 2021, No. 1, Hal. 2021.

lainnya masih tidak mengatur lebih lanjut dan secara mendetail tentang definisi, klasifikasi, jenis dan hal-hal lain yang masih berkaitan dengan permainan video. Ketidadaan definisi yang komprehensif ini berpotensi menimbulkan ketidakpastian hukum (*legal uncertainty*), terutama dalam menghadapi *sub-genre* baru seperti *cloud gaming* atau *metaverse* yang memiliki karakteristik distribusi yang berbeda.³² Tanpa klasifikasi yang jelas, hakim dan aparat penegak hukum mungkin akan mengalami kesulitan dalam menerapkan Pasal 112 atau 113 UUHC terhadap modus operandi yang melibatkan fitur-fitur canggih seperti *Steam Family Sharing*, karena belum adanya standar yuridis yang menyamakan persepsi antara teknologi permainan dengan teks undang-undang. Oleh karena itu, diperlukan sinkronisasi antara regulasi hukum dengan perkembangan teknologi distribusi digital agar penegakan hukum terhadap kasus-kasus seperti penyalahgunaan *Steam Family Sharing* dapat dilakukan secara efektif dan memberikan kepastian hukum bagi industri kreatif di Indonesia.

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pengaturan hukum hak cipta terhadap permainan video (video game) yang disalahgunakan melalui fitur *Steam Family Sharing* secara fundamental berpijak pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC). Secara yuridis, video game diklasifikasikan sebagai ciptaan yang dilindungi sebagaimana diatur dalam Pasal 40 ayat (1) huruf r UUHC, yang mencakup perlindungan terhadap elemen program komputer (kode sumber), seni visual, audio, dan narasi sebagai satu kesatuan karya (*unity of work*). Fitur *Steam Family Sharing* pada dasarnya merupakan mekanisme lisensi terbatas (*limited license*) yang bersifat personal dan non-komersial berdasarkan kontrak antara pengguna dengan platform. Namun, tindakan penyalahgunaan berupa komersialisasi akses, penyewaan akun, atau pembagian kredensial login kepada pihak ketiga di luar lingkup keluarga, dikualifikasikan sebagai pelanggaran terhadap hak ekonomi pencipta. Hal ini melanggar Pasal 9 ayat (1) huruf b, e, dan g UUHC terkait hak eksklusif untuk melakukan penggunaan, pendistribusian, serta

penyediaan ciptaan kepada publik. Meskipun fitur tersebut legal secara sistem, namun pergeseran niat (*mens rea*) dan perbuatan (*actus reus*) untuk tujuan komersial tanpa izin pemegang hak cipta merubah status penggunaan tersebut menjadi tindakan melawan hukum.

2. Penegakan hukum terhadap penyalahgunaan pembajakan video game melalui *Steam Family Sharing* dilakukan melalui jalur litigasi pidana maupun perdata sesuai dengan instrumen hukum yang berlaku di Indonesia. Secara pidana, pelaku penyalahgunaan fitur untuk tujuan komersial dapat dijerat dengan Pasal 112 UUHC terkait perusakan informasi manajemen hak cipta dan teknologi pengamanan karya, serta Pasal 113 ayat (3) dan (4) UUHC yang mengatur sanksi berat bagi tindakan pembajakan dengan motif ekonomi, dengan ancaman pidana penjara paling lama 10 tahun dan denda hingga Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah). Secara perdata, pemegang hak cipta yang dirugikan memiliki hak untuk menuntut ganti rugi berdasarkan Pasal 96 ayat (1) UUHC melalui Pengadilan Niaga. Namun, penegakan hukum di lapangan masih menghadapi tantangan berupa *legal uncertainty* (ketidakpastian hukum) akibat kurangnya penjelasan spesifik mengenai klasifikasi permainan video dalam UUHC, serta kendala teknis dalam mendeteksi praktik "pembajakan tidak langsung" yang berlingkup di balik fitur resmi *platform* distribusi digital.

B. Saran

1. Kepada Pemerintah: Perlu dilakukan revisi atau penambahan peraturan pelaksana terhadap Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, khususnya pada bagian Penjelasan Pasal 40 ayat (1) huruf r. Hal ini krusial untuk memberikan definisi operasional, klasifikasi, dan batasan yuridis yang lebih mendetail mengenai permainan video di era distribusi digital, sehingga tidak lagi hanya berstatus "Cukup Jelas" dan dapat menjadi panduan yang rugi bagi aparat penegak hukum serta hakim dalam memutus perkara.
2. Kepada Aparat Penegak Hukum: Diperlukan peningkatan kapasitas dan literasi digital dalam bidang hak kekayaan intelektual (HKI). Aparat penegak hukum diharapkan dapat bersinergi dengan ahli teknologi informasi untuk mengembangkan metode *digital forensics* yang mampu mengidentifikasi jejak komersialisasi akses akun ilegal, sehingga

³² Makarim Edmon, *Urgensi Pembaruan Hukum Telematika Dalam Menghadapi Perkembangan Metaverse dan Kecerdasan Buatan*, Jurnal Hukum dan Pembangunan, Tahun 2022, No. 3, Hal. 567.

penegakan hukum terhadap modus operandi baru seperti penyalahgunaan fitur *Family Sharing* dapat dilakukan secara lebih efektif dan tepat sasaran.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Riswandi Budi, dkk., Pembatasan dan Pengecualian Hak Cipta di Era Digital, PT Citra Aditya Bakti, Tahun 2017.
- Soelistyo Henry, Hak Cipta Tanpa Hak Moral, Tahun 2011.
- Thio, Mulyanto Dani, Peranan Application Control Dalam Meningkatkan Keakuratan dan Kelengkapan Informasi, Bandung, April 2018.
- Tim Visi Yustisia, Panduan Resmi Hak Cipta, Visimedia, Jakarta, Tahun 2015.
- Yulia, Hukum Hak Kekayaan Intelektual, CV. Sefa Bumi Persada – Aceh, Tahun 2021.

Peraturan Perundang-Undangan

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Pelanggaran Hak Cipta

Jurnal

- Asmaul, Kairudin Karim, Lia Adhilia, "Perlindungan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Melalui Internet", *Jurnal Litigasi Amsir*, Tahun 22, Oktober 2023, Hal 240.
- Aditya, Danendra. "Perlindungan Hukum Terhadap Pembajakan Permainan Video (Video Game) Dalam Hukum Indonesia." *Jurnal Privat Law* 4, Tahun 2016, No. 2, Hal 123.
- Andi Kurniawan, "Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Melalui Media Internet", *Jurnal Hukum Dan Dinamika Masyarakat*, Tahun 2020, Vol 18, No. 1, Hal. 20.
- Akbar, Fajar Alamsyah. "Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Menurut Pasal 12 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Di Indonesia." *JOM Fakultas Hukum* 3, Tahun 2016, No. 2, 1–15.
- Anugerah, Dian Purnama. "Perlindungan Hukum Hak Ekonomi Pencipta dalam Model Bisnis Over The Top (OTT) di Indonesia." *Jurnal Penelitian Hukum De Jure* 20, Tahun 2020, No. 4, 511–526.
- Ardina, Yessica, Budi Santoso, dan Rinitami Njatrijani. "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* 5, Tahun 2016, No. 2, 1–15.

- Barizah, Nurul. "Perlindungan Data Pribadi Dalam Layanan Cloud Computing: Studi Komparatif Indonesia dan Uni Eropa." *Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM* 29, Tahun 2022, No. 3, Hal 511.
- Dilaga, Robby Akhmad Surya. "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Software Game Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Jurnal IUS IV*, Tahun 2016, No. 2, Hal. 23–35.
- Dharmasisya, "Perlindungan Hak Cipta Terhadap Penggandaan Video (*Copyright Protection Against Video Game*)", *Jurnal Program Magister Hukum FHUI*, Tahun 2022, Vol. 2, Hal 765.
- Eddy Damian, "Plagiat dan Pembajakan sebagai Pelanggaran Hukum Hak Cipta", *Indonesia Journal of International Law*, Tahun 2006, Vol. 3, Hal 199.
- Flora, Henny Saida. "Sanksi Pidana Hak Cipta sebagai Perlindungan Hukum terhadap Ekspresi Budaya Tradisional." *Jurnal Rechts Vinding: Media Pembinaan Hukum Nasional* 10, Tahun 2021, No. 2, Hal 201.
- Faren Pomuri, Edwin Tinangon, Presly Prayogo, "Tinjauan Hukum Terhadap Perlindungan Hak Cipta Dalam Game Di Indonesia Dilihat Dari Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta", *Lex Administrasi Jurnal Fakultas Hukum Unsrat*, Tahun 2025, Vol 13, No 4.
- Gede Sastrawan, "Analisis Yuridis Pelanggaran Hak Cipta Pada Perbuatan Memfotokopi Buku Ilmu Pengetahuan", *Ganesha Law Review*, Tahun 2021, Vol. 3, Hal 118.
- Gunawan, dan Sari. "Pertanggungjawaban Hukum Penyedia Platform Digital Global atas Konten dan Transaksi." *Jurnal Hukum Internasional*, Tahun 2016, No. 1, Hal 45.
- Gupyta, Chalmita, Putera Pauzan, dan Aldi Jamal. "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (Video Game) Terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Isu-Isu Krusial Dalam Hukum Keluarga*, Tahun 2021, No. 1, Hal 20
- Handayani, Pristika. "Tinjauan Yuridis Terhadap Peredaran Compact Disk (CD) Bajakan Di Kota Batam." *Jurnal Trias Politika*, Tahun 2019, No. 2, Hal 158.
- Handayani, Pristika. "Tinjauan Yuridis Terhadap Peredaran Compact Disk (CD) Bajakan Di Kota Batam." *Jurnal Trias Politika*, Tahun 2024, No. 2, Hal 312.

- Hasan, Roman, Mutia Thalib, dan Dolot Bakung. "Perlindungan Hukum Terhadap Penggunaan Game Online Atas Sistem Monetisasi Lootbox di Tinjau dari Pasal 1320 Ayat 4 dan Pasal 1337." *Jurnal Mahasiswa Kreatif*, Tahun 2023, No. 3, Hal 150.
- Ismatul Aula, Rina Widayanti, Erwan Setyanoor, "Upaya Perlindungan Hukum Dalam Hak Kekayaan Intelektual Terhadap Praktik Plagiarisme Hak Cipta", *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, Tahun 2024, Vol 5, No 2, Hal 29.
- Irawan, Vania. "Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Game) Berupa Pembajakan Secara Online." *Journal of Intellectual Property*, Tahun 2020, No. 2, 43.
- Jened, Rahmi. "Perlindungan Hak Cipta Atas Program Komputer dalam Ekosistem Digital: Studi Komparatif Indonesia dan Uni Eropa." *Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM*, Tahun 2021, No. 1, Hal 1-20.
- Karppi, T., dan O. Sotama. "The Audience Experience in Game Industry Development." *The International Journal of Research Into New Media Technologies*, Tahun 2015, No. 3, Hal. 283.
- Kurnawan, Denny. "Kendala Penerapan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta di Dunia Maya." *Jurnal Perspektif*, Tahun 2016, No. 1, Hal 15.
- Khwarizmi Maulana Simatupang, "Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital", *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, Vol 15, Tahun 2021, Hal 77.
- Lankveld, G. van, dan P. Spronck. "A Method For Reconstructing Player Experience." *International Journal of Serious Games*, Tahun 2015, No. 2, Hal 61.
- Mirza Mar'Ali, "Pelindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Atas Hak Cipta Karakter Game Among Us di Indonesia", *Padjadjaran Law Review*, Tahun 2021, Vol. 9, Hal 4.
- Makarim, Edmon. "Urgensi Pembaruan Hukum Telematika Dalam Menghadapi Perkembangan Metaverse dan Kecerdasan Buatan." *Jurnal Hukum dan Pembangunan*, Tahun 2022, No. 3, Hal 567.
- Manik, E., dan T. Sriwidadi. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pembajakan Software di Kalangan Mahasiswa." *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, Tahun 2015, No. 2, Hal. 122.
- Marlyna, Henny. "Pembatasan dan Pengecualian Hak Cipta dalam Perspektif Hukum Internasional: Studi Komparatif *Three-Step Test*." *Jurnal Penelitian Hukum De Jure*, Tahun 2018, No. 2, Tahun 189.
- Nugroho, A., dan B. Setyawan. "Pemanfaatan Platform Berbagi File Sebagai Sarana Pembajakan Karya Musik: Analisis Hukum dan Sosial." *Jurnal Hukum dan Perubahan Sosial*, Tahun 2020, No. 2, Hal. 89.
- Pomuri, Faren, Edwin Tinangon, dan Presly Prayogo. "Tinjauan Hukum Terhadap Perlindungan Hak Cipta Dalam Game Di Indonesia Dilihat Dari Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Lex Administratum: Jurnal Fakultas Hukum Unsrat*, Tahun 2025, No. 4, Hal 1-15.
- Priyatno, Dwidja. "Kebijakan Kriminalisasi Pelanggaran Hak Cipta Dalam Perspektif Keadilan Sosial." *Jurnal Hukum dan Pembangunan*, Tahun 2020, No. 3, Hal 678.
- Pristika Handayani, "Tinjauan Yuridis Terhadap Peredaran Compact Disk (CD) Bajakan Di Kota Batam", *Jurnal Trias Politika*, Tahun 2019, Vol 3, No 2, Hal 158.
- Pujiyono. "Politik Hukum Formulasi Delik Hak Cipta dalam Pembaharuan Hukum Pidana Indonesia." *Jurnal Hukum & Pembangunan*, Tahun 2018, No. 4, Hal 845.
- Rafianti, Laina. "Aspek Hukum Ekonomi Berbagi (Sharing Economy) dalam Kerangka Hukum Persaingan Usaha di Indonesia." *Jurnal Hukum & Pembangunan*, Tahun 2021, No. 2, Hal. 372.
- Roman Hasan, Mutia Thalib, Dolot Bakung, "Perlindungan Hukum Terhadap Penggunaan Game Online Atas Sistem Monetisasi Lootbox di Tinjau dari Pasal 1320 Ayat 4 dan Pasal 1337", *Jurnal Mahasiswa Kreatif*, Vol. 1, 3 Mei 2023, Hal 150.
- Ramadhan, M., dan R. Siregar. "Dualisme Perlindungan Hukum dalam Hak Cipta." *Jurnal Hukum dan Keadilan*, Tahun 2020, No. 2, Hal. 179.
- Regent, Alif Firdaus, Revlina Salsabila, M. Rahmat Hidayat, dan Hari Sutra Disemadi. "Pelanggaran Hak Cipta Sinematografi Di Indonesia: Kajian Hukum Perspektif Bern Convention dan Undang-Undang Hak Cipta." *Indonesia Law Reform Journal*, Tahun 2021, No. 1, Hal 113.
- Riswandi, Budi Agus. "Reinterpretasi Hak Ekonomi dalam Undang-Undang Hak Cipta di Era Distribusi Konten Digital." *Mimbar Hukum*, Tahun 2021, No. 2, Hal 289.
- Rizki, Ananda. "Analisis Hukum Terhadap Penyalahgunaan Akun Media Sosial di

Indonesia.” *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara*, Tahun 2016, No. 2, Hal 45.

Roisah, Kholis. “Kebijakan Hukum Pidana dalam Perlindungan Hak Cipta di Era Digital: Perspektif Keadilan Sosial.” *Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM*, Tahun 2018, No. 2, Hal. 267.

Santiago, Faisal. “Politik Hukum Pemidanaan dalam Undang-Undang Hak Cipta untuk Mewujudkan Keadilan Ekonomi.” *Jurnal Hukum & Pembangunan*, Tahun 2022, No. 1, Hal 156.

Santoso, Topo. “Penegakan Hukum Pidana Hak Cipta di Era Ekonomi Digital: Antara Kepastian Hukum dan Keadilan.” *Jurnal Hukum & Peradilan*, Tahun 2021, No. 1, Hal 1-22.

Santoso, B., dan Wijaya. “Peran Teknologi Kontrol Akses Dalam Melindungi Hak Ekonomi Pencipta di Era Digital.” *Jurnal Hukum dan Peradilan*, Tahun 2016, No. 2, Hal 134.

Sastrawan, Gede. “Analisis Yuridis Pelanggaran Hak Cipta Pada Perbuatan Memfotokopi Buku Ilmu Pengetahuan.” *Ganesha Law Review* 3, Tahun 2021, No. 2, Hal. 118.

Utami, D., dan A. Putra. “Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Syarat dan Ketentuan Layanan (*Terms of Service*) pada *Platform Digital* di Indonesia.” *Jurnal Ilmu Hukum*, Tahun 2020, No. 2, Hal 201.

Utomo, Setyo. “Ratio Legis Ancaman Pidana dalam Undang-Undang Hak Cipta sebagai Upaya Perlindungan Tatanan Ekonomi Kreatif.” *Jurnal Penelitian Hukum De Jure*, Tahun 2019, No. 3, Hal 321.

Ujan Badru Jaman, Galuh Putri, Tiara Anzani, "Urgensi perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta karya Digital", *Jurnal Rechten: Riset Hukum dan hak Asasi Manusia*, Vol. 3, No. 1, 2021.

Vania Irawan, "Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Game) Berupa Pembajakan Secara Online", *Journal of Intellectual Property*, Vol. 3 No. 2, Tahun 2020, Hal 43.

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

Ziaul Haq, Soesi Idayanti, Kanti Rahayu, "Sengketa Pelanggaran Hak Cipta Fotografi Antara Pt Oyo Rooms Terhadap Pt Duit

Orang Tua", *Pancasakti Law Journal*, Tahun 2024, vol 2, No 2, Hal 312.

Website

Steam Store. Welcome to Steam. *Steam Powered*.

Diakses 10 Oktober 2025.

<https://store.steampowered.com/>