

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri serta ilmu pengetahuan yang sangat pesat mendorong masyarakat untuk membuat dan menghasilkan sebuah karya yang mempunyai nilai dan manfaat dari segi ekonomi. Hal ini membentuk sebuah industri baru yang sedang maraknya di dunia yaitu *game*. *Game* atau permainan saat ini digemari banyak orang dan dengan hal ini mengakibatkan perkembangan dari industrinya sangat pesat, dengan begini industri *game* menjadi salah satu yang relatif bermanfaat untuk masyarakat, dan maka dari hal tersebut pemerintah pusat perlu mendukung perkembangan dari *game* juga dimana mereka telah membentuk kebijakan, yaitu Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang klasifikasi permainan interaktif elektronik sebagai berikut:¹

1. Bahwa dalam rangka memfasilitasi pemanfaatan teknologi informasi dan melindungi kepentingan umum dari penyalahgunaan informasi elektronik yang mengganggu ketertiban umum sesuai dengan ketentuan peraturan per undang-undangan.
2. Bahwa pemerintah perlu melindungi masyarakat dalam penggunaan produk teknologi informasi berupa permainan interaktif elektronik yang sesuai dengan karakter budaya dan norma di Indonesia.
3. Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam nomor 1 dan 2, perlu menetapkan peraturan menteri komunikasi dan informatika tentang klarifikasi permainan interaktif elektronik.

Dan pasal 1 dalam peraturan menteri ini yang dimaksud dengan:

1. Permainan Interaktif Elektronik adalah aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik

¹https://jdih.kominfo.go.id/produk_hukum/view/id/540/t/peraturan+Menteri+komunikasi+dan+informatika++nomor+11+tahun+2016+tanggal+20+juli+2016 diakses pada tanggal 3 desember 2022, pukul 21.51 WIB.

setidaknya berupa tujuan (*objectives*) dan aturan (*rules*) berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak.

2. Penyelenggara Permainan Interaktif Elektronik yang selanjutnya disebut Penyelenggara adalah setiap orang perseorangan dan/atau badan hukum yang menciptakan, memproduksi, mendistribusikan, dan/atau menyebarkan permainan interaktif elektronik.
3. Pengguna Permainan Interaktif Elektronik yang selanjutnya disebut Pengguna adalah setiap orang yang menggunakan permainan interaktif elektronik.
4. Komite Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik yang selanjutnya disebut Komite Klasifikasi adalah komite yang ditetapkan oleh Menteri untuk melakukan uji kesesuaian klasifikasi permainan interaktif elektronik.
5. Menteri adalah Menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika.
6. Direktur Jenderal adalah direktur jenderal yang ruang lingkup tugas dan fungsinya membidangi aplikasi informatika.

Pemberlakuan Undang-Undang tersebut memberikan kewenangan kepada pemerintah untuk melindungi masyarakat dalam penggunaan produk teknologi berupa permainan interaktif elektronik yang sesuai dengan karakter budaya dan norma bangsa Indonesia, dan memfasilitasi pemanfaatan teknologi dan melindungi kepentingan umum dari penyalahgunaan informasi elektronik.

Adanya perkembangan teknologi dan informasi elektronik, apa lagi akses internet semakin murah, telah banyak mempengaruhi sejumlah aspek kehidupan dari segi informasi, gampangnya akses ke internet membuat masyarakat melihat konten yang tidak sesuai dengan umurnya. Banyak negara dalam hal ini mulai menerapkan sejumlah kebijakan untuk membatasi segala bentuk aktivitas seperti membatasi akses internet untuk umur tertentu juga tidak lepas dari pengawasan orang tua yang bersangkutan. Pemerintah Indonesia melakukan berbagai program pengembangan untuk dunia *game* juga terus dilakukan pemerintah agar *game* Indonesia dapat bersaing. Pemerintah menyiapkan dukungan bagi dunia *game* melalui pengembangan dan perlindungan dengan Undang-Undang Nomor 28 tahun

2014 tentang hak cipta, untuk bagaimana perlindungan game, dan pengembangannya tetap bisa menghasilkan aktivitas ekonomi.

Pertumbuhan ekonomi dalam Islam terdapat dalam Hadits yang diriwayatkan dari Anas bin Malik, bahwa ia menyampaikan sebuah Hadits dari Rasulullah Saw yang mengatakan bahwa

حَدَّثَنَا عَاصِمُ بْنُ النَّضْرِ النَّيْمِيُّ حَدَّثَنَا مُعْتَمِرٌ قَالَ سَمِعْتُ أَبِي حَدَّثَنَا قَتَادَةَ عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ أَنَّهُ حَدَّثَ عَنْ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِنَّ الْكَافِرَ إِذَا عَمَلَ حَسَنَةً أَطْعَمَ بِهَا طُعْمَةً مِنَ الدُّنْيَا وَأَمَّا الْمُؤْمِنُ فَإِنَّ اللَّهَ يَدَّخِرُ لَهُ حَسَنَاتِهِ فِي الْآخِرَةِ وَيُعْقِبُهُ رِزْقًا فِي الدُّنْيَا عَلَى طَاعَتِهِ حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ عَبْدِ اللَّهِ الرَّزِّيُّ أَخْبَرَنَا عَبْدُ الْوَهَّابِ بْنُ عَطَاءٍ عَنْ سَعِيدٍ عَنْ قَتَادَةَ عَنْ أَنَسِ بْنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ بِمَعْنَى حَدِيثِهِمَا

Artinya: Sesungguhnya orang kafir apabila mengerjakan suatu kebaikan, dengan kebaikan itu ia diberi sesuap makanan dari dunia, sedangkan orang mukmin itu kebaikan-kebaikannya disimpan oleh Allah di akhirat dan ia diberi rizki di dunia karena ketaatannya. (H.R. Muslim).

Menurut kajian para ulama dapat dirumuskan dasar-dasar pertumbuhan ekonomi ini. Islam tidak menyukai kemiskinan, bahkan Nabi Muhammad Saw telah memperingatkan bahaya kefakiran yang dapat mengantarkan seseorang kepada kekufuran dan mengajarkan umatnya untuk berlindung dari 2 (dua) hal tersebut.

Pembangunan bidang industri merupakan bagian dari Pembangunan Nasional yang harus dilaksanakan secara terpadu dan berkelanjutan, sehingga pembangunan bidang industri dapat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat. Pembangunan Nasional adalah pembangunan manusia seutuhnya dan pembangunan seluruh masyarakat. Pembangunan Nasional dilaksanakan dengan tujuan untuk mewujudkan masyarakat yang adil dan makmur, merata, material dan spiritual. Untuk mencapai tujuan tersebut pemerintah telah melaksanakan pembangunan di berbagai bidang yakni dalam bidang ekonomi diantaranya sektor industri².

²Rachmawan Budiarto, Dkk, *Pengembang UMKM : Antara Konseptual dan Pengalaman Praktis*, (Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2015), h.2.

pemerintah, yang dalam hal ini juga tidak terlepas dari ketersediaan faktor-faktor yang mencakup energi, modal, perangkat keras, tenaga kerja, pengangkutan (transportasi) dan pemasaran.

Di antara regulasi pengembangan dan penerbitan video game terdapat penurunan dan mengalami kenaikan penjualan dikarenakan kurangnya sumber daya pendukung untuk developer game lokal, hal ini menjadi peran pemerintah dalam mengakselerasi perkembangan aplikasi *game* di tanah air, bagaimana penerbit dan pengembang *video game* di Indonesia mengelola sumber daya manusia, memproduksi, memasarkan, dan memperoleh profit tentunya.

Keberadaan Pemerintah dalam melaksanakan fungsinya mengutamakan kearifan lokal dengan memanfaatkan potensi sumber daya yang dimiliki meliputi sumber daya manusia, sumber daya alam, ilmu pengetahuan dan teknologi demi peningkatan kesejahteraan masyarakat, oleh karenanya dituntut adanya inovasi, kreativitas, spirit *enterprenur* serta lebih responsif terhadap kepentingan publik. Dengan demikian jarak antara pemerintah dan masyarakat menjadi semakin dekat yang memungkinkan kinerja pelayanan kepada masyarakat menjadi lebih baik.

Terkait dengan *game* awal mulanya hanya menjadi hiburan dan permainan saja, namun seiring berkembangnya sektor pengembangan *game* tersebut menjadikan salah satu sub sektor industri kreatif yang sangat potensial. Dengan begini bagaimana rekomendasi dan intervensi pemerintah terhadap pengembangan dan perizinan *game* di Indonesia. Pemerintah sangat diharapkan dapat memberikan kebijakan yang tepat sehingga dapat mendukung para developer *game* lokal di tanah air untuk terus berkembang.

Pemaparan latar belakang di atas penulis ingin meneliti persoalan ini dari penelitian. Dapat dilihat bahwa pengembangan dan perlindungan *game* sangat perlu diperhatikan dan berpotensi untuk membuka lapangan kerja baru, ataupun kebijakan-kebijakan pemerintah yang diperhitungkan dan menjadi sebuah kajian penelitian perkembangan dari aplikasi *game* tersebut, karena terdapat beberapa anak-anak maupun mahasiswa yang kesehariannya hanya bermain *game* untuk hiburan dan banyak juga yang melanggar ketentuan hak cipta dikarenakan minimnya pengetahuan tentang perlindungan permainan *game* ataupun Undang-

Undang Hak Cipta yang merupakan bukan hal yang baik, kejadian seperti ini merupakan dampak negatif dari *video game*, dalam hal ini diperlukan peran pemerintah untuk membangun sektor pengembangan dan perlindungan *game* di Indonesia yang berfokus untuk mendukung sektor pengembangan dan perlindungan aplikasi *game* tanah air untuk terus tumbuh dan berkembang. Hal itulah yang memotivasi penulis untuk meneliti **“Implementasi Kebijakan Pemerintah Dalam Pengembangan Dan Perlindungan Aplikasi Game Yang Beredar Di Indonesia”**. Diharapkan lewat penelitian ini akan terungkap kiprah pemerintah khususnya di sektor pengembangan dan perlindungan *game*. Harapan yang lebih luas adalah penelitian ini bisa dijadikan sebagai tolak ukur dalam menentukan kebijakan untuk pengembangan dan perlindungan *video game*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka penulis merumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Implementasi kebijakan Pemerintah dalam Hak Kekayaan Intelektual dan Hak Cipta Indonesia terhadap pengembangan industri *game*?
2. Apa saja unsur-unsur di dalam aplikasi *game* yang dapat memperoleh perizinan, pengembangan dan juga perlindungan menurut Undang-Undang?

C. Tujuan penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi kebijakan pemerintah dalam Hak Kekayaan Intelektual dan Hak Cipta Indonesia terhadap pengembangan industri *game*.
2. Untuk mengetahui elemen apa saja dari aplikasi *game* yang memperoleh perlindungan dari Undang-Undang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, antara lain:

1. Pada penelitian ini diharapkan sebagai masukan bagi pemerintah dalam penerapan kebijakan pengembangan dan perizinan aplikasi *game* yang mendukung perkembangan industri game di Indonesia.
2. Diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan bagi masyarakat, akademisi, pemerintah terkait mengenai bagaimana peran dan pentingnya perkembangan, lisensi dan perlindungan hukum serta aspek-aspek perizinan hukum yang berhubungan dengan aplikasi *game* dalam hukum di Indonesia.

E. Metode penelitian

Metode penelitian merupakan ilmu yang mempelajari tentang cara penelitian ilmu tentang alat-alat dalam suatu penelitian⁵. Oleh karena itu metode penelitian membahas tentang konsep teoritis berbagai metode, kelebihan dan kelemahan yang dalam suatu karya ilmiah. Kemudian dilanjutkan dengan pemilihan metode yang akan digunakan dalam penelitian nantinya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian lapangan yang sesuai dengan obyek yang peneliti pilih.⁶

Berdasarkan dua pengertian di atas maka dapat disimpulkan metode merupakan suatu acuan, jalan atau cara yang digunakan untuk mengadakan suatu penelitian.

1. Jenis penelitian

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, yakni berupa observasi lapangan, wawancara, dokumentasi, serta data-data tertulis yang berkenaan dengan penelitian ini. Teknik deskriptif kualitatif juga digunakan dalam penelitian ini, yang memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi atau gambaran yang terstruktur serta akurat akan fakta – fakta yang ada, teknik juga dapat

⁵Neong Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Rake Sarasin, 2000), h.6.

⁶Tim Penyusun BPPS Fakultas Tarbiyah, *Pedoman Penulisan Skripsi* (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2004), h. 7

memudahkan penelitian sehingga nantinya penulis mampu mengatur dan lebih menajamkan nilai ataupun pola yang akan dihadapi dalam penelitian ini.

Kirk dan Miller mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai suatu tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya⁷.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis sifat deskriptif, yang dimanah akan mendeskripsikan penelitian ini secara menyeluruh dengan menganalisis fenomena, peristiwa, sikap, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Penelitian ini mendeskripsikan bagaimana implementasi kebijakan pemerintah dalam pengembangan dan perlindungan aplikasi *game* dengan maksud memahami realita yang ada.

2. Sumber Data

Sumber data yang penulis gunakan ada dua jenis, yakni:

- a. Sumber Primer, yang menjadi data primer adalah, peran pemerintah dalam mengatur kebijakan dalam aplikasi *game* di Indonesia sehingga dapat mengembangkan industri game
- b. Sumber Sekunder, merupakan sumber data kedua yang dimanfaatkan dalam penelitian ini yang dimanah data-data tersebut diperoleh melalui buku – buku, jurnal, makalah, koran, internet, *literature* ataupun segala perihal yang berkaitan tentang penelitian ini.

3. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ini langkah yang sangat penting untuk mendapatkan keaslian data dan mengumpulkan kebenaran data. Dan Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari:

a. Metode Observasi (pengamatan)

⁷Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2006), h.4.

Metode observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra mata dan dibantu dengan pancaindra lainnya⁸. Marshall menyatakan bahwa, “*Through observation, the research learns about behavior and the meaning attached to behavior*”⁹.

b. Metode *Interview* (wawancara)

Metode *interview* wawancara menurut Usman dan Purnomo Setiady Akbar adalah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung¹⁰. Sedangkan menurut Suharsimi, *interview* merupakan metode pencarian data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian¹¹. Adapun metode dokumen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah buku-buku, catatan-catatan, majalah-majalah, surat kabar, internet, koran, yang berhubungan langsung dengan penelitian dalam skripsi ini yaitu tentang Implementasi Kebijakan Pemerintah Dalam Pengembangan Industri *Game* di Indonesia.

c. Metode Dokumentasi

Dokumen merupakan tulisan atau hasil dari seorang perihal sesuatu yang telah lampau. Dokumen yang menceritakan individu atau kelompok, atau kejadian dalam keadaan sosial yang menceritakan individu atau kelompok, atau kejadian dalam keadaan sosial yang sesuai dan diidentifikasi dengan pusat informasi adalah sumber data yang sangat membantu dalam pemeriksaan subjektif. Dokumen tersebut bisa berupa terdiri dari teks, gambar, serta foto¹².

4. Teknik Analisis Data

Di dalam proses menganalisis informasi butuh terdapatnya pencarian serta penataan penemuan penulis yang terstruktur supaya mudah dipahami. Informasi

⁸Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial* (Surabaya : Airlangga University Press, 2001), h.142.

⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2007), h.372.

¹⁰Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metode Penelitian Sosial*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2001), h.57.

¹¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1989), h.132.

¹²A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Penerbit kencana, 2016), h.47.

yang terdapat lewat wawancara dan dokumentasi butuh terdapatnya pengertian secara mendalam agar penulis bisa dengan mudah dalam penarikan kesimpulan. Tata cara yang digunakan penulis dalam metode penganalisis informasi adalah deskriptif kualitatif dengan mempelajari objek-objek yang berhubungan dengan penelitian kemudian di analisis, diklarifikasi, serta di interpretasi secara tepat.

Hasil penelitian akan disimpulkan dalam deskripsi sebagai hasil penelitian. Selanjutnya dibuat pemeriksaan kesimpulan, proses ini bertujuan untuk tinjauan umum terhadap seluruh data yang sudah dikumpulkan.

F. Kajian Terdahulu

Terdapat beberapa kajian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini:

1. Skripsi berjudul “Perlindungan hak cipta *game online* dalam hukum Indonesia” ditulis oleh Fahriza Hafdillah mahasiswa jurusan Hukum Fakultas Hukum Universitas Syiah Kuala Darussalam ini berisi tentang perlindungan hak cipta *game online* dan unsur-unsur di dalam suatu *game online* yang dilindungi UUHC. Dari sudut pandang pemrogram komputer dan pembuat *game*, karena program komputer yang sebenarnya hanya memberikan hak eksklusif kepada pembuatnya, untuk melakukan distribusi, reproduksi, dan adaptasi. Dan adapun unsur-unsur kreatif yang bersifat khas dan pribadi yang perlu dilindungi dalam hak cipta yaitu: elemen audio, elemen video, dan kode komputer serta objek lainnya yang perlu dilindungi hak ciptanya. Sebelum diimplementasikan, suatu kebijakan dapat juga mengalami kemunduran karena gagal mencapai maksud dan tujuan.

maka dengan ini penulis terinspirasi untuk meneliti bagaimana implementasi kebijakan pemerintah dalam pengembangan dan perlindungan aplikasi *game* di Indonesia.

2. Perlindungan Hukum Atas Karya Cipta Permainan Video Menurut Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Jurnal ditulis oleh Iqbal Abdul Malik, Budi Santoso, Siti Mahmuda Magister Fakultas Hukum, Universitas Diponegoro ini berisi tentang hukum-hukum yang melindungi atas karya cipta permainan video menurut undang-undang nomor 28 tahun 2014, video merupakan karya seni dan sekaligus karya cipta kompleks terdiri atas gabungan beberapa karya cipta seperti musik, tarian, gambar, lukisan, pemrograman, fotografi, karya sastra

dan karya cipta lainnya, sehingga layak dijadikan objek perlindungan hak cipta di dalam *video game* tersebut. Industri kreatif ini bersumber dari ide seni dan teknologi yang dikelola untuk menciptakan kemakmuran¹³. Dengan definisi tersebut penulis menyimpulkan bahwa dengan industri pengembangan *video game* yang memiliki karya seni dan teknologi di dalamnya.

3. Analisis Perkembangan Industri *Game* di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (*Global Value Chain*) ditulis oleh Abdurrahman Mulachela, Khairur Rizki, Y.A Wahyudin Mahasiswa Hubungan International Universitas Mataram, NTB Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana dampak perkembangan industri *game* Indonesia terhadap perekonomian Indonesia. Penelitian ini menggunakan konsep rantai nilai global sebagai alat untuk menganalisis penyebab kondisi pasar, peranan aktor, rantai nilai dan pembagian keuntungan industri *game* di Indonesia saat ini yang sedang merugikan negara. Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah, kondisi industri *game* Indonesia yang sedang merugikan negara saat ini disebabkan aktor industri lokal yang tidak mampu bersaing dengan aktor asing dalam pasar domestik industri *game*¹⁴.

Sehingga untuk mencapai itu, bagi setiap aktor industri lokal wajib didukung untuk perkembangan industri *game* di Indonesia.

4. Skripsi saya yang berjudul “Implementasi Kebijakan Pemerintah Dalam Pengembangan Dan Perlindungan Aplikasi Game di Indonesia” ini berisi tentang peranan pemerintah untuk membangun dan memberikan izin atas perkembangan *game* di Indonesia dan juga mengetahui Hak Karya Intelektual dan Hak Cipta Indonesia terhadap industri *game*. Dimana industri *game* di *Indonesia* saat ini berkembang pesat banyak *game* hasil karya anak bangsa yang sudah di akui oleh negara lain dengan adanya perkembangan dan dukungan dari pemerintah diharapkan industri *game* dapat lebih bersaing dengan pasar internasional, skripsi ini meneliti dan memberikan gambaran besar atas peredaran *video game* di

¹³Togar M. Simatupang, *Analisis Kebijakan Pengembangan Industri Kreatif Di Kota Bandung*, Institute Teknologi Bandung, (Bandung 2009).

¹⁴Abdurrahman Mulachela, *Analisis Perkembangan Industri Game Di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain)*, Universitas Mataram, (NTB, 2020).

Indonesia dan undang-undang perlindungan terhadap *Video Game*, dengan ini isi dari skripsi saya adalah hal yang baru.

G. Sistematika Penulisan

Keseluruhan laporan penelitian ini disusun dalam lima bab, yakni:

BAB I. Terdiri dari pendahuluan, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. Memberikan gambaran konsep *game* kebijakan pemerintah, perlindungan dan pengembangannya

BAB III. Kebijakan Pemerintah dalam Pengembangan dan Perlindungan Undang-Undang pada aplikasi *game*

BAB IV. Merupakan bab hasil penelitian tentang implementasi kebijakan pemerintah dalam pengembangan dan perlindungan aplikasi *game* yang beredar di Indonesia yang menguraikan pengembangan *game* dan juga unsur-unsur di didalam suatu *game* yang dilindungi oleh undang-undang

BAB V. Berisi penutup berupa kesimpulan dan saran