

SKRIPSI

PERLINDUNGAN HAK CIPTA ATAS *FLASH GAME*



DISUSUN OLEH :

WANDA ADHIARTA
030010835 U

**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2004**

**PERLINDUNGAN HAK CIPTA ATAS
FLASH GAME**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Hukum**

Dosen Pembimbing



Rahmi Jened, S.H., M.H.
NIP. 131 923 881

Penyusun



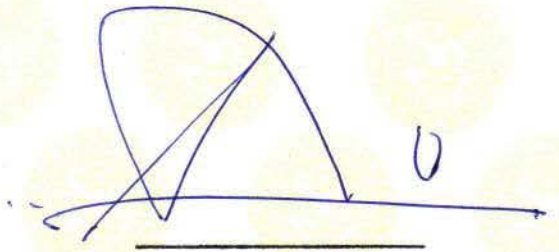
Wanda Adhiarta
NIM. 030010835U

**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2004**

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di hadapan Panitia Penguji

Tim Penguji :

Ketua : H. A. Oemar Wongsodiwiryo, S.H.



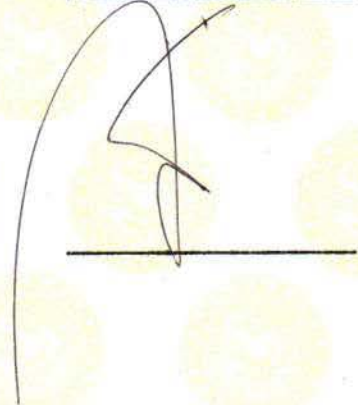
Anggota : 1. Rahmi Jened, S.H., M.H.



2. Hj. Dra. Soendari Kabat, S.H., M.H.



3. Hj. Mas Rahmah, S.H., M.H.



Dedicated to :

Drs. H. Nanang Suratmodjo

Hj. Sri Hadiati

Tiyas Setyawardhana, S.E., Ak.

Nisa Kharisma Dana Paramitha

Practice makes **Perfect**

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, ilmu pengetahuan dan anugerah, serta shalawat dan salam kepada Nabi besar Muhammad SAW sehingga skripsi dengan judul “Perlindungan Hak Cipta atas *Flash Game*” ini dapat terwujud.

Terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya saya berikan kepada pihak-pihak yang telah membantu, mendukung dan memberikan kontribusi dalam berbagai bentuk sehingga proses pembuatan skripsi ini menjadi lancar dan sampai pada akhirnya; antara lain kepada :

1. Bapak H. Machsoen Ali, S.H., M.H. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Airlangga.
2. Ibu Rahmi Jened, S.H., M.H., selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberi masukan dan arahan sehingga skripsi ini terwujud dan sukses.
3. Bapak H. Oemar Wongsodiwiryo, S.H., selaku ketua tim penguji beserta Ibu Hj. Soendari Kabat, S.H., M.Hum. dan Ibu Hj. Mas Rahmah, S.H., M.H. yang telah meluangkan waktu untuk menguji.
4. Ibu Sinar Ayu Wulandari, S.H., M.H. selaku dosen wali yang telah mendampingi sejak awal di Fakultas Hukum Universitas Airlangga.
5. Seluruh dosen dan karyawan Fakultas Hukum Universitas Airlangga.
6. Teman-teman yang telah berjasa memberikan masukan, pinjaman buku, peraturan perundang-undangan, *hand out*, catatan dan bahan kuliah lainnya

selama masa belajar di Fakultas Hukum Universitas Airlangga : Herrv “Marvel” Wibisono, Wasis Purwo Bintoro, Andy Joko Sulisty, Retorika “Tito” Widyatama, Agung “Jimi Hendrix” Budiono —yang *metal n’ bluesy abis*—, Rizania “Adek” Kharismasari, Retno Wulandari, Mirza “Icha” Afifah, Fatma “Nheaa” Karunia. Iryani, tim sukses skripsi —Bayu Setyo Pratomo dan Rr Primanda Giovani Sitanala—, serta teman-teman yang banyak membantu di semester-semester terakhir : Rizna Noor Mienandha, Aprida Anggraeni, Meiry Ariyanti dan Selvi Wibriana Sari.

7. Teman-teman seperjuangan : PLKH —Ryan Ferdianza, Firman Hidayat, Raymon Supusepa, Andrian Kusumawardana, Dedy “Balung” Fahriza, Triana Kristina Nugrahani, Rini Herawati, Palupi “Upik” Sulistyaningrum, Laila “Lala” Annisatin, Mira Suwandayani, Dyah Ayu Fransiska Pintasari, Ria Ariani Prabowo, Haykal Anwar Putra—, KKN —HR. Affandi, Dheasy “Dhea” Kartikasari, Bagus Eka Saputra, Janne “Jenno” Novita, Adi Ucoyo Salim, Bagus Raditya Asmara “Unyil”; Donnie, dan Meldy Kurniawan Putra—, Ujian Skripsi —Faisal, Roy, Elmy, Ivonne dan Vega.
8. Teman-teman di Fakultas Hukum Universitas Airlangga angkatan ‘95 sampai dengan angkatan ‘04
9. *Mes amis génération de ’92-’97 et mes professeurs dans le departement de la française à l’université de Padjadjaran*, teman-teman angkatan ‘98 dan dosen S1 Extension Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknologi Industri ITS, teman-teman, dosen serta operator di PIKTI tahun 1999-2000.

10. Seluruh keluarga besar Soemardjo, keluarga besar Soetidjab di Singosari dan keluarga besar Soetidjab Soemoredjo.
11. Keluarga-keluarga yang banyak memberikan teladan sebagai bekal untuk masa depan : Keluarga R. Djalu Dwijono, S.E., Tante Zulfita, Ersta Satrya Nugraha-Azzmil dan Yota Twedia Marisa-Agha, Keluarga Didieth Sakhsana Soedarbloegh, Mbak Sane Yuniati, Rahino Damar Adhyaksa (*thanx for the Game Magz*) dan Pradhama Production-nya, Keluarga Bambang Soedharsono, Tante Endang, Bintari Eki Hapsari, S.E., Ak. dan Detty Nugrahanti, Keluarga Dave (*thanx for Bullet, Thinline, Tele, and Stompboxes*), Eve dan Dean, Keluarga Dodi, Mbak Ririe, Ata dan *Mini Disc Studio*-nya.
12. *My Cyberfriends* : Mirna, Rike, Tata, Dessy dan teman-teman di *Friendster*.
13. Indosat Star One atas program akses internet gratisnya selama bulan Agustus-September 2004.

Skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu saya mohon maaf sebesar-besarnya dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Surabaya, 26 Desember 2004

Wanda Adhiarta

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
BAB I	P E N D A H U L U A N
1.	Permasalahan : Latar Belakang dan Rumusannya.....1
2.	PenjelasanJudul.....9
3.	Alasan Pemilihan Judul..... 10
4.	Tujuan Penulisan.....11
5.	Metode Penelitian.....12
6.	Pertanggungjawaban Sistematika.....13
BAB II	FLASH GAME SEBAGAI CIPTAAN
	YANG DILINDUNGI OLEH HAK CIPTA
1.	Kriteria Ciptaan yang Dilindungi oleh Hak Cipta.....15
2.	Pencipta dan Pemegang Hak Cipta.....25
3.	Jangka Waktu Perlindungan Hak Cipta.....28

**BAB III BENTUK PELANGGARAN HAK CIPTA ATAS
FLASH GAME DAN UPAYA PEMULIHANNYA**

1. Bentuk Pelanggaran Hak Cipta atas *Flash Game*.....31
2. Upaya Pemulihan.....39

BAB IV PENUTUP

1. Kesimpulan.....45
2. Saran.....46

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I
PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah dan Rumusan Masalahnya

Era globalisasi ini menjadikan manusia beraktifitas tinggi. Aktifitas yang tinggi dalam rutinitas sehari-hari dapat menyebabkan seorang manusia menjadi bosan dan terbebani. Untuk mengantisipasi hal tersebut, diperlukan suatu bentuk hiburan yang dapat menghilangkan kebosanan dan mengalihkan beban dan nantinya dapat menciptakan kesegaran bagi seseorang dalam menghadapi rutinitasnya.

Hiburan dalam kehidupan manusia bermacam-macam bentuknya. Ada satu bentuk hiburan yang mulai populer sejak pertengahan tahun 80-an dan digemari oleh berbagai kalangan, dari anak-anak sampai orang dewasa. Hiburan ini berupa permainan elektronik yang dikenal dengan istilah *video game*¹. Dalam perkembangannya istilah *video game* jarang digunakan dan digantikan oleh istilah yang lebih sederhana, hanya terdiri dari satu kata saja, yakni “*game*”

Game berawal dari perubahan fungsi *osiloskop*² yang dilakukan oleh Willy A. Higinbotham, pada tahun 1958, dengan tujuan untuk memberikan hiburan dalam acara pembukaan *Brookhaven National Laboratory*. Higinbotham adalah seorang ahli fisika yang mengubah *osiloskop* menjadi permainan tenis elektronik

¹ Istilah yang digunakan untuk permainan elektronik

² Alat pencatat aliran listrik dan tekanan listrik yang berubah-ubah dan ditampilkan secara visual pada layar

agar pengunjung perayaan tidak jenuh. *Game* tersebut diberi nama *Tennis for Two*.³

Tahun-tahun selanjutnya, ahli-ahli dari universitas lain mulai mengembangkan *game*, pada tahun 1972 muncul *console game*⁴ pertama dari *Magnavox* dengan nama *Odyssey* yang dibuat dari 40 buah *transistor*⁵. *Console game* baru dikenal ke seluruh dunia ketika *Atari*⁶ merilis *game Pong* dalam versi *console game* untuk pemakaian rumah.⁷

Hingga awal 80-an *Atari* merajai dunia *console game*, tetapi *console* yang dikembangkan ketinggalan jauh dibandingkan dengan teknologi mesin *arcade*⁸-- di Indonesia dikenal dengan istilah *ding-dong*⁹. Hal ini disebabkan karena *console game* pada saat itu mengadaptasi seluruh sistem *arcade game*, dari jenis *game*-nya, media *game* yang berupa *cartridge*¹⁰, dan *joystick*¹¹ sebagai

³ *Awalnya Hanya Sebuah Game Tennis*, Komputer Easy, edisi 03, Maret 2004, h. 12-13

⁴ Permainan yang dioperasikan dengan menggunakan sebuah mesin, pengendali sebagai masukan dan ditampilkan melalui media televisi

⁵ Alat elektronik yang dibuat dari semikonduktor dan tiga kaki untuk dihubungkan dengan komponen atau alat lain

⁶ Perusahaan *game* dari Amerika yang bergerak di bidang hardware berupa *console game* sejak tahun 70-an yang kemudian beralih ke bidang *software* pada tahun 90-an

⁷ Avant, *Cikal Bakal Konsol Game*, Ultima Next Generation, volume 73, Agustus II 2004, h. 67

⁸ Istilah untuk *game* sederhana dan berbentuk dua dimensi.

⁹ Mesin untuk memainkan *arcade game* yang bisa baru dioperasikan dengan cara memasukkan koin ke dalamnya.

¹⁰ Bentuk media *game* berupa papan dengan rangkaian komponen elektronik di atasnya

¹¹ Tuas vertikal yang dapat berputar sehingga bisa digerakkan ke segala arah. Alat ini digunakan sebagai kontrol dalam *game*.

*controller*¹². *Console game* memiliki masa keemasan ketika *Nintendo*¹³ merilis *NES (Nintendo Entertainment System)* pada tahun 1985.

NES ini memperkenalkan tiga bagian baru dalam sistem konsol yakni : menggunakan *gamepad*¹⁴, spesifikasi *hardware*¹⁵-nya yang efisien dan penekanan pada kualitas dan kuantitas *game*-nya. Sejak saat itu *console* mempunyai pasar tersendiri dan versi *game* sendiri yang bukan sekedar versi translasi dari *arcade game*.

Console game terus berkembang dari tahun ke tahun, puncak perkembangan *console game* terjadi pada saat *Sony* merilis *Playstation*¹⁶. *Playstation* memperkenalkan hal-hal baru yang belum dimiliki oleh *console game* sebelumnya, antara lain : penggunaan lebih dari satu jenis *controller*, yaitu *gamepad*, *joystick*, *keyboard*¹⁷, *mouse*¹⁸, *steering*¹⁹, *light-gun*²⁰, *dance-floor*²¹,

¹² Alat pengendali/kontrol

¹³ Perusahaan *game* bergerak dibidang *console game* berasal dari Jepang

¹⁴ Alat pengendali *game* yang terdiri dari tombol arah dan tombol aksi lainnya

¹⁵ Sebutan untuk perangkat keras dalam sistim komputer yang dapat dilihat secara fisik.

¹⁶ *Console game* keluaran Sony

¹⁷ Sebuah papan yang berisi tombol-tombol yang terdiri dari tombol-tombol fungsi, tombol-tombol bertanda huruf, angka, tanda baca, seperti yang terdapat dalam mesin ketik, tombol panah dan tombol-tombol lain. Tombol-tombol tersebut disusun sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk memberi perintah dan masukan kepada sistim komputer

¹⁸ Perangkat keras untuk berinteraksi dengan layar monitor, berbentuk aerodinamis, seenggaman tangan dengan dua atau tiga tombol di sisi atas serta seutas kabel yang menghubungkannya ke *hardware* lain.

¹⁹ *Game controller* dengan bentuk setir mobil yang biasa digunakan dalam *game* dengan tema balap mobil.

²⁰ *Game controller* berbentuk senjata api yang biasa digunakan dalam *game* ketangkasan menembak.

dan banyak lagi *controller* baru yang disesuaikan dengan perkembangan dan jenis *game*-nya. Kedua, media *game* berubah dari *cartridge* ke *CD*²² dan akhir-akhir ini media *game console* menggunakan jenis *DVD*²³ dan *mini DVD*²⁴. Dalam *console game* generasi terbaru ini dikenal juga penggunaan media penyimpanan *game* dalam bentuk *memory card*²⁵.

Selain dua jenis sistem *game* di atas —*arcade game* dan *console game*— ada juga sistem *game* lain yang disebut *handheld game*²⁶. *Handheld game* ini adalah sistem *game* di mana layar, mesin, dan *controller*-nya berada dalam satu bentuk *portable*²⁷ dan menggunakan baterai kering sebagai sumber tenaga. *Handheld game* ini pada masa 80-an dikenal dengan sebutan *game watch*²⁸. *Handheld game* mengalami perkembangan pada awal 90-an ketika *Nintendo* merilis *Game Boy*²⁹ dan disusul dengan *Game Boy Advance*³⁰. *Game Boy* terakhir,

²¹ *Game controller* berbentuk karpet -di dalamnya terdapat tombol untuk diinjak-berguna untuk *game* bertemakan *dance*.

²² Singkatan dari *Compact Disc*, merupakan piringan optik yang digunakan sebagai media penyimpanan.

²³ Singkatan dari *Digital Video Disc*, merupakan jenis media penyimpanan yang berkapasitas beberapa kali lipat dari kapasitas *CD*

²⁴ *DVD* dengan bentuk dan kapasitas lebih kecil dari *DVD* biasa

²⁵ Media penyimpanan data untuk *game* berbentuk kartu kecil dengan rangkaian elektronik di atasnya

²⁶ Permainan yang dimainkan dengan menggunakan mesin *game* berbentuk kecil, seukuran saku -*portable*-

²⁷ Mesin yang mudah dibawa

²⁸ Mesin *game portable* pada era 80-an.

²⁹ Mesin *handheld game* keluaran *Nintendo*

³⁰ Penyempurnaan dari *Game Boy* generasi pertama

memiliki beberapa perbedaan dengan *game watch*, yaitu *game*-nya tidak permanen, dan dapat diganti dengan *game* lain dengan cara mengganti *cartridge game*-nya. Layar yang digunakan berwarna. Baterainya dapat di-charge.

Awalnya semua *game* baik *arcade*, *console* maupun *handheld* berasal dari alat yang sama yaitu komputer. Karena memiliki satu fungsi saja yaitu untuk memainkan sebuah *game*, maka komputer didesain khusus untuk menjalankan aplikasi *game* saja, dan akhirnya komputer ini dikenal dalam ketiga sistem *game* di atas, yaitu *arcade*, *console* dan *handheld*.

Komputer yang kita kenal sekarang ini --memiliki tiga unsur yaitu CPU (*Central Processing Unit*)³¹, *Output*³² berupa *monitor*³³ atau *printer*³⁴ dan *input*³⁵ berupa *keyboard* atau *scanner*³⁶—memiliki berbagai macam kegunaan baik untuk bekerja ataupun sebagai media hiburan, atas dasar itulah komputer dikenal juga dengan istilah multimedia. Salah satu kegunaan komputer sebagai media hiburan bagi penggunaanya adalah untuk memainkan *game* yang bersistem PC (*Personal Computer*) *Game*³⁷.

³¹ Pusat pengolahan masukan sehingga menghasilkan keluaran. Termasuk di sini adalah semua register, sirkuit, aritmatik, unit perbandingan dan lain sebagainya.

³² Informasi yang dihasilkan dari manipulasi atau pengolahan data komputer dan akan ditampilkan melalui hardware yang bersangkutan

³³ Perangkat keras dalam sistem komputer yang digunakan untuk menampilkan citra video

³⁴ Alat yang digunakan untuk menampilkan hasil operasi komputer di atas kertas

³⁵ Informasi dari luar sistem komputer yang harus dimasukkan ke komputer untuk menyelesaikan beberapa pekerjaan. Alat masukan umumnya berupa *keyboard*

³⁶ Alat yang dipakai untuk memasukkan data berbentuk citra/gambar obyek ke dalam komputer dengan jalan mengubahnya menjadi data digital

³⁷ *Game* yang dioperasikan dengan menggunakan komputer

Adanya perbedaan *hardware* antara *console* dengan komputer membuat suatu perusahaan *game* merilis beberapa *game* dalam versi *console* dan *PC* yang dalam kedua versi tersebut memiliki perbedaan fitur. *Game* versi *PC* memiliki tambahan fitur akses dari segi perangkat *input* dan peningkatan kualitas grafis dibandingkan versi *console*-nya, karena teknologi komputer lebih maju. Tradisi perkembangan teknologi komputer lebih cepat (dalam hitungan bulan) dibandingkan dengan teknologi sistem *game* lainnya, yang memiliki waktu tiga sampai lima tahun perkembangan teknologinya³⁸.

Game dalam dunia komputer ternyata bermacam-macam jenisnya. Selain *PC Game* ada *game* yang menjadi fenomena baru beberapa tahun terakhir ini, yaitu *flash game*³⁹. *Flash game* merupakan bentuk *game* yang dibuat dari program komputer bernama *Macromedia Flash*⁴⁰. *Flash game* terkenal dan menjadi fenomena karena kemudahannya dalam berbagai segi. Untuk menjalankannya seorang pengguna cukup mengakses sebuah *file flash game* dengan ukuran rata-rata di bawah satu *mega bytes*⁴¹, berbeda dengan *PC game* yang memerlukan proses instalasi dan ruang *hard disk*⁴² sejumlah beberapa ratus *mega bytes* sampai

³⁸ Avant, *Game Komputer Lawan Game Konsol?*, Ultima Next Generation, volume 73, Agustus II 2004, h. 68

³⁹ Jenis *game* komputer yang dibuat dengan menggunakan program *Macromedia Flash*

⁴⁰ Program aplikasi yang berguna dalam membuat efek visual untuk memperindah suatu situs internet yang diproduksi oleh *Macromedia*

⁴¹ Satuan informasi dengan panjang 8 bit dikalikan 1.000.000

⁴² Media penyimpanan data, terbuat dari bahan yang kaku berbentuk piringan berlapis magnetik oksida dengan kapasitas yang sangat besar. *Head* baca-tulisnya tidak menyentuh piringan secara fisik seperti halnya pada disket, tetapi berjalan di atas bantalan udara yang sangat tipis.

dengan beberapa *giga bytes*⁴³ untuk dapat memainkannya, belum lagi diperlukan sebuah *CD-ROM*⁴⁴ untuk dapat mengakses file game yang berada dalam *hard disk*.

Kita harus membeli sebuah *PC game* dengan harga yang relatif mahal untuk dapat memainkannya di komputer. Sedangkan *flash game* kebanyakan bisa didapatkan secara cuma-cuma dengan cara *men-download*⁴⁵-nya di situs-situs penyedia *flash game* dalam internet. Selain itu akhir-akhir ini beberapa majalah komputer memberikan bonus berupa *CD-ROM* yang berisi program-program gratis dan beberapa *flash game* terdapat di dalamnya.

Permainan dalam *flash game* mempunyai konsep sederhana, dibandingkan dengan *PC game* yang cenderung rumit. Kebanyakan *flash game* mengambil konsep *game arcade* dan *console* di awal 80-an tetapi menggunakan tampilan sama sekali baru dan modern.

Flash game juga mudah untuk dibuat, bagi yang menguasai program *macromedia flash*. *macromedia flash* awalnya adalah sebuah program komputer untuk membuat animasi⁴⁶ yang digunakan memperindah sebuah situs internet. Melalui penguasaan beberapa *action script*⁴⁷, seseorang bisa membuat sebuah

⁴³ Satuan informasi dengan panjang 8 bit dikalikan 1.000.000.000

⁴⁴ Singkatan dari *Compact Disk-Read Only Memory* merupakan piringan optik berdiameter sekitar 12 cm yang isinya tidak dapat diubah (dihapus atau ditambah) oleh pengguna.

⁴⁵ Proses pengambilan data dari komputer pusat ke sebuah komputer lokal (dalam sistem jaringan komputer) atau mengambil informasi dari komputer lain yang sama-sama terhubung pada internet

⁴⁶ Istilah untuk gambar bergerak dalam dunia komputer

⁴⁷ Bahasa pemrograman dalam *macromedia flash*

game dengan *Macromedia Flash*. Saat ini banyak beredar buku-buku tutorial tentang *Macromedia Flash* yang mempermudah orang awam mempelajari program *Macromedia Flash*.

Berdasarkan fakta-fakta di atas mengenai *flash game*, timbul permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah *flash game* termasuk ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta?
2. Apa bentuk pelanggaran hak cipta terhadap *flash game* dan bagaimanakah upaya pemulihannya?

2. Penjelasan Judul

Di dalam penulisan skripsi ini diangkat judul “Perlindungan Hak Cipta atas *Flash Game*”. Agar diperoleh gambaran mengenai judul skripsi ini maka akan diuraikan sebagai berikut :

Perlindungan —menurut Philipus M Hadjon dalam bukunya Perlindungan Hukum bagi Rakyat Indonesia— dibagi menjadi dua, yaitu perlindungan preventif dan perlindungan represif. Perlindungan preventif bertujuan untuk mencegah terjadinya sengketa, sedangkan perlindungan represif bertujuan untuk menyelesaikan sengketa.⁴⁸

Hak Cipta —berdasarkan Pasal 1 Angka 1 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta (selanjutnya disingkat UU No. 19/2002)— adalah “hak eksklusif bagi Pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak

⁴⁸ Philipus M Hadjon, *Perlindungan Hukum bagi Rakyat Indonesia*, Bina ilmu, Surabaya, 1987, h. 2

mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.”

Flash game berasal dari kata *flash* dan *game*. *Flash* di sini bukan mengacu pada arti harfiah sebuah kata dalam bahasa Inggris, melainkan mengacu pada hasil atau karya yang dihasilkan oleh sebuah program aplikasi komputer yang bernama *Macromedia Flash*. Sedangkan *game* mengandung arti permainan. Jadi, *flash game* adalah permainan yang dihasilkan oleh suatu program aplikasi komputer yang bernama *Macromedia Flash*.

Secara keseluruhan, arti dari judul di atas adalah suatu perlindungan hak cipta atas *flash game* dan perlindungan hak cipta tersebut diberikan kepada pemegang hak cipta atas *flash game*.

3. Alasan Pemilihan Judul

Skripsi berjudul “Perlindungan Hak Cipta atas *Flash Game*”, dipilih dengan beberapa alasan : pertama berdasarkan pengamatan sementara dalam masyarakat, Hak Cipta belum dipahami secara penuh seperti yang dimaksud oleh Undang-Undang. Hal ini terjadi karena selama ini sebagian masyarakat sangat berperan dalam pelaksanaan Hak Cipta, namun sebagian lainnya kurang benar-benar memahami ketentuan Hak cipta yang ada. Ditambah pula adanya masalah perlindungan dan penegakan hukum yang merupakan faktor penghambat terbanyak dikeluhkan oleh masyarakat.

Saat ini, teknologi digital⁴⁹ berkembang pesat. *Flash game* yang merupakan salah satu bentuk teknologi digital juga mengalami perkembangan yang pesat sehingga banyak kemungkinan terjadi pelanggaran atas *flash game* yang jarang diketahui oleh penggunanya. Pelanggaran terhadap *flash game* tentu saja menimbulkan kerugian bagi pemegang hak ciptanya baik dalam segi ekonomi maupun moral. Berdasarkan alasan-alasan tersebut di atas dapat dirasakan pentingnya perlindungan hukum hak cipta bagi *flash game*.

4. Tujuan Penulisan

Skripsi ini diajukan sebagai syarat kelengkapan untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam Ilmu Hukum di Fakultas Hukum Universitas Airlangga Surabaya. Di samping itu, skripsi ini dimaksudkan sebagai sumbangan pemikiran mengenai hal-hal yang berkaitan dengan perlindungan hak cipta atas *flash game* dan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kalangan masyarakat pada umumnya dan mahasiswa pada khususnya.

5. Metode Penulisan

a. Tipe Penulisan

Tipe penulisan dalam penyusunan skripsi ini adalah menggunakan tipe penelitian normatif, yang merupakan penelitian didasarkan pada kajian kasus sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan materi yang dibahas.

⁴⁹ Salah satu perwujudan dari media ekspresi yang berbentuk kode binari dan intangible

b. Pendekatan Masalah

Pendekatan Masalah dalam skripsi ini menggunakan metode *statue approach* dan *conceptual approach*. *Statue approach*, yaitu pendekatan dengan cara mengidentifikasi dan membahas peraturan perundang-undangan yang berlaku sesuai dengan materi yang terkait. Sedangkan *Conseptual approach*, adalah pendekatan didasarkan pada pendapat para sarjana sebagai pendukung.

c. Bahan Hukum

Bahan hukum jika ditinjau dari segi mengikatnya, dibedakan sebagai berikut:

- Bahan hukum primer, yaitu bahan hukum yang bersifat mengikat, berupa peraturan perundang-undangan dalam hal ini Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan UU No. 19/2002
- Bahan hukum sekunder, yaitu literatur, karya ilmiah para sarjana maupun dari internet dan media massa yang berkaitan dengan materi yang dibahas.

d. Langkah Penelitian

Bahan hukum yang ada diinventarisasi dan diklasifikasi serta disistematisasikan.

e. Analisis

Seluruh bahan hukum primer dan sekunder dianalisis secara yuridis normatif

6. Pertanggungjawaban Sistematika

Sistematika penyusunan skripsi ini saya susun dalam empat bab, dan masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab untuk pembahasan secara jelas dan terperinci :

Bab I sebagai bab Pendahuluan, yang memuat latar belakang permasalahan, penjelasan judul, alasan pemilihan judul, tujuan penulisan dan metode penelitian termasuk pertanggungjawaban sistematika. Pendahuluan ini merupakan dasar pijakan untuk melangkah ke bab selanjutnya.

Bab II, Pembahasan akan dilakukan untuk menganalisis ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta. Kriteria ini penting untuk menetapkan apakah *flash game* termasuk dalam kategori ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta. Bab ini juga membahas tentang pencipta dan pemegang hak cipta juga jangka waktu perlindungan hak cipta atas *flash game*.

Bab III, bab ini membahas penegakan hukum yang terkait dengan *flash game*. Pembahasan meliputi bentuk pelanggaran yang terkait dengan *flash game* dan upaya pemulihannya.

Bab IV, Penutup merupakan akhir dari seluruh pembahasan. Terdiri dari dua sub bab, yakni kesimpulan, yang berisi jawaban atas masalah dan saran sebagai pemecahannya.

BAB II

FLAS GAME SEBAGAI CIPTAAN
YANG DILINDUNGI OLEH
HAK CIPTA

BAB II

FLASH GAME SEBAGAI CIPTAAN YANG DILINDUNGI OLEH

HAK CIPTA

1. Kriteria Ciptaan yang Dilindungi oleh Hak Cipta

Pengertian hak cipta terdapat di beberapa peraturan perundangan yang berlaku dalam lingkungan nasional maupun internasional. Jauh sebelum menjadi negara merdeka, Indonesia sudah mempunyai Undang-Undang Hak Cipta bernama *Auteurswet* 1912 yang diberlakukan oleh pemerintah Kolonial Belanda dan berlaku selama tiga puluh tahun sebelum kemerdekaan Indonesia.⁵⁰ Berdasarkan Pasal 1 *Auteurswet* 1912 hak cipta adalah hak tunggal dari pencipta, atau hak dari yang mendapat hak tersebut, atas hasil ciptaannya dalam lapangan kesusastraan, pengetahuan dan kesenian, untuk mengumumkan dan memperbanyak dengan mengingat pembatasan-pembatasan yang ditentukan oleh undang-undang. Kemudian *Universal Copyright Convention* yang berlaku secara internasional, dalam Pasal V menyatakan : Hak cipta meliputi hak tunggal si pencipta untuk membuat, menerbitkan dan memberi kuasa untuk membuat terjemahan dari karya yang dilindungi perjanjian ini.

Sedangkan pengertian hak cipta berdasarkan Pasal 1 Angka 1 UU No. 19/2002 adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu

⁵⁰ Insan Budi Maulana. *Sukses Bisnis Melalui Merek, Paten dan Hak Cipta*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 1997, h.160

dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Rumusan pengertian hak cipta menurut UU No 19/2002 lebih lengkap dari rumusan dalam beberapa peraturan di atas, hal ini dimaklumi karena Undang-Undang ini disusun lebih akhir, artinya penyusunan itu telah melalui proses perbandingan atas beberapa ketentuan yang berlaku dalam lingkungan nasional maupun internasional.⁵¹

Ide dasar sistem hak cipta adalah untuk melindungi wujud hasil karya manusia yang lahir karena kemampuan intelektualnya. Perlindungan hukum ini hanya berlaku kepada ciptaan yang telah mewujud secara khas sehingga dapat dilihat, didengar ataupun dibaca.⁵²

Berdasarkan Pasal 1 Angka 3 UU No. 19/2002, Ciptaan adalah hasil setiap karya pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni atau sastra. Jadi, tidak semua ciptaan dapat dilindungi oleh hak cipta.

Berdasarkan *standard of copyrights ability* seperti yang dikemukakan oleh E.W. Kintner dan J. Lahr, dalam bukunya yang berjudul *An Intellektual Property Law Primer* yang dikutip dan diterjemahkan oleh Rahmi Jened, agar suatu ciptaan dapat dilindungi oleh hak cipta, maka harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:⁵³

⁵¹ H. OK. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003, h. 62

⁵² Muhamad Djumhana, R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2003, h. 55

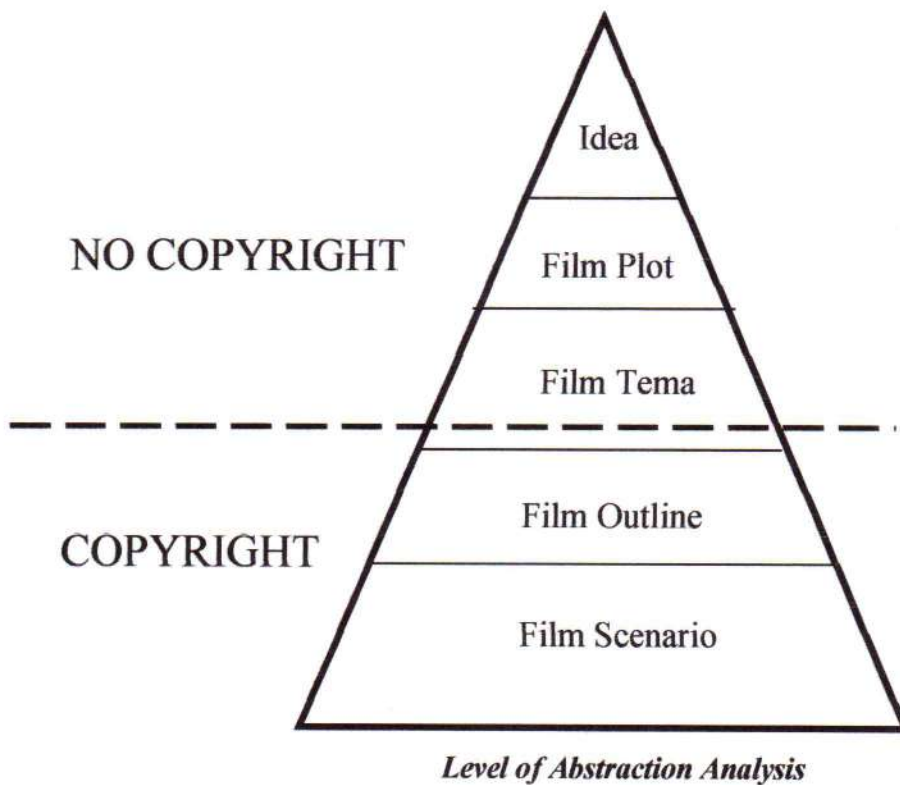
⁵³ Rahmi Jened, *Perlindungan Hak Cipta Pasca Persetujuan TRIPs*, Yuridika Press Fakultas Hukum Universitas Airlangga, Surabaya, 2001, h. 27 (selanjutnya disebut Rahmi Jened I)

1. *Fixation* (perwujudan)
Suatu karya dialihwujudkan dalam suatu media ekspresi yang berwujud manakala pembuatannya kedalam perbanyakannya atau rekaman suara oleh atau berdasarkan kewenangan pencipta, secara permanen atau stabil untuk dilihat, direproduksi atau dikomunikasikan dengan cara lain, selama suatu jangka waktu yang lama. Suatu karya yang terdiri dari suara, citra atau keduanya, yang sedang ditransmisikan adalah bertujuan dialihwujudkan jika suatu pengalihwujudan karya sedang dibuat secara simultan dengan transmisinya.
2. *Originality* (keaslian)
Kata “ asli “atau uji keaslian bukan berarti karya tersebut harus ‘betul baru’ atau ‘unik’. Bahkan suatu karya yang didasarkan pada sesuatu yang telah menjadi milik umum mungkin masih ‘asli’.
3. *Creativity* (kreativitas)
Kreativitas sebagai patokan kemampuan suatu karya dapat diberikan hak cipta adalah menunjuk sederhana suatu derajat tinggi ukuran keaslian. Meskipun suatu karya merupakan tiruan yang benar-benar biasa suatu karya yang sebelumnya , mungkin dikatakan tidak asli, jika suatu tiruan membutuhkan penilaian kreatif mandiri dari pencipta dalam karyanya bahwa kreativitas akan menunjukkan karya asli.

Menurut LJ. Taylor, yang dilindungi oleh hak cipta adalah ekspresi dari sebuah ide, jadi bukan melindungi ide itu sendiri.⁵⁴ Konsep tersebut pertama kali digunakan oleh *Judge Learned Hand*, sebagaimana dikutip oleh *Robert C. Door* dan dijelaskan dengan menggunakan segitiga sebagai berikut :⁵⁵

⁵⁴ LJ. Taylor, *Copyrights for Librarians*, sebagaimana dikutip oleh Muhamad Djumhana, R. Djubaedillah, *Op. Cit.*, h. 57

⁵⁵ Robert C. Door dan Christopher H Munch, *Protecting Trade Secrets, Patents, Copyrights and Trademarks*, sebagaimana dikutip oleh Henry Soelistya Budi, *Beberapa Permasalahan Hukum dalam Perlindungan Hak Cipta di Bidang Program Komputer*, Seminar Hak Cipta dalam Industri Perangkat Lunak, FH Unair-PT. Microsoft, Surabaya 1 Mei 1999, h. 4-5



Lapisan puncak menggambarkan ide dari suatu ciptaan yang belum diwujudkan. Lapisan dasar menggambarkan perwujudan atau ekspresi dari ide berupa ciptaan, dalam hal ini adalah skenario film. Posisi antara ide dan skenario dibatasi oleh garis demarkasi yang bersifat plastis.⁵⁶ Contohnya seorang *programmer*⁵⁷ mempunyai ide membuat suatu permainan tentang perang, dari ide tersebut maka akan ditemukan berbagai versi *game*-nya seperti : *Commandos*, *Combat*, *Delta Force*, *Medal of Honor*, *Soldier of Fortune*, *Splinter Cell* dan lain sebagainya. Ide *programmer* tentang perang tidak dilindungi oleh hak cipta, yang

⁵⁶ Rahmi Jened I, *Op. Cit.*, h. 29

⁵⁷ Sebutan untuk orang yang merancang, menganalisis dan membangun sebuah program komputer

dilindungi oleh hak cipta adalah ekspresi dari ide tersebut dalam bentuk *game* dengan berbagai judul di atas.

Syarat *originality* dalam hak cipta tidak seperti syarat-syarat *novelty* (kebaruan) dalam paten. Keaslian (*originality*) dalam hal ini bukan keaslian ide atau pikiran, tetapi keaslian dalam menuangkan ide tersebut dalam media ekspresi tertentu.⁵⁸ *Originality* harus asli dari pencipta, bukan berarti karya cipta baru, bisa diadaptasi dari karya cipta yang sudah ada sebelumnya dengan syarat harus menyebutkan sumbernya.⁵⁹ Persyaratan keaslian ini sangat penting untuk menentukan apakah suatu materi dapat dikategorikan sebagai suatu karya cipta atau tidak.⁶⁰ Sedangkan Syarat *creativity* secara sederhana terkait dengan masalah *originality*.⁶¹

Konsep dasar hak cipta yang digambarkan dengan bentuk segitiga di atas dianut dalam peraturan perundang-undangan hak cipta di Indonesia, sebagaimana ditemukan dalam paragraf terakhir Penjelasan Umum UU No. 19/2002 :
 “Perlindungan hak cipta tidak diberikan kepada ide atau gagasan, karena karya cipta harus memiliki bentuk yang khas, bersifat pribadi dan menunjukkan keaslian sebagai ciptaan yang lahir berdasarkan kemampuan, kreatifitas, atau keahlian sehingga ciptaan itu dapat dilihat, dibaca, atau didengar.”

⁵⁸ Rahmi Jened, *Perlindungan Hak Cipta Program Komputer*, Warta Ikadin, 2000, h. 31

⁵⁹ Rahmi Jened, *Perkuliahan Hak Cipta*, Fakultas Hukum Universitas Airlangga, Surabaya, 24 Mei 2004

⁶⁰ Arthur Miller, Michael HD, *Intellectual Property Patent, Trademark and Copyright*, sebagaimana dikutip oleh Rahmi Jened I, *Op. Cit.*, h. 30

⁶¹ Mas Rahmah, Agus Widyantoro, Rahmi Jened, *Perlindungan Hak Cipta Program Komputer*, Lembaga Penelitian Universitas Airlangga, Fakultas Hukum, Surabaya, Nopember, 2001, h. 11

Hal ini diperkuat oleh pendapat Paul Goldstein mengenai plot : Seandainya suatu jalan cerita dilindungi oleh hak cipta, itu berarti mencegah hampir semua orang menulis novel atau membuat film.⁶²

Jadi, sekali lagi ditegaskan bahwa hak cipta melindungi bentuk nyata sebuah ciptaan dan bukan melindungi ide atau gagasan suatu ciptaan. Dalam Pasal 1 *Universal Copyright Convention* bentuk nyata ciptaan tersebut bisa terwujud dalam bidang kesusastraan (*literary work*), ilmu pengetahuan (*scientific*) dan seni (*artistic work*) termasuk di dalamnya karya tulis, musik, drama, sinematografi, lukisan, pahatan dan patung.⁶³

Ciptaan yang dilindungi telah diatur secara jelas dalam bagian keempat UU No. 19/2002, Pasal 12 yakni :

- (1) Dalam Undang-undang ini Ciptaan yang dilindungi adalah Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra, yang mencakup :
 - a. buku, Program Komputer, pamflet, perwajahan (lay out) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
 - b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
 - c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
 - d. lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
 - e. drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
 - f. seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;
 - g. arsitektur;

⁶² Paul Goldstein, *Hak Cipta: Dahulu, Kini dan Esok*, sebagaimana dikutip oleh Muhamad Djumhana, R. Djubaedillah, *Op. Cit.*, h. 64

⁶³ Muhamad Djumhana, R. Djubaedillah, *Op. Cit.*, h. 57

- h. peta;
 - i. seni batik;
 - j. fotografi;
 - k. sinematografi;
 - l. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, database, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.
- (2) Ciptaan sebagaimana dimaksud dalam huruf l dilindungi sebagai Ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi Hak Cipta atas Ciptaan asli.
- (3) Perlindungan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2), termasuk juga semua Ciptaan yang tidak atau belum diumumkan, tetapi sudah merupakan suatu bentuk kesatuan yang nyata, yang memungkinkan Perbanyakannya hasil karya itu.

Perlindungan hak cipta *flash game* tidak diatur secara tersurat dalam UU No. 19/2002. Untuk dapat mengetahui apakah *flash game* termasuk ciptaan yang dilindungi oleh UU No. 19/2002, maka perlu diketahui unsur-unsur yang terkandung dalam *flash game*. Unsur-unsur *flash game* dapat ditelusuri dari proses pembuatan *flash game*.

Proses pembuatan *flash game* dimulai dengan perencanaan yang diwujudkan dalam bentuk pembuatan *story board* atau jalan cerita *game*. Jalan cerita *game* berfungsi untuk mempermudah *programmer* ketika harus membuat struktur dan tampilan *flash game*.⁶⁴ Jalan cerita *game* dituangkan dalam program *Macromedia Flash* diawali dengan pembuatan tampilan *game*-nya. Tampilan *game* ini terdiri dari animasi. Animasi dalam *Macromedia Flash* bukan terpaku pada *graphic*⁶⁵, *sound*⁶⁶ juga merupakan animasi, bisa juga gabungan antara

⁶⁴ Laksono Hari Wiwoho, *Menyusun Lakon*, Komputer Aktif, No. 63, 24 September 2003, h.10

⁶⁵ Meliputi gambar dan pencitraan lain yang dihasilkan oleh komputer

graphic dan *sound* yang dalam *Macromedia Flash* diberi istilah *movie clip*. Gabungan antara beberapa *movie clip* pada game sederhana —atau banyak *movie clip* pada game rumit— inilah yang menghasilkan tampilan *flash game*.

Bahan dasar *flash game* berupa *movie clip* yang nantinya berguna sebagai tampilan *game* disimpan dalam suatu *flash file* dengan *extension* ⁶⁷ *fla*. Untuk mewujudkan bahan *game* agar menjadi sebuah *game* yang interaktif, maka diperlukan bahasa khusus berupa kode-kode yang biasa disebut *script*. *Script* dalam *Macromedia Flash* dikenal dengan sebutan *action script*. Gabungan antara *movie clip* dan *action script* yang disesuaikan dengan keinginan pencipta disimpan dalam *flash file* dengan *extension swf*. *File* tersebut sudah bisa disebut sebagai sebuah *flash game*. Tetapi *flash game* ini belumlah utuh, karena untuk menjalankannya kita harus membuka program *Macromedia Flash* terlebih dahulu. Untuk menjadikannya sebuah *flash game* yang utuh, maka *flash file* ber-*extension swf* tadi harus dikonversi menjadi file dengan *extension exe* melalui beberapa prosedur dalam program *Macromedia Flash*. Pengkonversian format dari *extension swf* menjadi *extension exe* merupakan tahap terakhir yang menjadikan sebuah *flash game* siap dioperasikan secara langsung dengan cara mengeksekusi *flash game file* —yang ber-*extension exe*— tanpa melibatkan program pembuatnya yakni *Macromedia Flash*.

Penjabaran proses pembuatan *flash game* di atas menunjukkan bahwa *flash game* terdiri dari dua unsur yakni *movie clip* dan *action script*. *Movie clip* ini

⁶⁶ Meliputi bunyi dan suara yang dihasilkan oleh komputer

⁶⁷ Akhiran dari nama file setelah titik (*dot*), terdiri dari tiga huruf dan berfungsi untuk menunjukkan jenis file

merupakan animasi. Dalam dunia komputer, animasi adalah gambar gerak. Gambar gerak atau *moving images* diatur dalam UU No. 19/2002 dan masuk dalam unsur karya sinematografi. Hal ini terdapat dalam penjelasan Pasal 12 Ayat

(1) Huruf k UU No. 19/2002 :

“Karya sinematografi yang merupakan media komunikasi masa gambar gerak (*moving images*) antara lain meliputi : film dokumenter, film iklan , reportase, atau film cerita yang dibuat dengan skenario dan film kartun. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan /atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, di layar lebar atau ditayangkan di televisi atau di media lainnya. Karya serupa itu dibuat oleh perusahaan pembuat film, stasiun televisi atau perorangan.”

Sedangkan *action script* dalam *flash game* merupakan kumpulan simbol yang berfungsi untuk memberikan perintah dalam *flash game* sehingga membuat *flash game* menjadi sebuah *game* interaktif yang dapat dimainkan melalui media komputer. Penjelasan ini sesuai dengan pengertian program komputer dalam Pasal 1 Angka 8 UU No. 19/2002 :

“Program komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode skema, ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat di baca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi–fungsi khusus untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut.”

Jadi, berdasarkan kedua unsurnya —*movie clip* dan *action script*— *flash game* merupakan ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta dalam dua kategori sekaligus, yakni berupa karya sinematografi dan program komputer. Sinematografi merupakan salah satu bentuk seni (*artistic*

work), sedangkan program komputer adalah perwujudan dari kesusastraan (*literary work*)

2. Pencipta dan Pemegang Hak Cipta

Pencipta dan kepemilikan adalah pokok utama yang terpenting dalam hukum hak cipta. Pencipta harus mempunyai kualifikasi tertentu agar hasil karyanya memperoleh perlindungan.⁶⁸

Dalam UU No. 19/2002 disebutkan bahwa Pencipta adalah seorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya melahirkan suatu Ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan kedalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi.

Dalam konteks hukum yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang namanya disebut dalam ciptaan atau diumumkan sebagai pencipta dalam suatu ciptaan, juga orang yang namanya terdaftar dalam daftar umum ciptaan dan pengumuman resmi.⁶⁹

Pencipta ada berbagai macam ragamnya, hal ini diatur dalam UU No. 19/2002, antara lain:

Kecuali terbukti sebaliknya, yang dianggap sebagai Pencipta adalah :

- a. orang yang namanya terdaftar dalam Daftar Umum Ciptaan pada Direktorat Jenderal; atau
- b. orang yang namanya disebut dalam Ciptaan atau diumumkan sebagai Pencipta pada suatu Ciptaan. (Pasal 5 Ayat (1))

⁶⁸ Muhamad Djumhana, R. Djubaedillah, *Op. Cit.*, h. 64

⁶⁹ *Ibid.*

Kecuali terbukti sebaliknya, pada ceramah yang tidak menggunakan bahan tertulis dan tidak ada pemberitahuan siapa Penciptanya, orang yang berceramah dianggap sebagai Pencipta ceramah tersebut. (Pasal 5 Ayat (2))

Jika suatu Ciptaan terdiri atas beberapa bagian tersendiri yang diciptakan oleh dua orang atau lebih, yang dianggap sebagai Pencipta ialah orang yang memimpin serta mengawasi penyelesaian seluruh Ciptaan itu, atau dalam hal tidak ada orang tersebut, yang dianggap sebagai Pencipta adalah orang yang menghimpunnya dengan tidak mengurangi Hak Cipta masing-masing atas bagian Ciptaannya itu. (Pasal 6)

Jika suatu Ciptaan yang dirancang seseorang diwujudkan dan dikerjakan oleh orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan orang yang merancang, penciptanya adalah orang yang merancang Ciptaan itu. (Pasal 7)

Jika suatu Ciptaan dibuat dalam hubungan dinas dengan pihak lain dalam lingkungan pekerjaannya, Pemegang Hak Cipta adalah pihak yang untuk dan dalam dinasnya Ciptaan itu dikerjakan, kecuali ada perjanjian lain antara kedua pihak dengan tidak mengurangi hak Pencipta apabila penggunaan Ciptaan itu diperluas sampai ke luar hubungan dinas. (Pasal 8 Ayat (1))

Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berlaku pula bagi Ciptaan yang dibuat pihak lain berdasarkan pesanan yang dilakukan dalam hubungan dinas. (Pasal 8 Ayat (2))

Jika suatu Ciptaan dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan, pihak yang membuat karya cipta itu dianggap sebagai Pencipta dan Pemegang Hak Cipta, kecuali apabila diperjanjikan lain antara kedua pihak. (Pasal 8 Ayat (3))

Yang dimaksud dengan hubungan dinas adalah hubungan kepegawaian antara pegawai negeri dengan instansinya, sedangkan yang dimaksud dengan hubungan kerja atau berdasarkan pesanan di sini adalah Ciptaan yang dibuat atas dasar hubungan kerja di lembaga swasta atau atas dasar pesanan pihak lain. (Penjelasan Pasal 8)

Jika suatu badan hukum mengumumkan bahwa Ciptaan berasal dari padanya dengan tidak menyebut seseorang sebagai Penciptanya, badan hukum tersebut dianggap sebagai Penciptanya, kecuali jika terbukti sebaliknya. (Pasal 9)

Pada dasarnya seorang yang membuahakan karya tertentu adalah seorang pemilik hak cipta, kecuali ditentukan lain.⁷⁰ Pengecualian ini dapat ditemukan dalam definisi pemegang hak cipta yang terdapat pada Pasal 1 Angka 4 yang menyatakan : “Pemegang hak cipta adalah pencipta sebagai pemilik hak cipta, atau pihak yang menerima hak tersebut dari pencipta , atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut.” Maksudnya, hak cipta adalah milik pencipta atau orang atau badan hukum yang secara sah memperoleh hak untuk itu, dengan jalan pewarisan, hibah wasiat, atau pihak lain dengan perjanjian sebagaimana dimaksud oleh Pasal 3 UU No. 19/2002.⁷¹

Pemegang hak cipta sebuah *game* pada umumnya, baik itu *PC Game*, *Console game* dan lain sebagainya adalah perusahaan *game* yang memproduksinya. Hal ini juga ditemukan dalam *flash game*. Apabila *flash game* dibuat oleh sebuah tim kreatif atau seorang individu tetapi dalam suatu ikatan hubungan kerja dengan perusahaan *game* ataupun perusahaan lainnya, maka pemegang hak cipta *flash game* tersebut bukanlah tim kreatif atau *programmer*-nya, melainkan adalah perusahaan yang dimaksud. Tidak tertutup kemungkinan pemegang hak cipta *flash game* adalah seorang individu atau pencipta *game* tersebut secara langsung tanpa adanya suatu hubungan kerja dengan perusahaan, mengingat *flash game* mudah diciptakan oleh seseorang yang menguasai program *macromedia flash*.

⁷⁰ *Ibid.*

⁷¹ H. OK. Saidin, *Op. Cit.*, h. 70

3. Jangka Waktu Perlindungan Hak Cipta

Hak Cipta ada secara otomatis ketika ciptaan itu lahir dari seorang pencipta. Dengan demikian pendaftaran suatu ciptaan tidak merupakan keharusan, karena tanpa pendaftaran pun hak cipta tetap dilindungi. Hanya mengenai ciptaan yang tidak didaftarkan akan sukar dan memakan waktu pembuktian hak ciptanya daripada ciptaan yang telah didaftarkan.⁷² Pendaftaran bukanlah syarat untuk diakuinya suatu hak cipta, melainkan hanya untuk memudahkan suatu pembuktian bila terjadi suatu sengketa.⁷³ Hal yang penting dari pendaftaran ini adalah dengan pendaftaran diharapkan dapat memberikan semacam kepastian hukum serta lebih memudahkan dalam prosedur pengalihan haknya.⁷⁴

Menurut Prof. Mariam Darus, pendaftaran itu tidak semata-mata mengandung arti untuk memberikan alat bukti yang kuat, akan tetapi juga menciptakan hak kebendaan. Hak kebendaan suatu benda untuk umum terjadi pada saat pendaftaran itu dilakukan. Selama pendaftaran belum terjadi, hak hanya mempunyai arti bagi para pihak pribadi dan umum dianggap belum “mengetahui” perubahan status hukum atas hak yang dimaksudkan. Pengakuan dari masyarakat baru terjadi pada saat hak tersebut didaftarkan.⁷⁵

Pendaftaran hak cipta juga diatur dalam penjelasan Pasal 5 Ayat (2) UU No. 19/2002, yaitu:

“Pada prinsipnya Hak Cipta diperoleh bukan karena pendaftaran, tetapi dalam hal terjadi sengketa di pengadilan mengenai ciptaan yang terdaftar dan yang tidak terdaftar sebagaimana dimaksud

⁷² Muhamad Djumhana, R. Djubaedillah, *Op. Cit.*, h. 88

⁷³ H. OK. Saidin, *Op. Cit.*, h. 91

⁷⁴ JCT. Simorangkir, *Undang-Undang Hak Cipta 1982*, sebagaimana dikutip oleh H. OK. Saidin, *Ibid.*

⁷⁵ Mariam Darus Badruzaman, *Mencari Sistem Hukum Benda Nasional*, sebagaimana dikutip oleh H. OK. Saidin, *Ibid.*, h. 92

pada ketentuan ayat (1) huruf a dan huruf b serta apabila pihak-pihak yang berkepentingan dapat membuktikan kebenarannya, hakim dapat menentukan Pencipta yang sebenarnya berdasarkan pembuktian tersebut.”

Untuk mendaftarkan suatu hak cipta, ada prosedur tertentu yang harus dijalani oleh pemegang hak cipta dan diatur dalam UU No. 19/2002 khususnya pada Bab IV tentang Pendaftaran Ciptaan, Pasal 35 sampai 44.

Perlindungan hak cipta memiliki jangka waktu tertentu yang berbeda antar golongan ciptaan, berdasarkan peraturan perundangan yang berlaku, yakni UU No. 19/2002, dalam Bab III tentang Masa Berlaku Hak Cipta. *Flash game* sebagai ciptaan yang masuk kategori sinematografi dan juga program komputer, diatur dalam Pasal 30 UU No. 19/2002:

- (1) Hak Cipta atas Ciptaan:
 - a. Program Komputer;
 - b. sinematografi;
 - c. fotografi
 - d. database; dan
 - e. karya hasil pengalihwujudan,
berlaku selama 50 (lima puluh) sejak pertama kali diumumkan.
- (2) Hak Cipta atas perwajahan karya tulis yang diterbitkan berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diterbitkan.
- (3) Hak Cipta atas Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) Pasal ini serta Pasal 29 ayat (1) yang dimiliki atau dipegang oleh suatu badan hukum berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan.

Jadi, jangka waktu perlindungan hak cipta atas *flash game* berlaku selama lima puluh tahun sejak *flash game* tersebut pertama kali diumumkan. Setelah

berlalu masa lima puluh tahun perlindungannya, *flash game* tersebut akan menjadi *public domain*.⁷⁶

⁷⁶ Karya cipta yang telah melampaui masa perlindungan hak cipta berdasarkan peraturan perundangan yang berlaku, sehingga bebas untuk digunakan oleh orang lain, tanpa ada kompensasi bagi pemegang hak, tetapi dengan tetap harus mengingat adanya hak moral

BAB III

BENTUK PELANGGARAN HAK
CIPTA ATAS *FLASH GAME* DAN
UPAYA PEMULIHANNYA

BAB III

BENTUK PELANGGARAN HAK CIPTA ATAS

***FLASH GAME* DAN UPAYA PEMULIHANNYA**

1. Bentuk Pelanggaran Hak Cipta atas *Flash Game*

Pada dasarnya pelanggaran hak cipta terjadi apabila seseorang melakukan tindakan yang menjadi hak eksklusif hak cipta tanpa ijin dari pencipta.⁷⁷

Pelanggaran atas hak cipta digolongkan dalam tiga kategori, antara lain :⁷⁸

1. *Direct infringement* (pelanggaran langsung).
2. *Authorization of infringements* (pelanggaran atas dasar kewenangan)
3. *Indirect infringement* (pelanggaran tidak langsung)

Pelanggaran langsung atau *direct infringement* dapat berupa beberapa tindakan sebagai berikut :⁷⁹

- a. Meroproduksi dengan meniru karya asli.
Meskipun hanya sebagian kecil karya asli yang ditiru, namun bila merupakan *substansial part* adalah pelanggaran , dalam hal ini ditetapkan oleh pengadilan. Lazimnya derajat kemiripan diukur oleh pendengaran (untuk karya musik) dan penglihatan atau *oculis subjecta fidelibus* (untuk karya seni)
- b. Mengadakan pertunjukan atas karya sastra , karya drama, dan karya musik tanpa ijin pemilik hak cipta.
- c. Pembajakan materi yang dilindungi oleh hak cipta tanpa ijin.

⁷⁷ Copyright Agency Limited (CAL), "*What Is The Copyright?*", sebagaimana dikutip oleh Rahmi Jened I, *Op. Cit.*, h. 62

⁷⁸ *Ibid.*

⁷⁹ *Ibid.*, h. 63

Sedangkan bentuk pelanggaran atas dasar kewenangan atau *authorization of infringements* membebankan tanggung gugat pada pihak-pihak yang dianggap mempunyai kewenangan atas pelaksanaan pekerjaan di mana pelanggaran hak cipta itu terjadi, antara lain :⁸⁰

- a. Pemasok pita kosong (*supplier blank tape*)
- b. Pihak Universitas atau kantor
- c. Pihak penyedia jasa internet (*Internet Service Provider*)

Kadang timbul kerancuan antara pelanggaran langsung dengan pelanggaran tidak langsung. Tolok ukur yang dipakai pada pelanggaran tidak langsung atau *indirect infringement* adalah bahwa si pelanggar tahu atau selayaknya mengetahui bahwa barang-barang yang terkait dengan mereka adalah hasil penggandaan yang merupakan pelanggaran. Pelanggaran tidak langsung dapat berupa :⁸¹

- a. Memberikan ijin suatu tempat hiburan sebagai tempat melakukan penampilan (pertunjukan) kepada masyarakat yang melanggar hak cipta, karena pengelola tempat tersebut seharusnya tahu atau selayaknya mengetahui bahwa perbuatan tersebut merupakan pelanggaran.
- b. *Paralel Import*, pemilik hak cipta atau pemegang lisensi eksklusif dapat melakukan kontrol atas arus barang karya cipta atau other subject matter (karya-karya yang terkait dengan hak cipta) masuk ke Australia meskipun impor barang-barang yang bersangkutan didapatkan dengan cara yang sepenuhnya sah dari luar negeri. Kewajiban untuk membuktikan bahwa ijin tidak dimiliki oleh importir paralel, terletak pada pihak yang menuduh adanya pelanggaran (beban pembuktian terbalik). Untuk keberhasilan pembuktian, seyogyanya pemilik atau

⁸⁰ *Ibid.*

⁸¹ Jill Mc. Keough & Andrew Stewart, *Intellectual Property In Australia*, sebagaimana dikutip oleh Rahmi Jened I, *Ibid.*, h. 65

pemegang hak cipta menggugat atau mendukung pemegang lisensi eksklusif yang mencegah *paralel importing* ini.

Flash game —seperti yang sudah dijelaskan dalam bab sebelumnya— adalah merupakan karya sinematografi dan juga program komputer. Pelanggaran hak cipta atas *flash game* sebagai karya sinematografi dapat terjadi apabila *flash game* tersebut menggunakan karya milik orang lain sebagai *movie clip*-nya tanpa ijin pemiliknya, contohnya seorang *programmer* menggunakan karakter terkenal sebut saja *Mickey Mouse* sebagai latar belakang atau tokoh utama dalam *game*-nya tanpa ijin dari pihak pemiliknya, yaitu *Walt Disney*.

Sebelum menuju bentuk pelanggaran atas *flash game* sebagai program komputer, maka perlu diketahui penggolongan program komputer terlebih dahulu. Program komputer atau *software* sendiri terdiri dari beberapa macam kategori. Salah satu jenis penggolongan program komputer yang umum dan banyak digunakan oleh para ahli adalah klasifikasi berdasarkan kepemilikannya, antara lain :⁸²

Freeware, program jenis ini tidak butuh biaya untuk mendapatkannya, dengan kata lain tidak perlu membeli dari pembuat program alias gratis. Program ini biasanya dikembangkan oleh para *hobbies* atau peneliti. Biasanya syarat untuk menggunakan program ini adalah, program ini tidak digunakan untuk tujuan komersial atau hanya untuk tujuan pendidikan. Beberapa program yang cukup terkenal dan bersifat *freeware* adalah *LINUX*, *FreeBSD*, *GNU*. Juga dikenal dengan sebutah *public domain software*. Beberapa *software freeware* ini dijual dalam *CD-ROM*. Perusahaan yang menjual *CD-ROM* ini **tidak menjual program** hanya menjual **media CD-ROM**. Biasanya pembuat program jenis ini hanya mensyaratkan agar penyebaran programnya dalam bentuk lengkap dan tidak ada perubahan tanpa

⁸² I Made Wiryana, *Informasi Mengenai Permasalahan Hak Cipta Program Komputer*, <http://wiryana.pandu.org/>

izinkan pembuat program. Jadi walaupun sifatnya *public domain*, bila kita meng-*copy* dan menyebarkan tidak lengkap maka dapat dikategorikan melanggar kesepakatan. Walaupun gratis bukan berarti program *freeware* ini tidak bermutu baik, banyak program *freeware* yang dibuat tidak untuk tujuan komersialisasi atau penguasaan informasi. Suatu gerakan kebebasan informasi yang dikenal dengan nama *EFF (Electronic Frontier Foundation)* banyak membuat program dan menyediakan program yang baik tetapi bersifat *freeware*. Produk yang terkenal adalah *GCC Compiler*.

Shareware, program klasifikasi ini memiliki cara pembayaran yang unik, dan saat ini makin populer. Kita dapat meng-*copy* program dengan bebas, dan menggunakannya. Bila kita puas dan memutuskan untuk terus menggunakan program tersebut, kita diharapkan membayar ke perusahaan pembuat program tersebut. Sehingga juga dikenal dengan program *try and buy*. Perusahaan akan mengirimkan manual dan *up-grade* yang dilakukan setelah kita membayar program. Beberapa program populer yang tergolong klasifikasi ini adalah *PKZIP, PKUNZIP, Netscape*. Karena bebas untuk di-*copy* dan disebar, program jenis ini banyak didapatkan pada *CD-ROM* atau *Internet site*, misal *SIMTEL, CICA*. Walaupun kita telah membeli *CD-ROM* yang berisi kumpulan program *shareware* tersebut, **kita belum membayar program**, hanya **membeli media CD-ROM** saja. Banyak pembuat program ini membatasi dengan penggunaan tanggal, jadi bila pengguna telah mencoba lebih dari batas hari yang ditentukan, program tidak akan bekerja. Agar dapat bekerja pengguna harus membayar terlebih dahulu. Pada program klasifikasi ini, kesadaran pengguna jelas dibutuhkan, karena pada kenyataannya banyak program yang tetap dapat dipakai walaupun pengguna tidak membayarnya, dan itu masih sulit digolongkan melanggar kesepakatan.

Commercial ware, program yang biasa dijualbelikan. Kita harus membeli program ini sebelum dapat menggunakannya. Pada saat kita membeli diskette program, atau *CD ROM* berarti **kita telah membeli program untuk jumlah pengguna tunggal** atau yang ditentukan. Jadi tidak berarti bila satu kantor, telah membeli 1 program *Wordstar*, bila ada 5 komputer, berarti harus membeli 5 kopi program. Beberapa perusahaan memberikan *on site license*. Jadi lisensi memperbanyak diberikan kepada perusahaan yang membeli program tersebut.

Kebanyakan *flash game* masuk dalam kategori *freeware*. Dalam suatu situs internet penyedia *flash game*, pengguna dapat memperoleh *flash game* secara cuma-cuma dengan cara men-*download*-nya. Tetapi di situs yang sama, juga ditemukan *flash game* yang bukan *freeware*. Pengguna bisa men-*download flash game* jenis ini, tetapi *game*-nya tidak lengkap, artinya *flash game* yang di-*download* hanya terdiri dari satu level *game* dan level yang lainnya terkunci, atau menu dalam *flash game* tersebut tidak semuanya aktif. Untuk mendapatkan versi lengkapnya, pengguna harus membayar sejumlah uang dengan nilai tertentu yang ditentukan oleh pemegang hak ciptanya. *Flash game* ini masuk dalam kategori *shareware*.

Dari uraian di atas, telah digambarkan kemudahan memperoleh *flash game*, khususnya jenis *freeware*. Kemudahan tersebut membatasi pelanggaran hak cipta atas *flash game*, terutama pada masalah pembajakan atau peng-*copy*-an suatu *flash game* secara tidak sah yang termasuk dalam kategori *direct infringement* atau pelanggaran langsung.

Sebetulnya dalam dunia komputer masalah meng-*copy* secara tidak sah, atau menggunakan secara tidak sah adalah sebagian kecil dari permasalahan hak cipta. Ada beberapa permasalahan lainnya.⁸³

Pengaksesan data elektronik. Dengan makin banyaknya ISP (*Internet Service Provider*), masalah akses ilegal, dan ketentuan hukum dalam menjaga kepemilikan data menjadi makin penting. Pada negara *Commenwealth*, telah ada hukum yang membatasi hal ini, misal apabila seseorang telah memiliki *account* di suatu fasilitas komputer, maka pemilik komputer (perusahaan penyedia

⁸³ *Ibid.*

jasa fasilitas tersebut), tak berhak untuk melihat isi *account*-nya, mengubah apalagi menghapus. Walaupun pada suatu saat si pengguna melakukan penunggakan pembayaran, tetapi perusahaan penyedia jasa tetap tak berhak untuk menghapus data yang dimiliki pengguna itu yang disimpan pada komputer perusahaan tersebut. Hal ini disebabkan "data" adalah milik pengguna sedangkan "media" adalah milik perusahaan.

Interpretasi "meng-copy" secara ilegal. Pada prinsipnya meng-copy suatu *software* belumlah dianggap tindakan pembajakan. Apalagi itu hanyalah untuk kepentingan *back-up*. Peng-copy-an dianggap ilegal, bila untuk *copy* yang sama digunakan pada saat yang bersamaan di dua tempat yang berbeda. Jadi misal program A telah di-copy menjadi B. A disimpan di kantor dan B disimpan di rumah. Si pemilik program ketika di kantor memakai program A, dan ketika sampai di rumah memakai program B. Ini belum dianggap meng-copy secara ilegal.

Mendistribusikan tidak lengkap, untuk program-program *shareware* dan *freeware*, program harus didistribusikan dengan lengkap. Agar terlihat seluruh program, terutama pencantuman nama pembuat program tersebut tak boleh dihilangkan.

Melakukan perubahan pada program tanpa izin. Hal ini juga dianggap sebagai pelanggaran hak cipta suatu program.

Melakukan *reverse engineering*. Untuk mempelajari dan mengembangkan suatu program yang umum, misal untuk tujuan membuat program tambahan bagi program yang dipelajari tersebut sering dilakukan proses *reverse engineering*. Dari bentuk program diusahakan kembali ke bentuk *source code* agar lebih mudah dipelajari. Permasalahan timbul karena seseorang dapat melakukan *reverse engineering*, dan melakukan perubahan sedikit dan meng-*compile* ulang lalu dapat menghasilkan program yang berbeda. Seakan-akan orang tersebut telah melakukan penulisan program dari awal, padahal hanya melakukan *reverse engineering*. Pada saat ini melakukan *reverse engineering* dapat dianggap melanggar *license of agreement*.

***Undocumented Feature*,** pada beberapa program sering dibuat *undocumented feature* (kelebihan yang tak diumumkan ke khalayak ramai pengguna),. Hal ini disebabkan karena, mungkin kelebihan tersebut belum stabil (ada kemungkinan kesalahan). Tetapi dapat juga dilakukan dengan sengaja agar, perusahaan lain sulit untuk membuat program tambahan bagi program tersebut. Sehingga yang dapat membuat program tambahan hanyalah

perusahaan pembuat program tersebut. Ini menyebabkan kompetisi yang tidak sehat. *Undocumented feature* sering timbul pada program-program jenis sistem operasi.

Menggunakan teknologi terbatas (*proprietary*). Beberapa teknologi di komputer tidak bersifat terbuka (*Open System*), misal *MCA* (*Micro Computer Architecture* dari IBM), *NuBus* dari *Apple*, teknologi *Apple*. Untuk teknologi-teknologi yang bersifat *proprietary* ini perusahaan lain tak dapat begitu saja *menggunakan* untuk mengembangkan program lain. Jadi misal ada suatu perusahaan membuat peralatan bantu untuk *Apple*, maka perusahaan tersebut harus membayar *fee* untuk pemakaian teknologi *MCA* tersebut, walaupun perusahaan tersebut sama sekali tidak mendapatkan apa-apa (misal *software* atau manual dan informasi lainnya) dari perusahaan pemilik teknologi itu .

Menggunakan teknologi yang dibatasi untuk diekspor. Beberapa teknologi yang dikembangkan di USA tak dapat diekspor, sebagai contoh teknologi enkripsi data. Walaupun kita membeli suatu program dengan sah, tetapi bila program tersebut menggunakan teknologi enkripsi seperti *DES* (*Data Encryption Standard*) yang tak dapat diekspor ke luar USA, maka kita tetap dapat dianggap melanggar peraturan.

Perlindungan pengguna terhadap kerusakan program. Sebetulnya perlindungan pengguna terhadap kerusakan data yang diakibatkan program adalah lemah sekali. Jadi misalnya dalam kasus, bila seorang pengguna memakai suatu program yang dibelinya. Di kemudian hari, karena suatu sebab (misal kesalahan program yang tidak diketahui) data pengguna tersebut menjadi hilang. Apakah si pengguna dapat menuntut si pembuat program? Misal kasus *Scandisk* pada *MS-DOS* yang merusak *hard disk* merk tertentu. Apakah pengguna dapat menuntut *MS-DOS* atau menuntut perusahaan *hard disk* tersebut.

Tidak semua jenis pelanggaran hak cipta program komputer di atas berlaku bagi *flash game*, mengingat *flash game* terklasifikasi dalam program komputer jenis *freeware* dan *shareware* saja. Bentuk pelanggaran hak cipta atas program komputer yang mempunyai kemungkinan untuk melanggar hak cipta suatu *flash game* antara lain: **interpretasi "meng-copy" secara ilegal, mendistribusikan tidak lengkap, melakukan perubahan pada program tanpa**

izin dan melakukan *reverse engineering*. Keempat bentuk pelanggaran hak cipta atas flash game tersebut berlaku pada *flash game* jenis *shareware*, dan tidak berlaku untuk *flash game* jenis *freeware*, kecuali pelanggaran dalam bentuk mendistribusikan tidak lengkap.

2. Upaya Pemulihan

Pelanggaran hak cipta atas *flash game* menimbulkan kerugian bagi pemegang hak ciptanya. UU No. 19/2002 mengatur hal-hal yang diperlukan sebagai penegakan hukum dan upaya pemulihan terhadap pemegang hak cipta yang telah dirugikan oleh pihak-pihak yang telah melakukan pelanggaran terhadap hak ciptanya. Adapun penegakan hukum dan upaya pemulihan yang diatur dalam UU No. 19/2002 meliputi :

Gugatan perdata berdasarkan ketentuan :

Pasal 56

- (1) Pemegang Hak Cipta berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran Hak Ciptanya dan meminta penyitaan terhadap benda yang diumumkan atau hasil Perbanyakan Ciptaan itu.
- (2) Pemegang Hak Cipta juga berhak memohon kepada Pengadilan Niaga agar memerintahkan penyerahan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari penyelenggaraan ceramah, pertemuan ilmiah, pertunjukan atau pameran karya, yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta.
- (3) Sebelum menjatuhkan putusan akhir dan untuk mencegah kerugian yang lebih besar pada pihak yang haknya dilanggar, hakim dapat memerintahkan pelanggar untuk menghentikan kegiatan Pengumuman dan/atau Perbanyakan Ciptaan atau barang yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta.

Pasal 57

Hak dari Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 56 tidak berlaku terhadap Ciptaan yang berada pada pihak yang dengan itikad baik memperoleh Ciptaan tersebut semata-mata untuk keperluan sendiri dan tidak digunakan untuk suatu kegiatan komersial dan/atau kepentingan yang berkaitan dengan kegiatan komersial.

Pasal 58

pencipta atau ahli waris suatu ciptaan dapat mengajukan gugatan ganti rugi atas pelanggaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 24.

Pasal 24 yang disebut dalam Pasal 58 UU No. 19/2002 adalah tentang hak moral.

Pasal 56 dan Pasal 58 UU No.19/2002 di atas merupakan bentuk gugatan perdata dengan dasar Perbuatan melanggar hukum atau *onrechtmatigedaad* yang terdapat dalam Pasal 1365 KUH Perdata.⁸⁴ Gugatan ganti rugi yang diajukan oleh pemegang hak cipta sesuai dengan Pasal 56 dan Pasal 58 UU no. 19/2002 baru dapat dilaksanakan apabila unsur-unsur dalam perbuatan melanggar hukum dalam pasal 1365 KUH Perdata dipenuhi. Unsur-unsur perbuatan melanggar hukum antara lain :⁸⁵

1. Perbuatan yang menimbulkan kerugian itu bersifat melanggar hukum.
2. Kerugian itu timbul sebagai akibat perbuatan tersebut
3. Pelaku tersebut bersalah
4. Norma yang dilanggar mempunyai *streking* untuk mengelakkan timbulnya kerugian

Gugatan perdata dalam Pasal 56 dan Pasal 58 UU no.19/200 di atas juga bisa diajukan atas dasar wanprestasi sejauh menyangkut pelanggaran suatu

⁸⁴ Rahmi Jened I, *Op. Cit.*, h. 80

⁸⁵ J.H. Nieuwenhuis (diterjemahkan oleh Djasin Saragih), *Pokok-Pokok Hukum Perikatan*, Diktat, Fakultas Hukum Universitas Airlangga Surabaya, 1985, h.118

perikatan (Pasal 1243 KUH Perdata). Gugatan ini diiringi dengan permintaan ganti rugi sesuai dengan tingkat kerugian yang dideritanya.⁸⁶

Sedangkan tuntutan pidana diatur dalam pasal :

Pasal 66

Hak untuk mengajukan gugatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 55, Pasal 56, dan Pasal 65 tidak mengurangi hak Negara untuk melakukan tuntutan pidana terhadap pelanggaran Hak Cipta.

Pasal 72

- (1) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
- (2) Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu Program Komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (4) Barangsiapa dengan sengaja melanggar Pasal 17 dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (5) Barangsiapa dengan sengaja melanggar Pasal 19, Pasal 20 atau Pasal 49 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).

⁸⁶ Rahmi Jened I, *Op. Cit.*, h. 80-81

- (6) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melanggar Pasal 24 atau Pasal 55 dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).
- (7) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melanggar Pasal 25 dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).
- (8) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melanggar Pasal 27 dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).
- (9) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melanggar Pasal 28 dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.500.000.000,00 (satu miliar lima ratus juta rupiah).

Ada beberapa upaya pemulihan yang dapat diterapkan atas tindakan pelanggaran, diantaranya :⁸⁷

a. Penerapan sanksi perdata meliputi :

- *Injunction* (semacam putusan sela)
Pengadilan berwenang memerintahkan suatu pihak untuk menghentikan pelanggaran yang dilakukan atau untuk mencegah masuknya barang impor yang mengandung unsur pelanggaran hak cipta (pasal 67 Huruf a UU No. 19/2002)
- *Damages* (semacam gugatan ganti rugi)
Pengadilan berwenang untuk memerintahkan pihak yang melakukan pelanggaran untuk membayar ganti rugi yang memadai kepada pemegang hak atas kerugian yang dideritanya karena pelanggaran haknya
- *Account of profit* (semacam kompensasi atas keuntungan yang seharusnya dapat diharapkan)

⁸⁷ *Ibid.*, h. 82

Berbeda dengan gugatan ganti rugi karena dalam hal ini yang diperhitungkan adalah berapa keuntungan yang telah diperoleh tergugat dengan perbuatannya melanggar hak cipta penggugat

b. Penerapan sanksi pidana

- Berdasarkan Pasal 72 Ayat (1) UU No. 19/2002 Maksimal penjara 7 tahun dan denda maksimal Rp 5.000.000.000 jika menerbitkan atau mengcopy ciptaan secara tanpa hak
- Maksimal penjara 5 tahun dan denda Rp 500.000.000 jika menyiarkan, memamerkan, memperdagangkan atau menjual ciptaan secara tanpa hak atau memalsukan karya cipta (Pasal 72 Ayat (2) UU No. 19/2002).

Selain upaya pemulihan tersebut di atas, penyelesaian perselisihan hak cipta yang lain juga dapat ditempuh, hal ini diatur dalam Pasal 65 UU no.19/2002 : “Selain penyelesaian sengketa sebagaimana dimaksud dalam Pasal 55 dan Pasal 56, para pihak dapat menyelesaikan perselisihan tersebut melalui arbitrase atau alternatif penyelesaian sengketa.”

Penjelasan Pasal 65 tersebut menyatakan : “Yang dimaksud dengan alternatif penyelesaian sengketa adalah negosiasi, mediasi, konsiliasi dan cara lain yang dipilih oleh para pihak sesuai dengan Undang-undang yang berlaku.”

Undang-Undang yang dimaksud dalam penjelasan Pasal 65 di atas adalah Undang-Undang nomor 30 tahun 1999, tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa.

BAB IV
PENUTUP

BAB IV

PENUTUP

1. Kesimpulan

1. *Flash game* adalah ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta. Berdasarkan UU No. 19/2002 *Flash game* merupakan ciptaan yang dikategorikan sebagai karya sinematografi dan juga sebagai program komputer. Hal ini dapat ditelusuri dari unsur-unsur *flash game* yang terdiri dari *movie clip* berupa animasi yang dalam dunia komputer merupakan *moving images* dan *action script* yang disusun atas kode-kode atau simbol-simbol untuk memberikan perintah kepada komputer sehingga *flash game* dapat dijalankan sesuai dengan harapan *programmer* atau penciptanya. Pasal 1 *Universal Copyright Convention* bentuk nyata ciptaan tersebut bisa terwujud dalam bidang kesusastraan (*literary work*), ilmu pengetahuan (*scientific*) dan seni (*artistic work*). Sinematografi merupakan salah satu bentuk seni (*artistic work*), sedangkan program komputer adalah perwujudan dari kesusastraan (*literary work*). Jadi, *flash game* adalah perwujudan dari seni (*artistic work*) dan kesusastraan (*literary work*).

2. Bentuk pelanggaran hak cipta atas *flash game* sebagai karya sinematografi dapat terjadi apabila suatu *flash game* menggunakan karya orang lain sebagai bagiannya tanpa ijin dari pemilik karya tersebut. Sebagai program komputer, *flash game* masuk dalam kategori *freeware* dan juga *shareware*. Bentuk pelanggaran hak cipta program komputer dalam kategori *shareware* antara lain : **interpretasi "meng-copy" secara ilegal, mendistribusikan tidak lengkap, melakukan perubahan pada program tanpa izin dan melakukan reverse engineering**. Sedangkan bentuk pelanggaran hak cipta program komputer dalam bentuk *freeware* adalah **mendistribusikan tidak lengkap**. Dan keempat bentuk pelanggaran tersebut merupakan pelanggaran hak cipta secara langsung atau *direct infringements*. Upaya pemulihan yang dapat diterapkan atas tindakan pelanggaran tersebut di atas, diantaranya : Penerapan sanksi secara perdata yang meliputi putusan sela, gugatan ganti rugi dan kompensasi atas keuntungan yang seharusnya dapat diharapkan, serta Penerapan sanksi secara pidana yang meliputi sanksi penjara dan denda dengan waktu dan jumlah tertentu sesuai dengan ketentuan Pasal 72 UU No. 19/2002.

2. Saran

1. Perlunya pemahaman secara mendalam tentang hak cipta, terutama pada bagian perlindungan hukumnya, mengingat cepatnya perkembangan teknologi dewasa ini.

2. Untuk menghadapi perkembangan teknologi komputer yang cepat, maka perlu disusun peraturan perundangan yang secara khusus mengatur tentang komputer.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Aryantie, Indira Retno, *Perlindungan Hak Cipta atas Greetings Card di Internet*, Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Airlangga, Surabaya, 2002
- Bitaliya, A'inna, *Perlindungan Hak Cipta atas Karya Video Games di Indonesia*, Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Airlangga, Surabaya, 2000
- Djumhana, Muhamad, R. Djubaedilah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah Teori, dan Prakteknya di Indonesia)*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2003
- Echols, Jhon M., dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1993
- Hadjon, Philipus M, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Di Indonesia*, Bina Ilmu, Surabaya, 1987
- Hendriana, *Perlindungan Hak Cipta atas Program Komputer (Computer Software)*, Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Airlangga, Surabaya, 2001
- Jened, Rahmi, *Perlindungan Hak Cipta Pasca Persetujuan Trade Related Aspect of Intellectual Property Right (TRIPs)*, Yuridika, Surabaya, 2001
- Jeprie, Mohammad, *Membuat Games dengan Flash MX*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2004
- Maulana, Insan Budi, *Sukses Bisnis Melalui Merek, Paten dan Hak Cipta*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 1997
- Mortier, Shamms, *FlashTM 5 Weekend Crash CourseTM*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2002
- Pratomo, Bayu Setyo, *Pelaksanaan Program Komputer Ditinjau dari UU Nomor 19 Tahun 2002*, Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Airlangga, Surabaya, 2004
- Rahmah, Mas, Agus Widyanoro, dan Rahmi Jened, *Perlindungan Hak Cipta Program Komputer*, Lembaga Penelitian Universitas Airlangga, Fakultas Hukum, Surabaya, Nopember, 2001
- Saidin, H. OK., *Aspek Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003

Saragih, Djasin, *Diktat Pokok-Pokok Hukum Perikatan*, (Terjemahan Neuwenhuis), Fakultas Hukum Universitas Airlangga, 1985

Subekti, R., dan R. Tjitrosudibio, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, Pradnya Paramita, Jakarta, 2003

Budi, Henry Soelistyo, "Beberapa Permasalahan Hukum dalam Perlindungan Hak Cipta di bidang Komputer Program", Seminar Hak Cipta dalam Industri Perangkat Lunak, Fakultas Hukum Universitas Airlangga dan PT Microsoft Indonesia, Surabaya, 1 Mei 1999

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 85, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4220

Computer Easy, Edisi 03, Maret 2004

<http://budi.insan.co.id>

<http://wiryana.pandu.org>

<http://www.flash-game.net>

<http://www.flashgamestudio.com>

<http://www.funflashgames.com>

<http://www.gamedownload4u.com>

<http://www.gnu.org>

<http://www.miniclip.com>

Komputer Akt!f, No. 63, 24 September 2003

Made Easy, PC First Aid (Panduan Mudah Mengatasi Masalah PC)

Made Easy, Practical Web Projects Flash 5.0

Ultima Next Generation, Volume 73, Agustus II/2004

Ultima Next Generation, Volume 75, September II/2004

LAMPIRAN

Hunting Net Presents **DuckHunter**



Duck



Canadian Goose



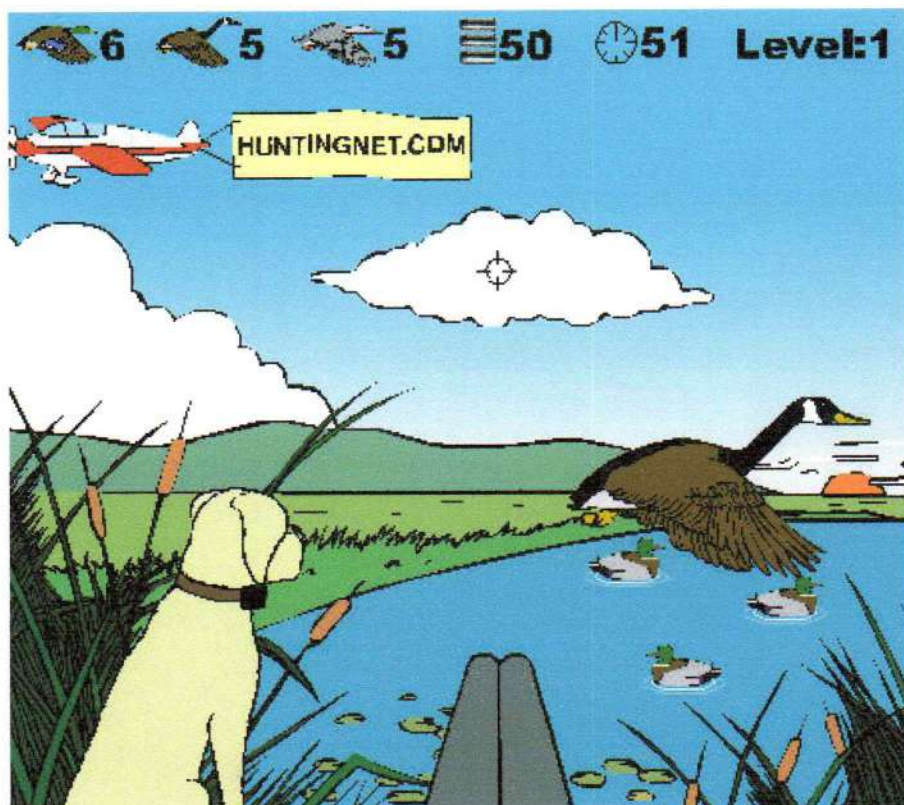
Snow Goose

Your mission, should you choose to accept it, is to shoot your **daily bag limit** of **3 types** of waterfowl. Be warned, you only have a certain amount of **shells**, and limited **time**. Also, you cannot shoot over your daily bag limit - that would be violating the law. To win, you must pass through **3 levels** of difficulty.

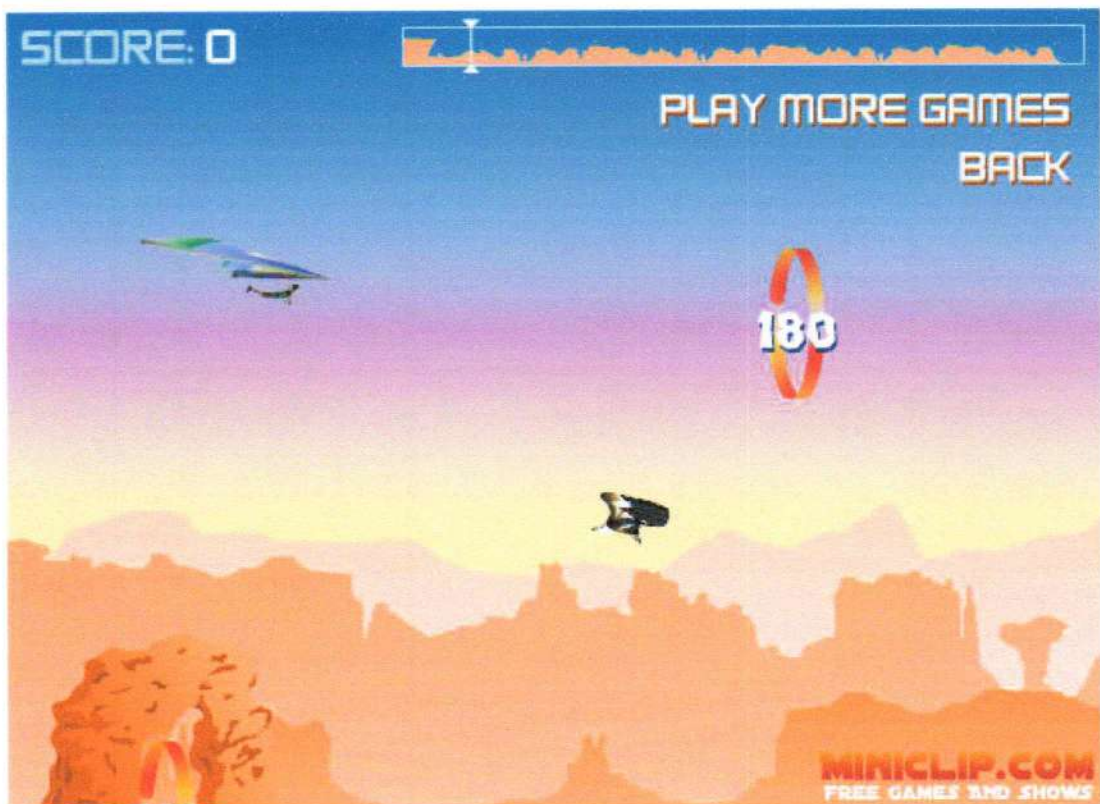
**GAME LOADED,
CLICK ANYWHERE TO PLAY!**



This game is (C)opyright 2000 Hunting Net, Inc. This game is freeware. Feel free to distribute it to as many people as you like. This game is not to be sold or used for profit unless written permission has been given by Hunting Net, Inc. If you purchased this game, please visit Huntingnet.com and report the situation.








TEST NO.002 Animal Test

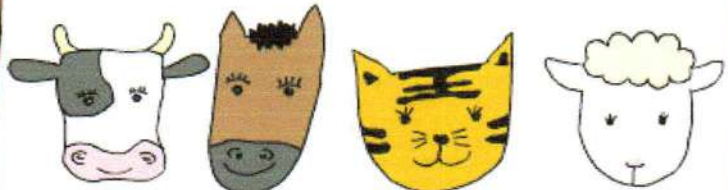
This is a personality test.
Pick your answers instinctively.
There are no right or wrong answers.

Loaded



START

Imagine you are traveling. You are accompanied by a Cow, Horse, Tiger and Sheep.



Cow Horse Tiger Sheep

NEXT

©2000 sugarcube.com,inc.

As you travel along, you will have to abandon one animal at a time. In which order would you let go?

1st	2nd	3rd	4th
<input type="radio"/> Cow	<input type="radio"/> Cow	<input type="radio"/> Cow	<input checked="" type="radio"/> Cow
<input type="radio"/> Horse	<input checked="" type="radio"/> Horse	<input type="radio"/> Horse	<input type="radio"/> Horse
<input type="radio"/> Tiger	<input type="radio"/> Tiger	<input checked="" type="radio"/> Tiger	<input type="radio"/> Tiger
<input checked="" type="radio"/> Sheep	<input type="radio"/> Sheep	<input type="radio"/> Sheep	<input type="radio"/> Sheep

BACK **NEXT**

©2000 sugarcube.com,inc.

The following are your choices. If they are correct, click **NEXT** to proceed. Or click **BACK** to make changes.

1st

2nd

3rd

4th



Sheep



Horse



Tiger







Cow

BACK

NEXT

©2000 sugarcube.com,inc.

Result: Below are the things that are most important to you ranging from most to least.

- | | | | | |
|---|---|-------|---|--------|
| 1 |  | Cow | = | Pride |
| 2 |  | Tiger | = | Money |
| 3 |  | Horse | = | Love |
| 4 |  | Sheep | = | Family |

[Retake the test](#)

©2000 sugarcube.com,inc.

MINICLIP.COM
FREE GAMES AND SHOWS

... brings you ...

A Day of Slacking

Drink beer, eat ice cream, mess with the boss.

Are You a True Slacker?



S Sound on/off More Games Download Get Games by Email

Slacking Points

500

250

Slack-o-Meter



- King of Slackers
- Very Relaxed
- Chilled
- Hot & Sweaty
- Stressed

S Sound on/off **MINICLIP.COM**
FREE GAMES AND SHOWS

MINICLIP.COM
FREE GAMES AND SHOWS



BEGIN GAME
INSTRUCTIONS
HIGHSCORES

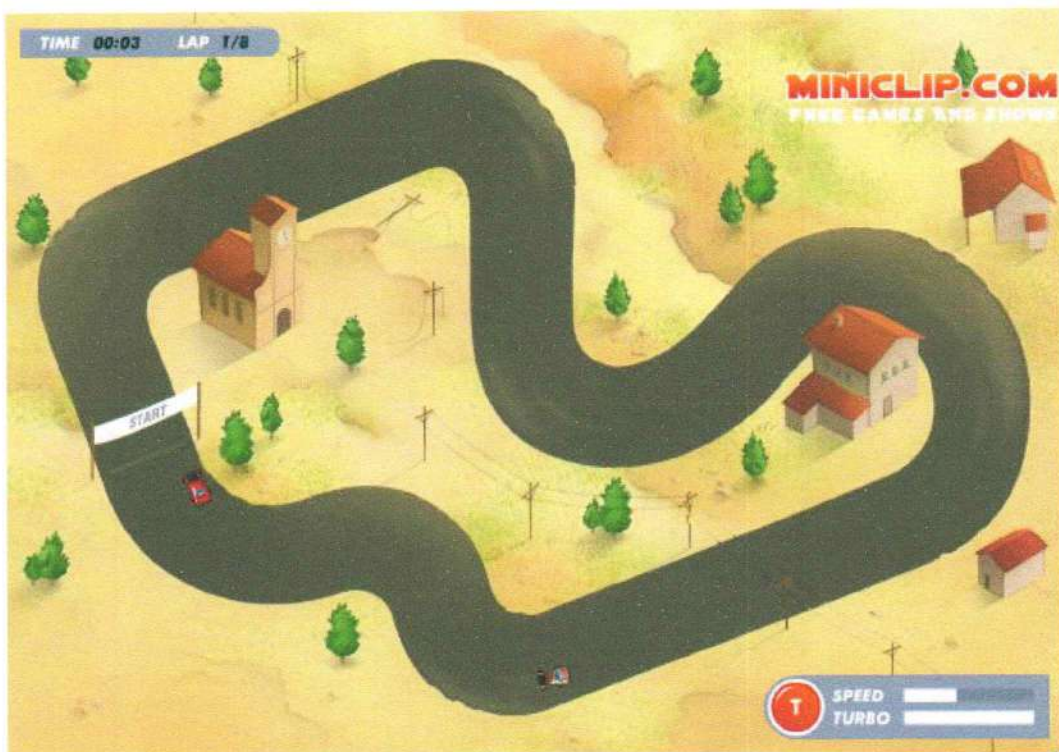


- Download Game
- Play More Games
- Games by Email

Code by mbenney, illustrations by Phreak. Spiced up by Miniclip.

4 22 3 1

RESET PAUSE SOUND Score: 3080





SELANCAR PRO

(c)2003 majalah dwimingguan komputerakt!f (www.komputeraktif.com)
 Dikembangkan oleh Laksono Hari Wiwoho
 Gambar dasar oleh Viky Hendrizal dan Laksono Hari Wiwoho
 Pewarnaan Laksono Hari Wiwoho

Game Selancar Pro ini kami buat dengan Macromedia Flash 5 versi Trial 30 hari. Game ini merupakan contoh jadi panduan pembuatan game yang kami muat pada majalah dwimingguan komputerakt!f edisi 63 (terbit 24 September 2003). Anda bisa menjalankan game ini sepanjang PC Anda sesuai dengan spesifikasi minimum yang kami sebutkan dalam keterangan ini.

Kami merilis game Selancar Pro sebagai program FREEWARE dengan menggunakan lisensi GNU General Public License (GPL). Anda bebas untuk menyalin dan menyebarkan game ini, asalkan sesuai dengan ketentuan-ketentuan dari GNU General Public License seperti yang diterbitkan oleh Free Software Foundation; baik versi 2 dari Lisensi tersebut, atau versi lain yang lebih tinggi.

Source code dari game ini pun bisa Anda dapatkan di dalam CD komputerakt!f edisi 63. Dengan ketentuan yang sama, Anda bebas untuk menyalin dan mengotak-atik kode di dalamnya. Anda juga bebas untuk mengembangkan game ini dan merilis versi pengembangannya ke publik, SEPANJANG ANDA TETAP MEMAKSUDKANNYA SEBAGAI PROGRAM FREEWARE BELAKA DAN TETAP TERIKAT DENGAN LISENSI GNU GPL.

Kami TIDAK MENYEDIAKAN GARANSI APAPUN atas penggunaan dan distribusi ulang terhadap game ini. Lihat keterangan lengkap GNU GPL untuk rincian lebih lanjut. Kami pun tidak bertanggung jawab atas penyalahgunaan game ini dan/atau source code-nya yang dilakukan oleh pihak manapun.

Keterangan lengkap mengenai lisensi GNU GPL dapat Anda temukan di bagian bawah dokumen ini. Anda juga bisa mendapatkan keterangan yang sama dengan mengunjungi situs <http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html> di internet.

SPESIFIKASI PC YANG DISARANKAN

Prosesor sekelas Intel Pentium 133 MHz
 Sistem operasi Windows 95/98, NT4, 2000, atau versi sesudahnya
 Ketersediaan memori 32 MB
 Ketersediaan hard disk 40 MB
 Monitor 256 warna dan mampu menampilkan resolusi 800x600
 Memiliki CD-ROM drive
 Menginstal program Macromedia Flash Player

Lisensi SELANCAR PRO

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
59 Temple Place - Suite 330, Boston, MA 02111-1307, USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies
of this license document, but changing it is not allowed.
Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Library General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial

distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit

royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

Action Script yang digunakan dalam *game* Selancar Pro :

```

//ActionScript pada tombol Bantuan
on (release) {
    nmPetunjuk._visible = true;
}

//actionScript untuk nmGalian
onClipEvent (enterFrame) {
    _x -= _root.laju;
    if (_x <= -200) {
        _x =
640+_root.posisiRintangan[random(_root.posisiRintangan.length)];
    }
    if ((_x <= 640) and (_x >= 0) and (_root.suara)) {
        this.gotoAndStop(2);
    } else {
        this.gotoAndStop(1);
    }
}

/ActionScript untuk Keterangan
on (release) {
    gotoAndPlay (1);
}

// ActionScript pada tombol Mulai (main lagi)
on (release) {
    stopAllSounds ();
    _root.keterangan._visible = 0;
    _root.Mulai();
}

//ActionScript pada tombol Mainkan
on (release) {
    gotoAndPlay(2);
}

//ActionScript untuk mcAsapBajaj
onClipEvent (load) {
    _x = _root.nmBajaj._x + _root.nmBajaj._width - 20;
}
onClipEvent (enterFrame) {
    _x = _root.nmBajaj._x + _root.nmBajaj._width - 20;
}

```

```

//ActionScript untuk lyrKode
stop ();
posisiRintangan = [100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900];
// Fungsi untuk mengisi bahan bakar
function IsiBahanBakar () {
    nmBahanBakar._xscale = 100;
    IsiBensin._y = 0;
    nmOrang.tabung.gas._visible = 1;
}
// Fungsi untuk memulai permainan
function Mulai () {
    // setelan variabel
    IsiBahanBakar();
    skor = 0;
    laju = 5;
    suara = true;
    nmBajaj.maju = 5;
    nmLatar._x=0;
    nmKeterangan._visible = 0;
    Bensin = nmBahanBakar._xscale;
    nmBonus.posisi();
    with (nmOrang) {
        gotoAndPlay(1);
        _x = 0;
        _y = 460;
        kejadian = 0;
    }
    rintangan = ["nmBajaj", "nmBurung", "nmPolisi", "nmGalian",
"nmRambu"];
    // posisi rintangan
    for (i=0; i<rintangan.length; i++) {
        _root[rintangan[i]]._x =
640+posisiRintangan[random(posisiRintangan.length)];
    }
}
Mulai();

// ActionScript pada tombol Mulai
on (release) {
    stopAllSounds ();
    with (_root) {
        gotoAndPlay(2);
    }
}

```

```

//ActionScript untuk nmBajaj
onClipEvent (load) {
    maju = 5;
}
onClipEvent (enterFrame) {
    posisi = 800+(random(5)*100);
    with (this) {
        _x -= _root.laju+maju;
        if (_x<=-200) {
            _x = posisi;
        }
    }
    if ((_x<=640) and (_x>=0) and (_root.suara)) {
        this.gotoAndStop(2);
    } else {
        this.gotoAndStop(1);
    }
}

// Actionscript untuk nmBurung
onClipEvent (load) {
    terbang = 5;
}
onClipEvent (enterFrame) {
    posisi = 800+(random(5)*100);
    (_x<=-200) ? (_x=posisi) : (_x -= _root.laju+terbang);
    if ((_x<=640) and (_x>=0) and (_root.suara)) {
        this.gotoAndStop(2);
    } else {
        this.gotoAndStop(1);
    }
}

//Actionscript untuk nmKeterangan
onClipEvent(enterFrame) {
    skorakhir = _root.skor
}

//ActionScript untuk Petunjuk
on (release) {
    gotoAndPlay (2);
}

```

```

//ActionScript untuk nmLatar
onClipEvent (load) {
    _x = 0;
}
onClipEvent (enterFrame) {
    _x -= _root.laju;
    if (_x <= -(_width)) {
        _x = 640;
    }
}
// ActionScript pada nmBonus
onClipEvent (load) {
    function posisi () {
        _y = -(random(200));
        _x = random(600);
    }
    posisi();
    bonus = new Sound();
}

onClipEvent (enterFrame) {
    _y += _root.laju/2;
    //Kalau mengenai pemain:
    with (_root) {
        if ((this.hitTest(nmOrang.nmPemain)) or
(this.hitTest(nmOrang.nmPapan))) {
            skor += int(10);
            BahanBakar._xscale += 20;
            if (BahanBakar._xscale > Bensi) {
                BahanBakar._xscale = Bensi;
            }
            posisi();
            //Memunculkan suara saat pemain meraih bonus
            with (this) {
                bonus.stop();
                bonus.attachSound("bonus");
                bonus.start();
            }
        }
    }
}
if (_y == 480) {
    posisi();
}
}

```



```

// ActionScript untuk nmOrang
onClipEvent (load) {
    // setting variabel
    kanan = 640;
    kiri = 0;
    bawah = 460;
    atas = 80;
    maju = 15;
    skorcepat = [100, 200, 300, 400, 500];
    kecepatan = [7, 10, 15, 20, 25];
    bunyiNabrak = new Sound(this);
    mesin = new Sound(this);
    kejadian = 0;
    hindari = ["nmBajaj", "nmGalian", "nmBurung", "nmPolisi",
"nmRambu"];
    // rumus (fungsi) saat bahan bakar habis
    function BensinHabis () {
        // jika bahan bakar habis
        _root.nmBahanBakar._xscale = 0;
        tabung.gas._visible = 0;
    }
    // rumus (fungsi) saat pemain nabrak
    function nabrak () {
        BensinHabis();
        gotoAndStop (3);
        stopAllSounds ();
        _y += maju;
        _x -= 10;
        with (_root) {
            laju = 0;
            nmBajaj.maju = 0;
            nmKeterangan._visible = 1;
            suara = false;
        }
        // memunculkan suara
        if (kejadian == 1) {
            bunyiNabrak.attachSound("brak");
            bunyiNabrak.start(0, 1);
        }
    }
}
onClipEvent (enterFrame) {
    with (this) {
        _y += maju;
        tabung._rotation = 0;
        // jika sebuah tombol ditekan

```

```

if (_root.nmBahanBakar._xscale<=0) {
    BensinHabis();
} else {
    if (Key.isDown(Key.UP)) {
        _root.nmBahanBakar._xscale -= 0.25;
        _y -= maju*2;
        tabung._rotation = -30;
    }
    if (Key.isDown(Key.RIGHT)) {
        _root.nmBahanBakar._xscale -= 0.25;
        _x += maju;
    }
    if (Key.isDown(Key.LEFT)) {
        _root.nmBahanBakar._xscale -= 0.25;
        _x -= maju;
    }
    if (Key.isDown(Key.CONTROL)) {
        maju = 25;
    } else {
        maju = 15;
    }
    if (Key.isDown(Key.SHIFT)) {
        nmPemain.gotoAndStop(2);
    } else {
        nmPemain.gotoAndStop(1);
    }
}
// batas posisi orang
if (_y<=atas+_height) {
    _y = atas+_height;
} else if (_y>bawah) {
    if (_root.nmBahanBakar._xscale<=0) {
        _y = bawah;
    } else {
        _y = bawah;
    }
}
if (_x<=kiri) {
    _x = kiri;
} else if (_x>kanan-_width) {
    _x = kanan-_width;
}
// jika menabrak rintangan
for (i=0; i<hindari.length; i++) {
    if ((nmPemain.hitTest(_root[hindari[i]])) or
(nmPapan.hitTest(_root[hindari[i]]))) {

```