

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman yang modern ini, perkembangan teknologi sangatlah pesat, termasuk perkembangan di dunia industri *video game*. *Video game* adalah permainan yang memanfaatkan teknologi visual dengan cara menampilkan gambar pada layar *platform* dan pemain bisa mengendalikan *game* itu secara langsung lewat konsol yang digunakan dan dapat dimainkan secara *single player* maupun *multiplayer*. Dunia industri *video game* menjadi ladang yang menjanjikan bagi para *developer* dan *distributor game* seperti Steam dan juga Riot Games dikarenakan semakin majunya teknologi membuat banyak orang dapat membeli perangkat komputer ataupun *smartphone* dengan harga yang cukup murah.¹

Video game diminati semua kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. *Video game* juga terdapat di beberapa perangkat salah satunya adalah lewat *smartphone* dan juga komputer. Besarnya minat seseorang untuk bermain *video game* tidak lepas dari kepuasan yang didapat dari bermain *video game* itu sendiri, salah satunya dikarenakan di dalam dunia *video game* saat ini banyak dijual *item* di dalam *game* yang dapat dibeli oleh para pemain dengan menggunakan uang elektronik

¹ Pladidus Santoso, "Untungkan Publisher Besar, Steam Usung Sistem Bagi Hasil Baru", <https://jagatplay.com/2018/12/news/untungkan-publisher-besar-steam-usung-sistem-bagi-hasil-baru/>, 03 Desember 2018, h.1, dikunjungi pada tanggal 15 Agustus 2019.

seperti *steam wallet code* yang ada pada Steam dan juga *v-bucks* yang ada di dalam game Fortnite.² Uang elektronik didapat dengan membeli menggunakan uang asli yang harganya mengikuti nilai tukar mata uang negara pembeli dengan Amerika. Negara Amerika menjadi pusat pertukaran uang elektronik *video game* dikarenakan hampir seluruh perusahaan *developer* dan *distributor video game* berasal dari negeri yang memiliki julukan paman sam tersebut.

Barang yang dijual di dalam *video game* cukup bervariasi mulai dari suara, kostum, stiker, dan *wallpaper*. *Item* yang dijual di dalam *video game* dapat memberi rasa senang atau kepuasan tersendiri kepada pembeli, contohnya kostum yang dijual di dalam *game* DOTA 2 dapat memperindah *hero* yang dipakai pada saat bermain dan dengan kostum itu maka *hero* tiap pemain akan menjadi berbeda daripada pemain yang lainnya, semakin mahal harga kostumnya maka *hero* yang dipakai tersebut akan menjadi pusat perhatian dan memiliki nilai *prestige* tersendiri.³ Salah satu transaksi *item* antar pemain DOTA 2 pernah mencapai angka yang fantastis setara harga mobil mewah dan majalah Forbes pernah meliput kejadian tersebut. Transaksi tersebut terjadi pada tahun 2013 antara pemain Brazil dengan *nickname* PAADA yang mempunyai tim *game* bernama PAIN GAMING dan pemain dari Cina yang tidak ingin disebutkan identitasnya. *Item* di dalam *game* yang diperjualbelikan adalah

² Ridwan Syahrani, 'Ketegantungan Online Game dan Penanganannya', *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, Vol 1, No 1, 2015, h. 85.

³ *Ibid.*

sebuah *courier* yang memiliki efek langka, transaksi jual beli *item* tersebut mencapai angka USD 38.000 atau setara dengan Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).⁴

DOTA 2 adalah sebuah *video game* yang dikembangkan oleh Valve Corporation bekerjasama dengan Icefrog yang inti dari *game* tersebut ada 10 pemain yang dibagi menjadi 2 tim yang berisi 5 orang dan tiap orang mengendalikan satu *hero* yang ada di dalam *game* tersebut dan berusaha untuk menghancurkan markas lawan secepat mungkin dan mempertahankan markas dari serangan musuh sebaik mungkin.⁵

Dalam *video game* DOTA 2 terdapat beberapa jenis *item* di dalam *game* yang biasanya dijual secara langsung oleh pihak DOTA 2 atau ada juga yang diperjualbelikan lewat pasar komunitas yang disediakan oleh pihak Steam untuk para pemain agar bisa bertukar *item* dengan pemain lainnya, pihak Steam biasanya akan memungut pajak sebesar 15% untuk tiap *item* yang diperjualbelikan di dalam komunitas pasar yang disediakan oleh pihak Steam tersebut.

DOTA 2 memiliki *item* di dalam *game* yang diberi nama *Battle Pass*, dimana di dalam *Battle Pass* ini terdapat beberapa tingkatan-tingkatan yang bisa diraih dengan cara menjalankan misi yang ada di

⁴ Nitronexos, "5 Item Termahal di DOTA 2", www.gamebrott.com/5-item-termahal-di-dota-2-harganya-setara-mobil-mewah, 21 Februari 2018, h. 1, dikunjungi pada tanggal 15 Agustus 2019.

⁵ Nanang Budi, *Prediksi Kemenangan BOT DOTA 2 Menggunakan Metode Naive Bayes, Skripsi*, Prodi Teknik Informatika UDINUS, Semarang, 2017, h. 3.

dalam *game* tersebut atau dengan cara membeli poin menggunakan uang elektronik yang disebut *steam wallet code*. Tiap tingkatan memiliki sebuah *reward* yang dapat diraih oleh para pemilik *Battle Pass* jika sudah mencapai tingkatan tersebut, beberapa contoh *reward* tersebut ada yang berupa suara khas komentator DOTA 2 atau yang biasa disebut *shoutcaster*, kostum *hero* yang langka, dan bahkan di level tertingginya mendapatkan sebuah *reward* miniatur patung asli lambang dari *video game* DOTA 2 yang dikirim langsung ke rumah tiap masing-masing pemilik *Battle Pass* yang sudah mencapai level tertinggi di *Battle Pass* tersebut.⁶

Beberapa tingkatan yang ada di dalam *Battle Pass* menyimpan *reward* yaitu berupa suara khas dari komentator DOTA 2 yang terletak di tingkatan 44, 96, 156, 200,262, dan seterusnya. Suara komentator yang ada di dalam *reward Battle Pass* diambil oleh pihak DOTA 2 dari rekaman video turnamen yang menyelenggarakan pertandingan *video game* DOTA 2. Suara komentator yang diambil tentu saja tidak sembarangan, pihak DOTA 2 hanya mengambil suara komentator yang khas dan *iconic* sehingga jika suara tersebut digunakan di dalam *video game* DOTA 2 akan membuat permainan menjadi *hype* dan umumnya di turnamen DOTA 2 akan membuat penonton bersorak dan suasana akan lebih meriah.⁷

⁶ Valve Corporation, "The International Battle Pass"
<https://www.dota2.com/international/battlepass>, 2019, h. 1, dikunjungi pada tanggal 16 Agustus 2019

⁷ *Ibid.*

Namun sangat disayangkan pihak DOTA 2 mengambil suara para komentator yang membawakan acara turnamen tersebut tanpa ada izin kepada pihak penyelenggara turnamen dan bahkan si komentator yang suaranya dicatut juga tidak mengetahui jika suaranya diperjualbelikan oleh pihak DOTA 2, padahal penyelenggaraan turnamen DOTA 2 tidak selalu diadakan oleh pihak Valve Corporation sendiri sebagai pemilik *video game* DOTA 2. DOTA 2 mengambil keuntungan dengan menjual suara komentator tersebut dan menjadikannya sebagai *reward* di dalam *Battle Pass* yang dijual di dalam *video game* DOTA 2.

Pendapatan penjualan *Battle Pass* di dalam *video game* DOTA 2 dari tahun ke tahun selalu mengalami peningkatan dan bahkan di tahun 2019 ini penjualan *Battle Pass* sudah mencapai US\$ 33.579.314 atau setara dengan Rp 470.000.000.000 (empat ratus tujuh puluh milyar rupiah) itu bukan uang yang sedikit untuk perolehan satu tahun yang didapat dengan menjual *item* di dalam *video game*.⁸ Bahkan ada berita dari orang dalam di Valve Corporation mengatakan jika dalam 24 jam sejak peluncuran *item Battle Pass*, pihak DOTA 2 sudah mendapatkan uang sebesar US\$ 7.400.000 atau setara dengan Rp 106.000.000.000 (seratus enam milyar rupiah).⁹ Beberapa dari pendapatan tersebut juga akan dijadikan sebagai *prize pool* turnamen DOTA 2 yang diadakan oleh Valve

⁸ *Ibid.*

⁹ Dimas Aditya Jakti, "Rekor Baru Prize Pool The International 2019", <https://pro.eslgaming.com/indonesia/dota2/2019/05/rekor-baru-prize-pool-the-international-2019/>, 10 Mei 2019, h.1, dikunjungi pada tanggal 16 Agustus 2019.

Corporation setiap setahun sekali yang bertajuk *The International*. Bahkan digadang-gadang *prize pool The International* tahun ini akan menjadi hadiah turnamen *e-sport* terbesar sepanjang sejarah mengalahkan game Fortnite yang baru saja diadakan beberapa bulan lalu dan sempat heboh karena dimenangkan oleh remaja berusia 16 tahun.¹⁰

Suara para komentator turnamen yang diperjualbelikan oleh DOTA 2 dalam *Battle Pass* cukup banyak, jika ditotal tahun ini saja ada sekitar 62 suara yang diperjualbelikan di dalam *Battle Pass* yang berasal dari suara komentator dari berbagai macam asal negara contohnya komentator dari negara Filipina, Rusia, Cina, Korea Selatan dan masih banyak lagi lainnya. Suara para komentator tersebut ditempatkan sebagai *reward* di dalam beberapa tingkatan yang harus diraih oleh para pemain jika ingin mendapatkan suara tersebut. Para pemain yang ingin mendapatkan *reward* tersebut mengeluarkan sejumlah uang yang tidak sedikit dan dengan melihat antusiasme para pemain DOTA 2 untuk membeli *item* tersebut maka tidak dapat dipungkiri bahwa pihak DOTA 2 mendapatkan keuntungan cukup banyak dari penjualan suara para komentator tersebut.

Komentator yang suaranya diperjualbelikan oleh pihak DOTA 2 dalam *Battle Pass* tidak dapat berbuat apapun karena para komentator tersebut tidak memiliki kekuatan finansial untuk menyewa pengacara yang

¹⁰ Ido Limando, "Jumlah Prize Pool Dota 2 TI 2019 Sedikit Lagi akan Samai Jumlah dari Turnamen Fortnite World Cup", <https://gamebrott.com/jumlah-prize-pool-dota-2-ti-2019-sedikit-lagi-akan-samai-jumlah-dari-turnamen-fortnite-world-cup>, 01 Juli 2019, h. 1, dikunjungi pada tanggal 16 Agustus 2019.

handal untuk melawan perusahaan multi-nasional sekelas Valve Corporation yang pastinya memiliki *backup* pengacara yang handal dan memiliki finansial yang kuat, apalagi para komentator yang suaranya diambil berasal dari berbagai macam negara dan sulit untuk mempersatukan kemauan untuk melawan Valve Corporation melalui *Class Action*.

Pada tahun 2016 pernah diselenggarakan suatu turnamen DOTA 2 oleh Valve Corporation yang bertajuk *Shanghai Major* dengan total hadiah sebesar US\$ 3.000.000. Turnamen tersebut diselenggarakan dengan cukup buruk untuk ukuran turnamen dengan hadiah sebesar US\$ 3.000.000, salah satu komentator yang membawakan acara tersebut dengan *nickname* James “2GD” meluapkan kekesalannya di dalam *website* Reddit yang dibaca oleh komunitas DOTA 2 dan banyak yang menyayangkan kejadian-kejadian tersebut bisa terjadi di *level* turnamen dengan hadiah yang cukup fantastis. Pihak Valve Corporation merasa tidak senang dengan apa yang ditulis oleh James “2GD”, tanpa ada diskusi yang jelas James “2GD” langsung dipecat dan dikeluarkan dari tim komentator di turnamen tersebut dan tidak pernah dijadikan komentator selamanya untuk penyelenggaraan turnamen DOTA 2 yang diadakan oleh Valve Corporation.¹¹ Dari kejadian inilah kita bisa melihat bahwa kedudukan para komentator ini sangatlah lemah dibandingkan dengan Valve Corporation.

¹¹ Pladidus Santoso, “Drama Shanghai Major DOTA 2: Gabe Newell vs 2GD!”, <https://jagatplay.com/2016/02/news/drama-shanghai-major-dota-2-gabe-newell-vs-2gd/>, 27 Februari 2016, h.1, dikunjungi pada tanggal 17 Agustus 2019.

Suara komentator di dalam turnamen DOTA 2 memiliki nilai ekonomi yang cukup besar dan sangat menjanjikan sehingga pihak DOTA 2 juga tidak membuang kesempatan ini untuk memperjualbelikan suara tersebut kepada pemain. Tetapi di sisi lain pihak DOTA 2 mengambil suara tersebut tanpa ada izin atau pemberitahuan kepada komentator yang suaranya diambil dan juga pihak penyelenggara turnamen DOTA 2 yang memiliki rekaman video turnamen tersebut, karena tidak semua turnamen DOTA 2 selalu diselenggarakan oleh pihak DOTA 2 itu sendiri.

Permasalahan ini cukup menarik untuk diteliti dan dianalisis karena di Indonesia sendiri juga banyak orang yang menjadi komentator turnamen DOTA 2 dan tidak menutup kemungkinan di masa depan suara komentator dari Indonesia akan diambil dan diperjualbelikan oleh pihak DOTA 2. Maka dari itu tulisan skripsi ini bisa dijadikan referensi penyelesaian masalah tersebut agar tidak terjadi kepada komentator turnamen DOTA 2 yang berasal dari Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka dapat ditarik beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Hak Cipta Atas Suara Komentator Dalam Turnamen DOTA 2.
2. Perjanjian Lisensi Dan Penegakan Hukum Atas Pelanggaran Hak Cipta Suara Komentator Dalam Turnamen DOTA 2.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi ini ada beberapa poin yaitu:

1. Mengetahui dan menganalisis kualifikasi suara komentator jika dikaitkan dengan hak cipta.
2. Mengetahui dan menganalisis perjanjian lisensi dan penegakan hukum atas pelanggaran hak cipta suara komentator dalam turnamen DOTA 2.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan skripsi ini ada beberapa poin yaitu:

1. Manfaat teoritis, memberi pengetahuan dan penjelasan mengenai kualifikasi suara komentator yang dapat dilindungi oleh hak cipta.
2. Manfaat praktis, memberi masukan kepada para komentator mengenai pentingnya hak kekayaan intelektual terhadap suaranya.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah *doctrinal research* atau yang biasa disebut penelitian hukum normatif, yaitu penelitian yang berdasarkan dengan bahan-bahan hukum primer dan sekunder contohnya peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, teori hukum, dan doktrin atau pendapat dari para sarjana. *Doctrinal research* juga mengkaji hubungan antar hukum, hambatan yang ada, dan juga memperkirakan perkembangan yang akan datang. Menurut Peter

Mahmud Marzuki, *doctrinal research* adalah suatu penelitian yang menghasilkan penjelasan sistematis mengenai aturan hukum yang mengatur suatu kategori hukum tertentu, menganalisis hubungan antara aturan hukum, menjelaskan bidang-bidang yang sulit dan memprediksi perkembangan yang akan datang.¹²

1.5.2 Pendekatan Masalah

Pendekatan yang dipakai untuk menulis skripsi ini adalah pendekatan peraturan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan perbandingan (*comparative law*), dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*).

Pendekatan peraturan perundang-undangan (*statute approach*) beranjak dengan meneliti dan menelaah peraturan perundang-undangan yang memiliki keterkaitan dengan isu hukum yang sedang dikaji.¹³

Pendekatan perbandingan (*comparative approach*) merupakan suatu ilmu bantu bagi ilmu hukum dogmatik dalam arti bahwa untuk menimbang dan menilai aturan-aturan hukum dan putusan-putusan pengadilan yang ada dengan sistem hukum lain.¹⁴

¹² Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana Perdana Media Group, Jakarta, 2011, h. 93.

¹³ *Ibid*, h. 136.

¹⁴ *Ibid*, h. 173.

Pendekatan konseptual (*conceptual approach*) beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang di dalam ilmu hukum. Pendekatan ini menjadi penting sebab pemahaman terhadap pandangan atau doktrin yang berkembang dalam ilmu hukum dapat menjadi pijakan untuk membangun argumentasi hukum ketika menyelesaikan isu hukum yang dihadapi. Pandangan atau doktrin akan memperjelas ide-ide dengan memberikan pengertian-pengertian hukum, konsep hukum, maupun asas hukum yang relevan dengan permasalahan.¹⁵

1.5.3 Sumber Bahan Hukum

Sumber bahan hukum yang penulis pakai dibagi menjadi dua yaitu sumber bahan hukum primer dan sumber bahan hukum sekunder.

Sumber bahan hukum primer adalah bahan hukum yang bersifat autoritatif yaitu mempunyai kekuasaan atau norma yang bersifat mengikat. Contohnya yang diperoleh dari peraturan perundang-undangan dan peraturan lainnya yang berkaitan dengan skripsi ini.

1. Burgerlijk Wetboek, Staatsblad Tahun 1847 Nomor 23
2. *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works*, 1971.

¹⁵ *Ibid*, h. 177.

3. *Agreement on Trade-Related aspect of Intellectual Property Rights (TRIPs)*, 1994
4. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Tahun 2002 Nomor 85, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4220).
5. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5599).

Sumber bahan hukum sekunder diperoleh dari bahan hukum kepustakaan contohnya adalah bahan hukum yang meliputi buku, kamus, jurnal, dan artikel hukum.

1.5.4 Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum

Prosedur ini bertujuan untuk mengumpulkan dan memperoleh bahan hukum yang dapat menyelesaikan permasalahan yang ada yaitu dengan cara menganalisis peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan permasalahan ini dan juga mempelajari bahan hukum primer dan sekunder yang sudah ditemukan sehingga menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

1.5.5 Analisis Bahan Hukum

Dalam menganalisis bahan hukum yang sudah dikumpulkan, digunakan metode deskriptif analisis yaitu metode yang

memusatkan pada penguraian masalah sehingga menghasilkan kesimpulan yang berdasarkan pada data yang dapat dipertanggungjawabkan dan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

1.5.6 Pertanggungjawaban Sistematika

Sistematika pada skripsi yang ditulis ini dibagi menjadi empat bab yang tiap bab terdiri dari beberapa sub bab.

Bab I yaitu bab pendahuluan yang berfungsi untuk menceritakan latar belakang masalah dari awal dan juga menjelaskan metode penulisan yang digunakan di dalam mengerjakan skripsi ini.

Bab II yaitu bab pembahasan yang menjelaskan dan menguraikan permasalahan yang ada di dalam rumusan masalah yang pertama yaitu tentang hak cipta suara komentator dalam turnamen DOTA 2. Dalam bab ini juga akan mencari cara penyelesaian dan jalan keluar bagi masalah yang ada di rumusan masalah pertama.

Bab III tidak jauh berbeda dengan isi dari bab II tetapi lebih berfokus pada rumusan masalah yang kedua yaitu mencari penjelasan suara komentator dalam turnamen DOTA 2 dikaitkan dengan perjanjian lisensi dan penegakan hukum atas pelanggaran yang terjadi dan dalam bab ini akan dicarikan jalan keluar dan

solusi bagi masalah tersebut dan mencari kendala dan cara penyelesaian sengketa.

Bab IV yaitu bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran terkait dengan permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini, dan juga daftar bacaan dalam penulisan skripsi ini.