

**TINJAUAN HUKUM TERHADAP  
PERLINDUNGAN HAK CIPTA DALAM  
GAME DI INDONESIA DILIHAT DARI  
PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG NOMOR  
28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA <sup>1</sup>**

Oleh :

Faren Giofani Pomuri <sup>2</sup>

Edwin N. Tinangon <sup>3</sup>

Presly Prayogo <sup>4</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih jelas tentang pengaturan perlindungan Hak Cipta terhadap *Game* di Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 dan untuk mengetahui seperti apa implementasi perlindungan Hak Cipta *Game* di Indonesia. Metode yang digunakan adalah penelitian yuridis normatif, dengan kesimpulan yaitu: 1. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta merupakan peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang perlindungan hak cipta di Indonesia. UU ini menggantikan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta yang dianggap sudah tidak sesuai dengan perkembangan zaman, terutama dalam menghadapi tantangan di era digital. UU Hak Cipta 2014 bertujuan untuk memberikan perlindungan yang lebih komprehensif terhadap karya-karya kreatif, baik yang bersifat tradisional maupun modern, serta mengakomodasi perkembangan teknologi informasi. 2. Pendekatan hukum yang responsif, adaptif, dan fleksibel dibutuhkan dalam perkembangan cepat, dengan melakukan berbagai perubahan rangkaian peraturan untuk menyediakan perlindungan yang lebih optimal terhadap kekayaan intelektual di masa kini.

Kata Kunci : *game, hak cipta, UU Hak Cipta*

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Perlindungan terhadap video *game* dilakukan mengingat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang tinggi sehingga dapat menjadi alat untuk pelanggaran hukum di bidang Hak Cipta.<sup>5</sup> Secara umum Hak Cipta merupakan salah

satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra (*art and literary*) yang didalamnya mencakup pula program komputer.

Ekonomi kreatif yang menjadi salah satu andalan Indonesia dan berbagai negara dan berkembang pesatnya teknologi informasi dan komunikasi mengharuskan adanya pembaruan Undang-Undang Hak Cipta. Mengingat Hak Cipta menjadi basis terpenting dari ekonomi kreatif nasional. Dengan Undang-Undang Hak Cipta yang memenuhi unsur perlindungan dan pengembangan ekonomi kreatif ini maka diharapkan kontribusi sektor Hak Cipta dan Hak Terkait bagi perekonomian negara dapat lebih optimal.

Teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi salah satu variabel dalam Undang-Undang tentang Hak Cipta ini, mengingat teknologi informasi dan komunikasi di satu sisi memiliki peran strategis dalam pengembangan Hak Cipta.<sup>6</sup> Sementara itu, di Indonesia Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.<sup>7</sup>

Hak kekayaan intelektual adalah hak untuk memperoleh perlindungan atas kekayaan intelektual yang dimiliki seseorang, kelompok, maupun perusahaan. Tujuan diadakannya hak kekayaan intelektual adalah mendorong inovasi dan pengembangan kreativitas di masyarakat.<sup>8</sup> Secara historis peraturan perundang-undangan di bidang HKI di Indonesia telah ada sejak tahun 1980-an Pemerintah Kolonial Belanda memperkenalkan undang-undang pertama mengenai perlindungan HKI pada tahun 1884.

Pemerintah mengesahkan UU No. 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta pada tanggal 12 April 1982 untuk menggantikan UU Hak Cipta

---

Pembajakan Berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Diponegoro Law Journal* 5, no. 2 (2016): 1-13. diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 21.00.

<sup>6</sup> UU No.28 2014, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," *Kementerian Sekretariat Negara RI* 10, no. 1 (2014): 1-50. diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 21.10.

<sup>7</sup> Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 21.16.

<sup>8</sup> Rizkia, Nanda Dwi, and Hardi Fardiansyah. *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*. Penerbit Widina, 2022. diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 21.27.

---

<sup>1</sup> Artikel Skripsi

<sup>2</sup> Mahasiswa Fakultas Hukum Unsrat, NIM 20071101180

<sup>3</sup> Dosen Fakultas Hukum Unsrat, Magister Ilmu Hukum

<sup>4</sup> Dosen Fakultas Hukum Unsrat, Magister Ilmu Hukum

<sup>5</sup> Ardina, Yessica, Budi Santoso, and Rinitami Njatrijani. "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (Video Game) terhadap Tindakan

peninggalan Belanda.<sup>9</sup> hak cipta merupakan sesuatu yang harus dilindungi, tidak seorang pun berhak untuk memperbanyak, terutama untuk mengkomersilkan ke khalayak umum tanpa seizin pencipta atau pun penerima hak, namun karena didalam hak cipta intelektual terkandung nilai ekonomi yang tinggi, seringkali membuat pihak-pihak tertentu untuk melanggar ketentuan-ketentuan hukum yang berlaku demi keuntungan dan kepentingan pribadi.

Bajakan adalah memperjualbelikan barang (baik berupa buku, *game*, kaset, CD, *software* dan sebagainya) tanpa seizin pemilik hak cipta. Kenyataan ini akan berdampak pada meruginya para pencipta dari segi ekonomi.<sup>10</sup> Dapat dilihat bahwa bisnis *game* pada awalnya merambah pasar Indonesia pada tahun 1980-an. Pada tahun 1980-an, *game* konsol dan *game arcade* merupakan produk video *game* yang populer di Indonesia. Konsol *game* Atari, yang masuk ke pasar Indonesia melalui jalur impor dan ritel, merupakan salah satu perangkat *game* konsol terkenal yang masuk ke Indonesia.<sup>11</sup>

Setiap orang pasti sudah bersahabat baik dengan internet. Internet saat ini bahkan sudah menjadi kebutuhan pokok seseorang mengalahkan sandang, pangan, dan papan. Internet menjadi satu hal yang sangat dibutuhkan orang di era milenial ini, khususnya para anak muda. Anak-anak itu bisa mati gaya atau kesepian hanya gara-gara tidak bisa terhubung dengan dunia maya mereka.

Video *game* adalah salah satu hiburan yang bagus untuk anak-anak di zaman sekarang karena banyak diminati oleh pengguna *youtube*. Video *game* ini dibuat oleh orang-orang yang memiliki minat lebih pada *game*. Mereka akan membuat *review* dan tips and tricks untuk menamatkan sebuah *game*.<sup>12</sup> Sebenarnya orang dewasa serta para orang tua sudah cemas dan panik atas munculnya media baru (satu per satu saat itu; televisi, radio, film, buku komik, termasuk video *game*, internet serta *smartphone*) yang membanjiri informasi kepada anak dan remaja khususnya.

Sebab media media tersebut memberikan dampak yang Sebagian besar negatif kepada anak, remaja atau kaum muda.<sup>13</sup>

Kehadiran internet dan penetrasinya yang cepat telah merubah pola konsumsi, kehadiran internet memudahkan akses setiap orang menikmati hiburan yang disukai, namun di satu sisi, menjadi kematian bagi industri hiburan itu sendiri. Meskipun diakui mendistribusikan karya jauh lebih mudah. Hal ini juga yang disadari sejak awal oleh Presiden Kim Dae-Jung dalam mendorong pertumbuhan sektor musik, film, dan video *game*.<sup>14</sup>

Hak Cipta adalah bagian dari Hak Kekayaan Intelektual (HKI) yang telah diatur dalam Organisasi Perdagangan Dunia atau *World Trade Organization* (WTO) yang tercantum dalam perjanjian *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPS). Dalam konsep barat tentang HKI ini, perdagangan internasional menganggap bahwa hasil penciptaan pikiran seseorang merupakan bagian yang penting dari perdagangan internasional.

Hasil karya penciptaan pada Hak Cipta merupakan elemen penting dalam menciptakan inovasi produk bagi kegiatan usaha. Sehingga kreativitas dan inovasi dapat menghasilkan produk komersial, seperti perangkat lunak komputer untuk mendukung kegiatan bisnis pada pemecahan masalah.<sup>15</sup> Indonesia yang saat ini juga berupaya mengembangkan industri kreatif telah membagi industri kreatifnya ke dalam lima belas sektor, yakni: periklanan, arsitektur, seni dan pasar antik, kerajinan, desain, *fashion*, film video dan fotografi, *game* interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan *software*, radio dan televisi, riset dan pengembangan, dan kuliner.<sup>16</sup>

Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia merupakan wujud optimisme serta luapan aspirasi untuk mendukung mewujudkan visi Indonesia yaitu menjadi negara yang maju. Pemerintah Indonesia pun mulai melihat bahwa berbagai subsektor dalam industri kreatif berpotensi untuk dikembangkan karena bangsa Indonesia mempunyai sumber daya insani kreatif dan

<sup>9</sup> Yoyo Arifardhani, S. H., and LL M. MM. *Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual: Suatu Pengantar*. Prenada Media, 2020. diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 21.34.

<sup>10</sup> Anggreni, Luh Deck Vera. "Analisis Pelanggaran Hak Cipta Terhadap Game Bajakan di E-Commerce Shopee." (2022). diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 21.41.

<sup>11</sup> Perkembangan Startup Di Indonesia (Perkembangan Startup di Indonesia dalam berbagai bidang). N.p.: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023. diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 21.49.

<sup>12</sup> Ternyata Jadi Youtuber Itu Mudah!. N.p.: Anak Hebat Indonesia, 2019. diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 21.59.

<sup>13</sup> Pembelajaran Digital. N.p.: Penerbit Widina, 2021. diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 22.13.

<sup>14</sup> Indonesia, Globalisasi, dan Global Village. N.p.: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2016. diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 22.21.

<sup>15</sup> Santoso, Edy. Pengaruh era globalisasi terhadap hukum bisnis di Indonesia. Indonesia: Kencana, 2018. diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 22.34.

<sup>16</sup> Isu-Isu Penting Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia. N.p.: UGM PRESS, 2020. diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 22.44.

warisan budaya yang kaya. Selain itu, industri kreatif juga dapat memberikan kontribusi di beberapa aspek kehidupan.<sup>17</sup>

Dalam Ekonomi Kreatif ada aplikasi dan *game developer*, yang meliputi kegiatan kreatif yang terkait dengan digitalisasi pada pengembangan aplikasi atau *game*.<sup>18</sup> Sementara itu, dalam industri permainan, *game* multi media telah menjadi bagian penting dari budaya populer saat ini. *Game-game* yang menggabungkan grafik berkualitas tinggi, efek suara yang mendalam, dan *gameplay* yang menarik telah menjadi hiburan utama bagi jutaan *gamer* di seluruh dunia.<sup>19</sup>

Perlindungan terhadap kekayaan intelektual di Indonesia diatur melalui sejumlah undang-undang yang bertujuan untuk memberikan hak eksklusif kepada individu atau pihak yang menciptakan atau memiliki karya hasil olah pikir. Undang-Undang yang menjadi dasar hukum utama adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang memberikan perlindungan terhadap karya orisinal dalam berbagai bentuk, seperti karya seni, sastra, dan ilmu pengetahuan.<sup>20</sup>

Permainan video atau video *game* satu hal baru yang dilindungi oleh rezim Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pada rezim undang-undang hak cipta sebelumnya, yaitu UU Nomor 19 Tahun 2002, permainan video atau video *game* belum menjadi suatu karya cipta yang dilindungi secara khusus. Penegasan perlindungan terkait permainan video ditegaskan di dalam UUHC tepatnya pada Pasal 40 ayat (1) huruf r.<sup>21</sup>

Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas: permainan video.<sup>22</sup> Perkembangan Industri permainan video di Indonesia sendiri sangatlah pesat. sekelompok peneliti konsumen

(Newzoo) telah merilis 100 negara yang dianggap berkontribusi besar dalam pendapatan industri permainan video baik *mobile*, konsol, ataupun komputer.

Estimasi yang didapatkan dari persilangan data antara data dari penelitian konsumen primer, data transaksi, laporan keuangan perusahaan, hingga sensus data. Hasilnya Indonesia menduduki peringkat ke-16 dalam keterlibatan di industri permainan video. Hasil tersebut dapat dilihat juga dari populernya permainan video di Indonesia baik yang menggunakan konsol, komputer dan ponsel.

Keterlibatan Indonesia dalam industri permainan video tersebut berbanding lurus dengan pendapatan yang terdapat dalam industri permainan video di Indonesia itu sendiri. Ketua Harian Asosiasi *Game* Indonesia Jan Faris Majd menyatakan rata-rata pertumbuhan industri permainan video nasional berkisar 20% hingga 30% per tahun. Jan menyebutkan pada 2017 omzet industri permainan video nasional berada di kisaran US\$800 juta, dan tumbuh menjadi US\$1,13 miliar pada 2018.<sup>23</sup>

Praktek lisensi sangat berkembang mengenai ide kreatif yang menggabungkan posisi baru dan lebih dinamis di lingkup *digital*. Dengan teknologi digital dan media tersedia baik *hardware* dan *software* yang membuat user menjadi lebih produser, potensial, pencipta dan distributor dari karya kreatif. Akhirnya lisensi bisa mengaplikasikan dalam dunia digital, hak tersebut telah merubah cara konsep hak cipta yang disebarkan luaskan, diserahkan dan digunakan namun memiliki ketetapan yang sangat signifikan untuk proses hak cipta.<sup>24</sup>

Salah satu cara untuk menyalahgunakan hak cipta pada video *game* adalah melalui lisensi. Namun pelaksanaannya perjanjian lisensi pada video *game* adalah perjanjian lisensi yang bersifat eksklusif. Pasal 80 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengatur perjanjian lisensi bersifat non eksklusif, namun pelaksanaannya tetap diperbolehkan sepanjang diatur dengan tegas.<sup>25</sup>

<sup>17</sup> Hak Cipta Jaminan Kredit Perbankan Ekonomi Kreatif. N.p.: Penerbit Alumni, 2022. diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 22.57.

<sup>18</sup> Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia. N.p.: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2018. diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 23.23.

<sup>19</sup> Buku Ajar Multimedia. N.p.: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 23.35.

<sup>20</sup> Hukum Bisnis Dan Perusahaan. N.p.: CV. Intelektual Manifes Media, 2025. diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 23.49.

<sup>21</sup> Marali, Mirza, and Priliyani Nugroho Putri. "Tinjauan Yuridis Pelindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Atas Hak Cipta Karakter Game Among Us Di Indonesia." *Padjadjaran Law Review* 9, no. 2 (2021). diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 23.57.

<sup>22</sup> Pasal 40 ayat 1 Huruf r Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 00.11.

<sup>23</sup> Wibowo, Ahmad Fajri. "Perlindungan hak cipta terhadap penggandaan permainan video." *Jurnal Hukum & Pembangunan* 51, no. 2 (2021): 342-355. diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 00.24.

<sup>24</sup> Setyawan, Tri Dodi. "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Game Online Di Banten Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." Bachelor's thesis, Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020. diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 00.48.

<sup>25</sup> Komara, Dadang, Muhammad Fauzan, and Elan Jaelani. "perlindungan hukum hak cipta terhadap tindakan

Adapun contoh kasus *Game Online* di Indonesia yang penulis ambil adalah PT Lyto Datarindo Fortuna yang dimana sebagai pemegang lisensi resmi *Ragnarok Online* di Indonesia menggugat Yonathan Chandra, dikarenakan sebagai Tergugat Yonathan Chandra membuat *Ragnarok Online* dengan *Server* sendiri atau yang lebih dikenal dengan *Private Server* dengan nama *Ragnarok Online Lebay* (RO *Lebay*). Hal ini dilakukan tanpa adanya persetujuan dari PT Lyto Datarindo Fortuna (Penggugat) selaku pemegang lisensi tunggal *Ragnarok Online*.

Tujuan Yonathan Chandra membuat *Private Server* ini adalah untuk mencari keuntungan, karena di dalam RO *Lebay*, *User* dapat menaikkan level dengan cepat tanpa harus bersusah payah dan juga dapat membeli item di dalam *game* tanpa harus membeli *voucher Game On* yang dikeluarkan oleh PT Lyto Datarindo Fortuna. Walaupun sempat dilakukan pemeriksaan dan dinaikkan status Tergugat menjadi Tersangka oleh Polda Metro Jaya, perkembangan kasus ini berakhir pada mediasi dengan pihak penggugat atas permintaan Yonathan Chandra sebagai Tergugat.

Dengan cara meminta maaf untuk menebus kesalahan dan bersedia mengganti kerugian yang ditetapkan dari pihak Penggugat dengan syarat agar pihak Penggugat bersedia mencabut laporan terhadap Tergugat. Akhirnya setelah diadakan mediasi akhirnya pihak penggugat bersedia mengabulkan permohonan tergugat menghentikan seluruh kegiatan *Ragnarok Online Lebay*.<sup>26</sup>

## B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengaturan Perlindungan Hak Cipta terhadap *Game* di Indonesia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014?
2. Bagaimana Implementasi Perlindungan Hak Cipta *Game* di Indonesia?

## C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini yakni penelitian yuridis normatif.

## PEMBAHASAN

---

pembajakan software game ditinjau dari uu no. 28 tahun 2014." *Varia Hukum* 4, no. 2 (2022): 80-93. diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 00.59.

<sup>26</sup> [https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/22509/14/T1\\_312017057\\_BAB III](https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/22509/14/T1_312017057_BAB%20III) diakses pada tanggal 30 Maret 2025, pukul 01.18.

## A. Pengaturan Perlindungan Hak Cipta terhadap *Game* di Indonesia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

Berdasarkan Pasal 28 C Ayat 1 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 bahwa Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.<sup>27</sup>

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta merupakan peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang perlindungan hak cipta di Indonesia. UU ini menggantikan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta yang dianggap sudah tidak sesuai dengan perkembangan zaman, terutama dalam menghadapi tantangan di era *digital*. UU Hak Cipta 2014 bertujuan untuk memberikan perlindungan yang lebih komprehensif terhadap karya-karya kreatif, baik yang bersifat tradisional maupun modern, serta mengakomodasi perkembangan teknologi informasi.

UU Hak Cipta 2014 mencakup berbagai jenis karya yang dilindungi, termasuk karya sastra, seni, musik, film, perangkat lunak, dan karya-karya lainnya yang bersifat orisinal. Menurut Pasal 1 UU ini, Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu karya diwujudkan dalam bentuk nyata. Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu karya yang bersifat khas dan pribadi. UU Hak Cipta 2014 mengatur dua jenis hak yang dilindungi, yaitu:

1. Hak Moral: Hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta secara permanen. Hak ini meliputi hak untuk mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan karya, hak untuk mengubah karya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat, dan hak untuk menjaga integritas karya. Hak moral tidak dapat dialihkan selama pencipta masih hidup.
2. Hak Ekonomi: Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi dari karya ciptaan. Hak ini dapat dialihkan atau diberikan kepada pihak lain melalui lisensi. Contohnya adalah hak untuk memperbanyak, mendistribusikan, atau memamerkan karya.

---

<sup>27</sup> Pasal 28 C Ayat 1 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. diakses pada tanggal 07 Mei 2025, pukul 21.00.

UU Hak Cipta 2014 memberikan perlindungan hak cipta selama hidup pencipta ditambah 70 tahun setelah pencipta meninggal dunia. Untuk karya yang dimiliki oleh badan hukum, perlindungan berlaku selama 50 tahun sejak pertama kali dipublikasikan. Namun, ada pengecualian untuk beberapa jenis karya, seperti karya fotografi dan program komputer, yang memiliki jangka waktu perlindungan yang berbeda.

UU Hak Cipta 2014 juga mengatur tentang sanksi bagi pelanggaran hak cipta. Pelanggaran hak cipta dapat berupa pembajakan, plagiarisme, atau penggunaan karya tanpa izin. Sanksi yang diberikan bervariasi, mulai dari denda hingga pidana penjara, tergantung pada tingkat keparahan pelanggaran. Misalnya, pelanggaran hak cipta yang dilakukan untuk tujuan komersial dapat dikenakan sanksi pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda hingga Rp1 miliar.<sup>28</sup>

Pertumbuhan industri video *game* atau permainan video di Indonesia sangat cepat, sehingga diperlukan perlindungan hukum untuk mendukung perkembangan sektor ini. Secara fundamental, video *game* merupakan objek ciptaan yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pada perkembangannya, muncul berbagai masalah, termasuk penggandaan permainan video secara ilegal. Oleh karena itu, perlindungan hak cipta memiliki peranan yang sangat krusial dalam melindungi industri tersebut.

Video *Game* umumnya produk yang berbasis pada perangkat lunak komputer dan dapat dimainkan melalui berbagai *platform* seperti konsol, komputer, atau ponsel. Namun, dalam konteks UU Hak Cipta, tidak terdapat penjelasan yang spesifik terkait permainan video maupun perangkat lunak komputer, yang seringkali menimbulkan kebingungan mengenai perbedaan antara keduanya.

Berdasarkan Pasal 40 ayat (1) UU Hak Cipta menyebutkan bahwa permainan video dan perangkat lunak komputer sebagai karya yang dilindungi. Untuk memahami perlindungan yang diberikan kepada perusahaan pengembang permainan video di Indonesia, penting untuk terlebih dahulu mengidentifikasi perbedaan antara permainan video dan perangkat lunak komputer.<sup>29</sup>

Bermain *game online* telah menjadi salah satu aktivitas hiburan yang populer di kalangan masyarakat Indonesia. Namun, seperti halnya aktivitas lainnya, bermain *game online* juga diatur oleh hukum positif di Indonesia. Dalam tulisan ini, akan dibahas mengenai kebijakan hukum positif terkait bermain *game online* di Indonesia. Salah satu undang-undang yang mengatur tentang bermain *game online* di Indonesia adalah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Undang-Undang ini mengatur mengenai transaksi elektronik yang mencakup berbagai aktivitas di internet, termasuk bermain *game online*. Dalam undang-undang ini, diatur pula mengenai perlindungan konsumen dalam transaksi elektronik, termasuk transaksi yang terkait dengan permainan *online*.

Bermain *game online* juga diatur oleh beberapa regulasi lainnya seperti Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Permainan atau *Game Online*. Peraturan ini mengatur tentang persyaratan dan kewajiban penyelenggara *game online*, termasuk mengenai pembatasan waktu bermain bagi pemain di bawah umur.<sup>30</sup>

Apabila dalam suatu *game* mengandung unsur perjudian maka bisa dikenakan Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Penjelasan dari Pasal tersebut adalah setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.<sup>31</sup>

Pada Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, *game* juga disebutkan di peraturan itu, tepatnya pada Pasal 2 Ayat 5 huruf b angka 5 dijelaskan bahwa Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf b meliputi: Penyelenggara Sistem Elektronik yang memiliki portal, situs, atau aplikasi dalam jaringan melalui internet yang dipergunakan untuk: layanan mesin pencari, layanan penyediaan Informasi Elektronik yang berbentuk tulisan, suara, gambar, animasi, musik,

<sup>28</sup> <https://jdih.semarangkota.go.id/berita/view/undang-undang-nomor-28-tahun-2014tentang-hak-cipta-perindungan-dan-pengaturan-karya-kreatif-di-indonesia> diakses pada tanggal 07 Mei 2025, pukul 21.23.

<sup>29</sup> <https://siprconsultant.id/industri-video-game/> diakses pada tanggal 07 Mei 2025, pukul 21.41.

<sup>30</sup> <https://milenianews.com/mata-akademisi/bermain-game-online-dalam-perspektifhukum-positif-di-indonesia/> diakses pada tanggal 07 Mei 2025, pukul 22.13.

<sup>31</sup> Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. diakses pada tanggal 07 Mei 2025, pukul 22.35.

video, film, dan permainan atau kombinasi dari sebagian dan/atau seluruhnya.<sup>32</sup>

Aktivitas di ranah permainan video (*video game*) biasanya melibatkan beberapa pihak, yakni pembuat permainan video (pencipta, pengembang, dan/atau penerbit) suatu permainan video orisinal, pengguna atau pemain permainan video, dan pembuat suatu permainan video yang merupakan ciptaan turunan dari permainan video lainnya.

Dalam aktivitas *video game* pihak-pihak selain pencipta atau pengembang permainan video orisinal akan dihadapkan pada pilihan untuk mengakses konten-konten permainan video secara resmi (*legal*) atau tidak resmi (*illegal*). Banyak hal yang dapat menjadi tolak ukur untuk menyatakan resmi atau tidaknya suatu aktivitas pengaksesan konten permainan video.

Penyediaan akses resmi dan non-resmi ini bisa dilakukan di dalam jaringan maupun di luar jaringan. Aktivitas tersebut dapat disebut resmi apabila kita mendapatkan konten tersebut dari penyedia konten yang telah mengantongi ‘persetujuan resmi’ dari pihak pencipta atau pengembang suatu permainan video. Atau, bisa saja suatu tempat yang menjajakan atau menyewakan permainan video tersebut hanya menyediakan konten-konten ‘non-bajakan’ yang mereka beli secara langsung dari agen resmi maupun dari pengembangnya langsung, untuk dijual kembali atau sekedar disewakan.

Dalam prakteknya pihak pengelola tempat persewaan menyediakan kopian dari suatu permainan video yang didapat secara resmi (atau tidak resmi), untuk kemudian dapat disewa oleh pihak penyewa dengan membayar sejumlah uang kepada pihak pengelola tempat persewaan. Kopian tersebut kemudian dapat dibawa pulang oleh pihak penyewa, untuk kemudian dipasang, atau terkadang digandakan perangkat pemasangannya ke komputer personal pihak penyewa.

Aktivitas penyewaan ciptaan diatur dalam Pasal 9 UUHC, yang menyatakan bahwa penyewaan ciptaan harus dilakukan dengan izin langsung dari pencipta, dan setiap penggandaan atau penggunaan secara komersial tanpa izin pencipta, dilarang. Pada dasarnya, kedua hal tersebut merupakan pelanggaran hak cipta, jika kita berbicara dalam konteks permainan video untuk komputer personal. Karena, biasanya permainan-permainan tersebut dilengkapi dengan

nomor seri (*serial numbers*). Nomor seri permainan video ini merupakan mekanisme perlindungan yang dibuat oleh pihak pembuat permainan.

Adanya nomor seri maka hanya pemilik resmi permainan video tersebut yang dapat memainkan dan memasangnya di komputer personal milik pihak tersebut. Pihak-pihak lain, misalnya seseorang yang berada dalam satu rumah dengan pemilik resmi pun, harus memiliki nomor seri dari permainan video yang ia miliki juga secara resmi. Artinya, dapat dipastikan bahwa seluruh permainan video untuk komputer personal yang disewakan telah diretas (*crack*) mekanisme perlindungannya, sehingga permainan video tersebut dapat dimainkan dan dipasang oleh banyak penyewa.

Apabila pihak yang menyewakan bukan merupakan pihak peretas, dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh kegiatan persewaan permainan video adalah pelanggaran hak cipta, menurut Pasal 9 UUHC 2014. Maka, pihak yang menyewakan dapat terjerat ketentuan pasal tersebut, sebagai penyedia konten hasil pelanggaran hak cipta.

Pemain juga dapat ikut serta terjerat karena telah menjadi pengguna konten hasil pelanggaran hak cipta. Tentu saja akibat hukum yang akan diterima oleh masing-masing pihak pelanggar akan berbeda-beda. Tergantung jenis pelanggaran yang telah dilakukan oleh masing-masing pihak tersebut.<sup>33</sup> Dijelaskan pada Pasal 9 Ayat 3 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta bahwa setiap orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan.<sup>34</sup>

UU 28/2014 mengatur dasar hukum hak cipta di Indonesia. Undang-undang ini menggantikan Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dan dirancang untuk memberikan perlindungan yang lebih baik bagi karya kreatif serta mendukung perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia. UU 28/2014 mencakup 19 bab dengan 126 pasal mengenai ketentuan hak cipta.

Memahami cakupan perlindungan hak cipta sangat penting bagi pencipta dan pengguna hak kekayaan intelektual. Meskipun hak cipta melindungi berbagai jenis karya, perlindungannya tidak mencakup semua ciptaan manusia. Untuk

<sup>32</sup> Pasal 2 Ayat 5 Huruf b Angka 5 Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik. diakses pada tanggal 07 Mei 2025, pukul 22.55.

<sup>33</sup> <https://id.creativecommons.net/2020/02/01/ketentuan-hak-cipta-dalam-aktivitaspermainan-video/> diakses pada tanggal 07 Mei 2025, pukul 23.18.

<sup>34</sup> Pasal 9 Ayat 3 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. diakses pada tanggal 07 Mei 2025, pukul 23.36.

kejelasan, kami telah mengelompokkan informasi ini menjadi dua kategori: karya yang dilindungi dan yang tidak dilindungi oleh hak cipta.

Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata. Adapun ciptaan yang dilindungi meliputi:

1. Karya Tulis: Buku, pamflet, dan materi tertulis lainnya.
2. Karya Lisan: Kuliah, pidato, dan presentasi serupa.
3. Alat Pendidikan: Digunakan dalam pendidikan dan sains.
4. Karya Musik: Lagu dan musik, dengan atau tanpa lirik.
5. Seni Pertunjukan: Drama, musikal, tari, koreografi, wayang, dan pantomim.
6. Seni Visual: Termasuk lukisan, gambar, patung, kaligrafi, ukiran, patung, dan kolase.
7. Seni Terapan: Karya dengan fungsi praktis.
8. Arsitektur: Desain dan ciptaan arsitektur.
9. Peta
10. Seni Tradisional dan Batik: Seni batik dan motif lainnya.
11. Fotografi dan Potret: Karya fotografi dan potret.
12. Karya Sinematografi: Termasuk film dan video.
13. Karya Transformasional: Terjemahan, interpretasi, antologi, basis data, adaptasi, pengaturan, modifikasi, dan karya lainnya yang merupakan hasil transformasi (termasuk terjemahan, adaptasi, pengaturan, transformasi atau modifikasi dari Ekspresi Budaya Tradisional).
14. Program Komputer dan Video *Game*: Perangkat lunak dan permainan.
15. Kompilasi dan Basis Data: Kompilasi karya atau data yang dapat dibaca oleh Program Komputer atau media lainnya.
16. Ekspresi Budaya Tradisional: Kompilasi dan adaptasi ekspresi budaya tradisional.

Tidak semua hasil karya mendapat perlindungan hak cipta. Beberapa hasil karya yang tidak dilindungi oleh hak cipta meliputi:

1. Ide dan Konsep: Hak cipta tidak melindungi ide, prosedur, sistem, atau metode, meskipun ide tersebut telah diungkapkan dalam sebuah ciptaan.
2. Alat dan Produk Fungsional: Produk yang diciptakan hanya untuk menyelesaikan masalah teknis atau yang bentuknya fungsional semata.

3. Dokumen Publik dan Hasil Rapat: Peraturan perundang-undangan, pidato kenegaraan, keputusan pengadilan, dan kitab suci tidak dapat dilindungi oleh hak cipta.<sup>35</sup>

## B. Implementasi Perlindungan Hak Cipta Game di Indonesia

Sebagaimana yang telah kita ketahui bersama, bahwa *Game* atau Permainan Video adalah karya yang dalam proses pembuatannya sangatlah kompleks. Permainan Video menggabungkan hasil pekerjaan dari beberapa Pencipta seni, seperti musik, *script*, plot, video, lukisan dan karakter yang kemudian dijadikan sebuah *software* interaksi antara manusia dengan Permainan Video tersebut yang dijalankan pada perangkat keras tertentu.

Permainan Video bukanlah sebuah karya tunggal dan sederhana, tetapi merupakan penggabungan dari elemen-elemen yang diciptakan oleh beberapa individu yang masing-masing Ciptaan tersebut dilindungi Hak Cipta berdasarkan pada orisinalitas dan kreativitas penciptanya (yaitu, karakter dalam Permainan Video yang dibuat, *soundtrack*, pengaturan, bagian audiovisual, dll).

Pada era sekarang ini terdapat berbagai macam cara untuk melakukan pemalsuan terhadap sebuah Permainan Video. Namun secara umum terdapat 4 cara populer untuk memalsukan Permainan Video yang akan dijelaskan sebagai berikut:

### a. Pembajakan

Menurut Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 yang dimaksud dengan pembajakan adalah penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Dalam hal kaitannya dengan Permainan Video, pembajakan yang dilakukan biasa dilakukan dengan menggunakan media file sharing di internet yang dapat diunduh bebas oleh pengguna internet.

### b. *Private Server Game*

*Private Server Game* merupakan Permainan Video *online* yang secara fisik penampilannya sama seperti Permainan Video resminya, namun yang membedakannya yaitu *server* yang digunakan bukanlah *server* resmi, melainkan *server* ilegal yang sengaja dibuat oleh pihak tertentu. Di dalam *Private Server*

<sup>35</sup> <https://adcolaw.com/id/blog/memahami-hak-cipta-di-indonesia-definisi-jenis-ciptaandan-cara-pencatatannya/> diakses pada tanggal 08 Mei 2025, pukul 21.10.

*Game* tersebut biasanya telah dilakukan modifikasi sedemikian rupa sehingga konten berbayar yang ada di dalam permainan tersebut dapat diakses secara cuma-cuma serta masih banyak lagi kemudahan-kemudahan yang bisa didapat pemain jika bermain *Private Server Games*.

c. *Hacking/Modding/Customizing*

*Hacking/Modding/Customizing* adalah kegiatan meretas data Permainan Video dengan tujuan untuk merubah sebagian atau keseluruhan datanya sehingga ketika Permainan Video itu dijala nkan, tampilan dan *gameplay* permainan akan mengalami beberapa perubahan dari yang asli.

d. *Video Game Clone*

*Video Game Clone* adalah kegiatan mencipta sebuah Permainan Video yang sangat mirip dengan atau sangat terinspirasi oleh Permainan Video sejenis yang sudah terlebih dahulu populer. Istilah ini ditujukan kepada para Pencipta dan Pengembang Permainan Video yang kurang orisinalitas dan kreatifitas bahkan cenderung menjiplak secara utuh Permainan Video yang telah ada sebelumnya.<sup>36</sup>

Pelindungan Hak Cipta dilakukan dengan waktu lebih panjang sejalan dengan penerapan aturan di berbagai negara sehingga .jangka waktu pelindungan Hak Cipta di bidang tertentu diberlakukan selama hidup pencipta ditambah 70 (tujuh puluh) tahun setelah pencipta meninggal dunia.<sup>37</sup> Selain itu, penyelesaian sengketa secara efektif melalui proses mediasi, arbitrase atau pengadilan, serta penerapan delik aduan untuk tuntutan pidana.<sup>38</sup> Tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang ini merupakan delik aduan.<sup>39</sup>

Pencipta dan/atau pemilik Hak Terkait mendapat imbalan Royalti untuk Ciptaan atau produk Hak Terkait yang dibuat dalam hubungan dinas dan digunakan secara komersial.<sup>40</sup> Setiap

Orang yang dengan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 ayat (3) dan/atau pasal 52 untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan / atau pidana denda paling banyak Rp300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah).<sup>41</sup>

Berdasarkan Penjelasan Pasal Demi Pasal Atas Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dijelaskan bahwa Pasal yang mengatur tentang Permainan Video disebut cukup jelas.<sup>42</sup> Maka dari itu, UUHC dalam industri *game* memang sangat penting untuk mengatur semua karya ciptaan yang telah dibuat oleh pencipta. Sementara itu, disisi lain Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta merupakan langkah penting dalam memberikan perlindungan hukum terhadap karya-karya intelektual di Indonesia. Dalam era modernisasi ditandai dengan adanya evolusi teknologi *digital*, tantangan dan peluang baru muncul dalam pelaksanaan perlindungan hak cipta.

Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik No. 19 Tahun 2016 bekerja secara sinergis dalam memberikan perlindungan hukum terhadap suatu karya cipta. Perlindungan hukum terhadap suatu karya intelektual sesuai dalam Pasal 40 Ayat (1) huruf p Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 dan Pasal 25 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik No. 19 Tahun 2016. Kedua undang-undang ini menetapkan sanksi bagi pelaku pelanggaran hak cipta.

Hak Cipta sering terkena eksploitasi melalui duplikasi dan distribusi yang luas. Penggunaan dan pemanfaatan karya kreatif telah berkembang dengan begitu cepat dan meluas, sehingga para pencipta karya hampir tidak mungkin dapat mengontrol secara langsung bagaimana karya ciptaannya digunakan atau dimanfaatkan oleh orang lain.

Pendekatan hukum yang responsif, adaptif, dan fleksibel dibutuhkan dalam perkembangan cepat, teknologi *digital* telah mengubah situasi dan kondisi kekayaan intelektual terhadap kreativitas digital di Indonesia. Pemerintah Indonesia dalam menanggapi tantangan berikut yaitu dengan melakukan berbagai perubahan rangkaian peraturan untuk menyediakan

<sup>36</sup> Malik, Iqbal Abdul, Budi Santoso, and Siti Mahmudah. "Perlindungan hukum atas karya cipta permainan video menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta." *Diponegoro Law Journal* 6, no. 2 (2017): 1-13. diakses pada tanggal 08 Mei 2025, pukul 21.27.

<sup>37</sup> Lihat dalam Penjelasan Umum Huruf a Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. diakses pada tanggal 08 Mei 2025, pukul 21.42.

<sup>38</sup> Lihat dalam Penjelasan Umum Huruf c Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. diakses pada tanggal 08 Mei 2025, pukul 21.47.

<sup>39</sup> Pasal 120 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. diakses pada tanggal 08 Mei 2025, pukul 21.53.

<sup>40</sup> Lihat dalam Penjelasan Umum Huruf h Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. diakses pada tanggal 08 Mei 2025, pukul 22.00.

<sup>41</sup> Pasal 112 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. diakses pada tanggal 08 Mei 2025, pukul 22.16.

<sup>42</sup> Lihat dalam Penjelasan Pasal Demi Pasal Dalam Pasal 40 Ayat 1 Huruf r Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. diakses pada tanggal 08 Mei 2025, pukul 22.23.

perlindungan yang lebih optimal terhadap kekayaan intelektual di masa kini.

Direvisinya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sangat berpengaruh besar. Salah satunya dijelaskan dalam Pasal 1 Ayat (1) UU Hak Cipta bahwa hak cipta meliputi kreativitas yang diciptakan atau dihasilkan oleh para pencipta melalui berbagai bentuk media, termasuk media digital. Adanya perkembangan tersebut menggambarkan sebuah perubahan di era modernisasi, di mana dengan mudah dan cepat mempublikasikan karya-karya kreatif melalui *platform online*.<sup>43</sup>

Perlindungan Hak Cipta untuk *Game* di Indonesia bisa di bilang masih kurang, Penafsiran yang paling dekat dengan pengertian *video game* terdapat dalam Pasal 1 Ayat 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang berbunyi: Program Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.<sup>44</sup>

Pasar *video game* Indonesia memiliki valuasi yang sangat besar. Menteri Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi, Luhut Binsar Panjaitan, mengatakan bahwa nilai pasar *video game* Indonesia sebesar Rp24 Triliun Rupiah. Namun, menurut statistik yang sama, angka pasar pengembang *video game* lokal hanya 0.4% dari total pasar.

Penerapan undang-undang *video game* sebagian besar berpusat pada distribusi *video game*. Cara umum di mana hak cipta *video game* dilanggar adalah melalui distribusi *game* yang melanggar hukum dalam bentuk *server* pribadi tanpa izin, CD (*Compact Disc*) tanpa izin, atau situs web *video game* bajakan ilegal. Kejahatan-kejahatan semacam ini sudah cukup tercakup dalam hukum Indonesia.

Pelanggaran yang mencakup elemen individu dari *video game* kurang terlindungi dengan baik, terutama pada pelanggaran yang bersifat sastra audiovisual kreatif. Justru perlindungan terhadap elemen-elemen individu adalah bagian terpenting dari permainan video untuk pengembangnya.

Pemikiran akademik tentang *video game* biasanya membedakan *video game* dengan media seni audiovisual umum seperti film dan majalah atau video.

*Video game* pada umumnya memiliki keunikan dibandingkan dengan karya seni audiovisual lainnya. Mirip dengan karya audio visual umum, permainan video memiliki aspek kreatif dalam bentuk, gambar-gambar, musik atau suara khas, dan penceritaan. Permainan video memiliki pembeda dengan karya seni audiovisual lainnya dalam bentuk kode *video game* dan teknologi komputer.

Definisi yang sudah hanya mencakup elemen kode permainan dan tidak secara khusus melindungi aspek audio dan visual dari desain permainan. Ini penting karena sebuah *game* membedakan dirinya dengan yang lain tidak hanya pada aspek kode tetapi juga aspek kreatif, sastra, dan audiovisual. Gaya dan konsep *video game* tentu dapat membedakan satu *game* dengan *video game* lainnya. Meskipun memiliki kerangka kode yang sama, elemen *video game* ini belum dilindungi dengan cukup baik di bawah undang-undang *video game* saat ini.<sup>45</sup>

Permainan video merupakan suatu objek ciptaan yang dilindungi. Indonesia mengatur hal tersebut dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU 28/2014). Dalam konteks *video game* hak cipta adalah hak hukum yang diberikan kepada pencipta karya, dalam hal ini pengembang *game*, untuk melindungi karya mereka dari penggunaan, distribusi, dan perubahan tanpa izin.

*Video game* dianggap sebagai karya cipta yang kompleks, karena mencakup berbagai elemen seperti kode pemrograman, desain grafis, musik, dan cerita. Semua elemen ini dilindungi oleh undang-undang hak cipta. Ketika seseorang memodifikasi *game* tanpa izin dari pemilik hak cipta, mereka pada dasarnya sedang membuat karya turunan (*derivative work*), yaitu suatu karya yang dibuat berdasarkan karya lain yang dilindungi hak cipta. Karya turunan tanpa izin ini bisa dianggap sebagai pelanggaran hak cipta. Lain hal jika *developer game* mengizinkan penggunaannya untuk berkreasi dengan memodifikasi *game*.<sup>46</sup>

<sup>43</sup> Kansil, Christine ST, and Felicia Amanda Sulistio. "Implementasi Perlindungan Hak Cipta Dalam Era Modernisasi Terhadap Kreativitas Digital Berdasarkan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014." *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora* 4, no. 3 (2024): 367-380. diakses pada tanggal 08 Mei 2025, pukul 22.44.

<sup>44</sup> Pasal 1 Ayat 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. diakses pada tanggal 08 Mei 2025, pukul 23.09.

<sup>45</sup> <https://kumparan.com/erland-ilyasa/kalo-bikin-video-game-punya-hak-cipta-lhohukum-untuk-permainan-video-1zRFD4hNN0M> diakses pada tanggal 08 Mei 2025, pukul 23.30.

<sup>46</sup> <https://smartlegal.id/hki/hak-cipta/2024/10/10/hati-hati-modifikasi-game-dapat-langgarhak-cipta-ini-penjasannya/> diakses pada tanggal 08 Mei 2025, pukul 23.55.

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

1. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta merupakan peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang perlindungan hak cipta di Indonesia. UU ini menggantikan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta yang dianggap sudah tidak sesuai dengan perkembangan zaman, terutama dalam menghadapi tantangan di era digital. UU Hak Cipta 2014 bertujuan untuk memberikan perlindungan yang lebih komprehensif terhadap karya-karya kreatif, baik yang bersifat tradisional maupun modern, serta mengakomodasi perkembangan teknologi informasi.
2. Pendekatan hukum yang responsif, adaptif, dan fleksibel dibutuhkan dalam perkembangan cepat, dengan melakukan berbagai perubahan rangkaian peraturan untuk menyediakan perlindungan yang lebih optimal terhadap kekayaan intelektual di masa kini.

### B. Saran

1. Untuk memberikan kepastian hukum yang lebih jelas, pemerintah dan pemangku kepentingan hukum harus membuat ketentuan atau aturan teknis yang lebih spesifik terkait perlindungan hak cipta terhadap karya *digital* interaktif seperti *game*, karena *game* mencakup berbagai bentuk ciptaan seperti program komputer, musik, desain, dan narasi. Maka dari itu pentingnya menambah aturan-aturan baru terhadap perlindungan Hak Cipta dalam *Game* di Indonesia.
2. Diharapkan para pengembang *game* di Indonesia memiliki kesadaran hukum yang lebih tinggi untuk melindungi hasil karya mereka. Setiap tahap pembuatan *game* harus dimulai dengan pendaftaran hak cipta sebagai bentuk perlindungan hukum dan bukti legalitas untuk mencegah pelanggaran.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Ali Zainuddin. *Metode Penelitian Hukum* Edisi 1 Cetakan ke-11, Jakarta: Sinar Grafika, 2019.
- Anggreni, Luh Deck Vera. "Analisis Pelanggaran Hak Cipta Terhadap Game Bajakan di E-Commerce Shopee." (2022).

Aris Prio Santoso. *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2022.

Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (*Intellectual Property Rights*) Haji, OK. Saidin-Ed. Revisi,-Cet. 9.-Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

Buku Ajar Multimedia. N.p.: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

HAK CIPTA JAMINAN KREDIT PERBANKAN EKONOMI KREATIF. N.p.: Penerbit Alumni, 2022.

HUKUM BISNIS DAN PERUSAHAAN. N.p.: CV. Intelektual Manifes Media, 2025.

Indonesia, Globalisasi, dan Global Village. N.p.: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2016.

Isu-Isu Penting Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia. N.p.: UGM PRESS, 2020.

PEMBELAJARAN DIGITAL. N.p.: Penerbit Widina, 2021.

PERKEMBANGAN STARTUP DI INDONESIA (Perkembangan Startup di Indonesia dalam berbagai bidang). N.p.: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.

Rizkia, Nanda Dwi, and Hardi Fardiansyah. *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*. Penerbit Widina, 2022.

Santoso, Edy. Pengaruh era globalisasi terhadap hukum bisnis di Indonesia. Indonesia: Kencana, 2018.

Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia. N.p.: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2018.

Ternyata Jadi Youtuber Itu Mudah!. N.p.: Anak Hebat Indonesia, 2019.

Yoyo Arifardhani, S. H., and LL M. MM. *Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual: Suatu Pengantar*. Prenada Media, 2020.

### Jurnal/Artikel

Akbar, Fajar Alamsyah, Maryati Bachtiar, and Ulfia Hasanah. *perlindungan hukum terhadap hak cipta menurut pasal 12 undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta di indonesia*. Diss. Riau University, 2014.

Ardina, Yessica, Budi Santoso, and Rinitami Njatrijani. "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (Video Game) terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Diponegoro Law Journal* 5, no. 2 (2016): 1-13.

Dahen, Lovelly Dwina, and Afnan Rasyid. "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang

- Lisensi Hak Cipta Game Online Terhadap Pihak Ketiga Sebagai Pembuat Program Modifikasi." *EKSEKUSI* 1.2 (2019): 156-180.
- Dilaga, Robby Akhmad Surya. "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Software Game Dalam Perspektif Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Jurnal IUS Kajian Hukum dan Keadilan* 4.2 (2016).
- Fajri, Choirul. "Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia." *Jurnal Aspikom* 1, no. 5 (2012): 443-454.
- Guswandi, Cynthia Putri, et al. "Pengaruh Revolusi Industri 4.0 Terhadap Perlindungan Hukum Hak Cipta Di Indonesia." *CoMBInES-Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences*. Vol. 1. No. 1. 2021.
- Irawan, Vania. "Analisis yuridis terhadap pelanggaran hak cipta permainan video (video games) berupa pembajakan secara online." *JIPRO: Journal of Intellectual Property* (2020): 35-52.
- Jannah, Maya. "Perlindungan hukum hak kekayaan intelektual (haki) dalam hak cipta di Indonesia." *Jurnal Ilmiah Advokasi* 6.2 (2018): 55-72.
- Kansil, Christine ST, and Felicia Amanda Sulistio. "IMPLEMENTASI PERLINDUNGAN HAK CIPTA DALAM ERA MODERNISASI TERHADAP KREATIVITAS DIGITAL BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NO. 28 TAHUN 2014." *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora* 4, no. 3 (2024): 367-380.
- Kariodimedjo, Dina Widyaputri. "Perlindungan hak cipta, hak terkait, dan desain industri." *OLD WEBSITE OF JURNAL MIMBAR HUKUM* 22.2 (2010): 265-282.
- Kawi, Yoshua Pramana, I. Nyoman Putu Budiarta, and Ni Made Puspasutari Ujianti. "Pengaturan Industri Permainan Interaktif Elektronik di Era Industri 4.0 Video Game Industry Regulation In 4.0. Industry Era." *Jurnal Preferensi Hukum* 3, no. 2 (2022): 253-259.
- Komara, Dadang, Muhammad Fauzan, and Elan Jaelani. "PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA TERHADAP TINDAKAN PEMBAJAKAN SOFTWARE GAME DITINJAU DARI UU NO. 28 TAHUN 2014." *VARIA HUKUM* 4, no. 2 (2022): 80-93.
- Malik, Iqbal Abdul, Budi Santoso, and Siti Mahmudah. "Perlindungan hukum atas karya cipta permainan video menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta." *Diponegoro Law Journal* 6, no. 2 (2017): 1-13.
- Marali, Mirza, and Priliyani Nugroho Putri. "Tinjauan Yuridis Pelindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Atas Hak Cipta Karakter Game Among Us Di Indonesia." *Padjadjaran Law Review* 9, no. 2 (2021).
- Mulachela, Abdurrahman, Khairur Rizki, and Y. A. Wahyuddin. "Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain)." *Indonesian Journal of Global Discourse* 2, no. 2 (2020): 32-51.
- Mulya, Wenseslaus Justin. "PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PUBLISHER GAME ONLINE ATAS KEBERLAKUAN GAME ONLINE SEJENIS TANPA LISENSI BERBASIS PRIVATE SERVER DI INDONESIA DITINJAU DARI HAK CIPTA." *Kabillah: Journal of Social Community* 9, no. 2 (2024): 189-201.
- Nugroho, Muhammad Kelvin Adi, and Krisnadi Nasution. "Perlindungan Hukum Bagi Pengguna Game Online Dirugikan Karena Tutupnya Sistem Elektronik Game Online Di Indonesia Secara Sepihak." *Journal Evidence Of Law* 4, no. 1 (2025): 44-50.
- Rinaldi, Roy, and Iwan Krisnadi. "Analisa Dampak Perkembangan Esports Terhadap Persaingan Operator Seluler Di Indonesia." *Jurnal Universitas Mercubuana* 2 (2019).
- Setyawan, Tri Dodi. "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Game Online Di Banten Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." Bachelor's thesis, Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.
- Simatupang, Khwarizmi Maulana. "Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital." *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 15.1 (2021): 67.
- Thalib, Prawitri. "Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Dan Pemilik Lisensi Rekaman Berdasarkan undang-Undang Tentang Hak Cipta." *Yuridika* 28.3 (2013): 351-360.
- UU No.28 2014, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," *Kementerian Sekretariat Negara RI* 10, no. 1 (2014): 1–50.
- Wibowo, Ahmad Fajri. "Perlindungan hak cipta terhadap penggandaan permainan video." *Jurnal Hukum & Pembangunan* 51, no. 2 (2021): 342-355.

### Peraturan/Undang-Undang

- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2024 tentang Percepatan Pengembangan Industri Game Nasional
- Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim
- Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik
- Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

### Media Online/Internet

- <https://adcolaw.com/id/blog/memahami-hak-cipta-di-indonesia-definisi-jenisciptaan-dan-cara-pencatatannya/>
- <https://copyrightalliance.org/what-happens-to-your-copyrights-after-you-die/>
- <https://fahum.umsu.ac.id/info/hak-cipta-perlindungan-karya-kreatif-danhukumannya/>
- <https://foxip.co.id/news/detail/perbedaan-royalti-dan-lisensi-dalam-hak-cipta>
- <https://goodstats.id/article/perkembangan-industri-game-dunia-48-pemainnyaberasal-dari-asia-pasifik-mLVOW>
- <https://id.creativecommons.net/2020/02/01/ketentuan-hak-cipta-dalam-aktivitaspermainan-video/>
- <https://id.techinasia.com/data-developer-video-game-di-indonesia>
- <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8054/percepatan-pengembangan-industrigim-nasional?lang=1>
- <https://industri.kontan.co.id/news/aturan-baru-semua-publisher-game-wajibberbadan-hukum-indonesia>
- <https://jdih.semarangkota.go.id/berita/view/undang-undang-nomor-28-tahun2014-tentang-hak-cipta-perlindungan-dan-pengaturan-karya-kreatif-diindonesia>

- <https://kumparan.com/erland-ilyasa/kalo-bikin-video-game-punya-hak-cipta-lhohukum-untuk-permainan-video-1zRFD4hNN0M>
- <https://milenianews.com/mata-akademisi/bermain-game-online-dalam-perspektifhukum-positif-di-indonesia/>
- <https://nasional.kompas.com/read/2022/06/21/04150001/berapa-lama-masaberlaku-hak-cipta?page=all>
- <https://osc.medcom.id/community/perkembangan-game-di-indonesia-5617>
- [https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/22509/14/T1\\_312017057\\_BAB](https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/22509/14/T1_312017057_BAB)
- III <https://siprconsultant.id/industri-video-game/>
- <https://smartlegal.id/hki/hak-cipta/2024/10/10/hati-hati-modifikasi-game-dapatlanggar-hak-cipta-ini-penjelasan/>
- <https://www.cekindo.com/id/blog/uu-hak-cipta-nomor-28>
- <https://www.cloudcomputing.id/berita/kominfo-terbitkan-aturan-game>
- <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6548030/mengintip-peluang-industri-gameindonesia-tahun-2023>
- <https://www.ipindo.com/perlindungan-hak-cipta>
- <https://www.kompasiana.com/sunu1721/651a2cac08a8b550bd5c0e62/perkembangan-industri-game-industri-game-di-indonesia-semakin-berkembang-pesat>
- <https://www.tempo.co/digital/mengenal-industri-gim-di-indonesia-danperkembangannya-83817>