



JURNAL PETITA

FAKULTAS HUKUM

BENTUK PELANGGARAN HUKUM TERHADAP GAME DEVELOPER

FORMS OF LEGAL VIOLATIONS AGAINST GAME DEVELOPERS

Gabriel Fanky Fernando¹, Sitti Fatimah Maddusila², Ratu Ratna Korompot³

Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Tadulako¹

Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Tadulako²

Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Tadulako³

fankyfernando385@gmail.com¹, sitifatimahmaddusila@gmail.com²,
raturatnakorompot@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk pelanggaran hukum yang dapat terjadi terhadap *game developer*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian hukum normatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk pelanggaran hukum terhadap *game developer* dapat berupa pembajakan permainan, penggunaan atau pendistribusian game tanpa izin, pelanggaran hak cipta terhadap kode program, desain karakter, musik, ilustrasi, dan elemen kreatif lainnya. Selain itu, tindakan modifikasi ilegal (*illegal modification*), penyebaran versi bajakan, penggunaan aset permainan tanpa lisensi, serta penggandaan dan penjualan kembali produk digital tanpa persetujuan pengembang juga termasuk bentuk pelanggaran yang merugikan secara ekonomi maupun moral. Pelanggaran tersebut tidak hanya mengurangi potensi keuntungan pengembang, tetapi juga dapat menghambat kreativitas dan perkembangan industri permainan digital. Perlindungan hukum terhadap *game developer* dapat dilakukan melalui penerapan ketentuan dalam Undang-Undang Hak Cipta serta peraturan terkait kekayaan intelektual lainnya. Pengembang juga dapat melakukan langkah preventif melalui pendaftaran hak cipta, penggunaan sistem keamanan digital, dan pemberian lisensi penggunaan. Sementara

itu, tindakan represif dapat ditempuh melalui penyelesaian sengketa secara litigasi maupun nonlitigasi terhadap pihak yang melakukan pelanggaran. Dengan adanya perlindungan hukum yang efektif, diharapkan hak-hak *game developer* dapat terlindungi dan mampu mendorong pertumbuhan industri permainan digital yang lebih kreatif, inovatif, dan berkelanjutan.

Kata Kunci : Pelanggaran Hukum, Game Developer, Hak Cipta.

ABSTRACT

This study aims to identify the forms of legal violations that can affect game developers. A normative legal research method was employed. The findings indicate that legal violations against game developers include game piracy, unauthorized use or distribution, and copyright infringement regarding program code, character designs, music, illustrations, and other creative elements. Furthermore, illegal modifications, the dissemination of pirated versions, the use of unlicensed game assets, and the unauthorized reproduction and resale of digital products constitute violations that cause both economic and moral harm. Such violations not only diminish a developer's potential profits but can also stifle creativity and hinder the growth of the digital game industry. Legal protection for game developers can be achieved through the application of provisions within Copyright Law and other intellectual property regulations. Developers can also take preventive measures, such as registering copyrights, implementing digital security systems, and issuing usage licenses. Meanwhile, remedial actions can be pursued through litigation or non-litigation dispute resolution against the infringing parties. Effective legal protection is expected to safeguard the rights of game developers and foster the growth of a digital game industry that is more creative, innovative, and sustainable.

Keywords : Legal Violations, Game Developers, Copyright Protection.

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dalam Pasal 1 angka 1 menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan 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 pertauran perundang-undangan. *game developer* sebagai pencipta karya digital berupa Video Game merupakan subjek utama yang

mendapatkan hak eksklusif tersebut. Hak cipta menjadi instrumen fundamental untuk menjamin bahwa karya kreatif mereka tidak disalahgunakan oleh pihak lain, terutama dalam ekosistem digital yang rawan praktik pembajakan. Oleh sebab itu, game developer, baik yang bekerja secara individu maupun dalam bentuk studio atau perusahaan, merupakan pihak yang secara langsung dilindungi oleh undang-undang tersebut.¹

Indonesia sebenarnya telah memiliki perlindungan hukum atas hak cipta sejak masa Hindia Belanda, seperti Auterswet 1912 dan Octroiwet 1910, hingga pada akhirnya diperbarui menjadi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. Bagi game developer, undang-undang ini menjadi dasar hukum utama dalam menuntut perlindungan karya cipta mereka. Namun demikian, masih terdapat kelemahan dalam penegakan hukumnya, terutama dalam menindak praktik pembajakan game merugikan Game Developer. Video game dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 40 ayat (1) huruf (r) dan (s) menegaskan bahwa karya berupa permainan video dan program komputer dilindungi oleh hak cipta. Hal ini menegaskan posisi game developer sebagai pencipta yang memiliki hak penuh atas karyanya.²

Karya digital seperti video game tidak termasuk dalam ranah paten. Berdasarkan Pasal 4 huruf c angka 2 Undang-Undang Nomor 65 Tahun 2024 tentang Paten, invensi tidak mencakup permainan, termasuk permainan video. Dalam penjelasannya, permainan yang dimaksud adalah kegiatan atau aturan bermain yang tidak memiliki karakter atau efek teknik, seperti permainan kartu, papan, maupun video game yang tidak mengandung unsur teknis tertentu. Dengan demikian, video game tidak termasuk kategori invensi yang dapat dipatenkan, kecuali jika memiliki karakter teknik atau penyelesaian masalah tertentu melalui program komputer. Perlindungan hukum terhadap video game pada dasarnya berada di bawah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, khususnya Pasal 40 ayat (1) huruf s yang melindungi program komputer sebagai ciptaan. Namun, apabila suatu video game mengandung teknologi baru yang diimplementasikan melalui komputer misalnya sistem algoritma, mesin permainan,

¹ Vania Irawan, "Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Games) Berupa Pembajakan Secara Online," *JIPRO: Journal of Intellectual Property* 3, no. 2 (2020), <https://journal.uin.ac.id/JIPRO/article/view/17689>.

² Wenseslaus Justin Mulya, "Perlindungan Hukum Terhadap Publisher Game Online Atas Keberlakuan Game Online Sejenis Tanpa Lisensi Berbasis Private Server Di Indonesia Ditinjau Dari Hak Cipta," *Kabilah* 9, no. 2 (2024), <https://ejournal.iainata.ac.id/index.php/kabilah/article/view/381>.

atau efek teknik tertentu maka aspek tersebut dapat memenuhi unsur invensi yang diimplementasikan komputer dan berpotensi dilindungi dengan paten.³

Hak cipta memiliki peranan penting bagi Game Developer, karena memberikan perlindungan hukum terhadap karya yang mereka ciptakan. Melalui perlindungan hak cipta. Melalui perlindungan hak cipta, para Game developer dapat dapat mencegah peniruan dan penyalahgunaan produk oleh orang lain. Serta mengurangi resiko terjadinya pembajakan produk di pasaran. Apabila perusahaan Game Developer mendaftarkan suatu produknya ke HKI maka produk tersebut akan mendapatkan perlindungan hukum dan hak cipta. Tentunya hal ini akan memudahkan Game Developer untuk mendapatkan nilai ekonomis dari produk tersebut tanpa takut melanggar hukum.

Hak Kekayaan Intelektual merupakan bagian hukum yang berkaitan erat dengan perlindungan usaha-usaha kreatif dan investasi ekonomi dalam usaha kreatif. Berdasarkan *Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights* (TRIPs) yaitu perjanjian internasional dibawah naungan Organisasi Perdagangan Dunia (WTO), Hak Kekayaan Intelektual (HKI) mencakup dua bidang utama yakni meliputi *copyrights* (Hak Cipta), dan *Industrial Property Rights* (paten, merek, desain industri, perlindungan sirkuit terpadu, rahasia dagang dan indikasi geografis asal barang). Di antara berbagai bentuk perlindungan tersebut, Hak Cipta yang semula bernama hak pengarang (*author rights*) yang memiliki fokus utama bertujuan untuk melindungi karya kreatif yang dihasilkan oleh penulis, seniman, pengarang dan pemain musik, pengarang sandiwara, serta pembuat film hingga video game.⁴ Video game merupakan salah satu bentuk karya yang lahir dari kreativitas manusia dan banyak dimanfaatkan sebagai sarana hiburan. Secara umum, video game dapat dipahami sebagai permainan yang dijalankan dengan memanipulasi gambar secara elektronik, yang dihasilkan oleh program komputer dan ditampilkan melalui layar, baik itu televisi maupun perangkat tampilan lainnya. Video game dapat di mainkan melalui banyak perangkat, seperti Handphone, Console (Playstation, Nintendo, Xbox,) & PC.

³ Syam Arasy Suhendra, "Problematika Perlindungan Hak Cipta Terhadap Permainan Video Di Indonesia," *Bandung Conference Series: Law Studies* 5, no. 2 (2025), <https://proceedings.unisba.ac.id/index.php/BCSLS/article/view/18381>.

⁴ Sitti Fatimah Maddusila, Fithrah, Deni Hendrawan, et al "Copyright Restrictions in Social Media Markets: A Legal Enforcement Challenge," *Open Menu International Journal of Criminal Justice Sciences* 19, no. 2 (2024): 27–43, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/949>.

Sejarah video game bermula dari perkembangan teknologi pada tahun 1950-an, ditandai dengan hadirnya permainan tenis berbasis komputer pertama yang dikembangkan oleh William Higinbotham pada tahun 1958. Sejak saat itu, video game berkembang pesat dari sekadar permainan sederhana menjadi industri besar yang kini mampu menghasilkan sekitar 100 miliar dolar per tahun. Periode 1970-an hingga awal 1980-an kerap disebut sebagai masa keemasan (Golden Age) video game, ditandai dengan munculnya permainan ikonik seperti *Pong* dan *Pac-Man*. Namun, seiring dalam perkembangannya, industri ini lebih banyak menyasar remaja laki-laki sebagai target utama.⁵ Hal ini kemudian memunculkan berbagai stereotip tentang gamer, sekaligus mendorong objektifikasi terhadap karakter perempuan di dalam game. Seiring kemajuan teknologi, peralihan dari mesin arcade ke konsol rumahan turut mengubah profil pemain. Perubahan ini juga dibarengi dengan muncul dan berkembangnya perusahaan-perusahaan besar seperti Nintendo, Sega, dan Sony. Hingga akhir 2010-an, industri video game terus mengalami transformasi yang signifikan, baik dari sisi teknologi maupun demografi pemainnya. Semakin tinggi era dan peningkatan teknologi, maka semakin tinggi pula tingkat pengetahuan atas teknologi, salah satunya yaitu pembajakan yang menyebabkan kerugian yang tidak sedikit terhadap Game Developer.

Salah satu pelanggaran terhadap hak cipta yaitu pembajakan. Pembajakan sudah sangat marak terjadi salah satunya yaitu terhadap video game penggunaan internet membuat beragam karya karya digital dapat secara terus menerus digandakan secara cepat ke banyak orang bahkan ada yang menggandakannya dengan cara ilegal seperti pembajakan yang dilakukan tanpa seizin si pencipta yang memiliki Hak Ciptaannya. hal ini juga membuat Banyak situs yang menyediakan video game secara gratis.⁶ Penyebab mengapa maraknya pembajakan video game di Indonesia karena penikmat video game memiliki kecenderungan untuk mengeluarkan uang membeli video game, hal ini terjadi karena lebih memilih memainkan video game dengan harga murah atau bahkan tanpa harus membelinya.

⁵ Mirza Marali dan 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), <https://jurnal.fh.unpad.ac.id/index.php/plr/article/view/660>.

⁶ Sitti Fatimah Maddusila, Agus Lanini, Andi Intan Purnamasari "AI Revolution: The Legal Battle Between Indonesia and the European Union to Protect Copyright from Artificial Intelligence," *Hasanuddin Law Review* 11, no. 3 (2025): 366–390, <http://pasca.unhas.ac.id/ojs/index.php/halrev/article/view/6499>.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian hukum normatif. Metode penelitian hukum normatif yaitu bentuk penulisan hukum yang mendasarkan penelitian pada karakteristik ilmu hukum yang normatif yang dilakukan atau ditujukan hanya pada peraturan-peraturan yang tertulis atau bahan hukum lainnya. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pendekatan (*statute approach*), pendekatan konseptual (*conseptual approach*), dan pendekatan kasus (Case Approach). Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dilakukan dengan menelaah semua peraturan perundang-undangan dan regulasi yang terkait dengan isu hukum yang sedang di bahas (diteliti), pendekatan konseptual (*conseptual approach*) beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang di dalam ilmu hukum, sedangkan pendekatan kasus (Case Approach) yaitu Pendekatan yang dilakukan menganalisis, menelaah digunakan sebagai pedoman bagi permasalahan hukum untuk menyelesaikan perkara hukum.⁷

PEMBAHASAN

Bentuk pelanggaran terhadap hak cipta pada hakikatnya terdapat dua hal pokok, pertama, yakni: “dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan, memperbanyak, atau memberi izin dan kedua, yaitu “dengan sengaja memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta”. Secara rinci, bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta dapat diuraikan, antara lain: pengambilan, pengutipan, perekaman, pertanyaan, dan pengumuman sebagian atau seluruh ciptaan orang lain dengan cara apapun tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak perjanjian cipta, dengan cara yang bertentangan dengan undang-undang.⁸

Pada era sekarang ini terdapat berbagai macam bentuk pelanggaran terhadap video game bentuk pelanggaran terhadap video game diantaranya adalah 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

⁷ Beni Ahmad Saebani, “Metode Penelitian” (Bandung: CV Pustaka Setia, 2024).

⁸ Sitti Fatimah Maddusila, “Royalty as a Way to Protect Creator: Current Conditions in Indonesia,” *Rechtsidee* 10, no. 2 (2022), <https://rechtsidee.umsida.ac.id/index.php/rechtsidee/article/view/780>.

dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Dalam hal kaitannya dengan video game, pembajakan yang dilakukan biasa dilakukan dengan menggunakan media file sharing di internet yang dapat diunduh bebas oleh pengguna internet. Sebelum internet marak seperti sekarang ini, pembajakan biasa dilakukan dengan mencopy data video game untuk kemudian dimasukan kedalam cakram CD atau DVD yang kemudian disebarluaskan untuk diperdagangkan.

Dalam perkembangan teknologi digital yang semakin pesat, ciptaan dapat dengan mudah di distribusikan secara global dan di akses oleh semua orang. dampak positif dari perkembangan teknologi digital adalah pencipta dapat dengan mudah mempublikasikan ciptaannya kepada masyarakat, sehingga pencipta dapat dengan mudah mendapatkan perhatian atau exposure dari kalangan masyarakat untuk membeli ciptaan dari si pencipta atau pemegang hak cipta. Namun dampak negatif dari semua kemudahan tersebut yaitu semakin marak terjadi pembajakan banyaknya pelaku-pelaku yang mempublikasikan atau mendistribusikan ciptaan yang bukan merupakan miliknya. Pencipta atau pemegang hak cipta mustahil untuk mengontrol distribusi karya cipta mereka karena semakin cepat mudahnya penyebarluasan ciptaan yang dilanggar.⁹

Pembajakan melalui internet dapat berupa menyimpan berkas pada suatu situs web yang kemudian dapat diunduh oleh pihak lain. Proses pengunduhan tersebut dapat dikategorikan sebagai suatu kegiatan penggandaan, karena pengunduh mendapatkan dan menyimpan berkas tersebut ke dalam handphone maupun komputer, dan lain-lain tanpa menghilangkan berkas yang berada pada situs web tersebut. Salah satu faktor maraknya pembajakan adalah pola pikir masyarakat yang masih beranggapan bahwa seperti 'Kalau ada yang gratis, kenapa harus bayar?' atau memang karena faktor keterbatasan ekonomi. Sehingga pembajakan seperti video game yang seharusnya dibeli untuk dapat memainkannya secara legal di unduh melalui situs website yang memberikan secara gratis. hal ini tentu saja merugikan game developer sebagai pemilik dan pemegang hak cipta.

Salah satu video game lokal buatan indonesia adalah video game yang berjudul Troublemaker dimana pemilik dan pemegang hak cipta dari Troublemaker di pegang oleh

⁹ Gabriel Rhema Chrisnando, Budi Santoso, Bagus Rahmanda "Kedudukan Karya Seni Digital Dalam Sistem Non Fungible Token (NFT) Terhadap Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," *Law, Development and Justice Review* 6, no. 3 (2023), <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/lj/article/view/20021>.

Gamecom team atau nama perusahaannya PT Gamecom Team Studio. Video game ini dirilis pada 31 maret 2023. di platform steam video game Troublemaker dikategorikan sebagai video game bergenre action, adventure. Saat ini Troublemaker hanya dapat di mainkan di komputer atau PC saja.

Video game Troublemaker sendiri belum terdaftar dalam pangkalan data kekayaan intelektual. namun Perlu ketahui bahwa pencatatan hak cipta bukan merupakan suatu kewajiban, mengingat hak cipta akan dilindungi secara otomatis sejak ciptaan itu ada atau berwujud. Namun dengan melakukan pencatatan akan menjadi bukti kepemilikan suatu hak cipta dan akan memudahkan dalam hal terjadinya sengketa hak cipta. Sesuai dalam pasal 59 ayat 1 undang-undang hak cipta nomor 28 tahun 2014 tentang cipta tertulis bahwa perlindungan hak cipta terhadap permainan video dilindungi selama 50 tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman.

Video game Troublemaker pertama kali di umumkan pada 18 desember 2020. Video game Troublemaker dapat dibeli melalui platform Steam, yang merupakan layanan distribusi digital milik Valve Corporation yang menyediakan berbagai macam video game. Sebelum membahas lebih jauh, penting untuk melihat terlebih dahulu aturan yang diberlakukan oleh platform Steam sebagi tempat distribusi digital video game. Di dalam perjanjian pelanggan steam bagian *ownership Of content and services* tertulis bahwasannya seluruh hak kepemilikan, hak milik, dan hak kekayaan intelektual atas Konten dan Layanan, termasuk setiap salinannya, merupakan milik Valve dan/atau pihak pemberi lisensi yang bekerja sama dengan Valve maupun afiliasinya¹⁰ bagian *General Content and Services License* tertulis bahwa Steam mengharuskan pengguna untuk mengunduh dan memasang konten dan layanan pada komputer. Valve memberikan lisensi dan hak non-eksklusif untuk penggunaan konten dan layanan untuk penggunaan secara pribadi dan non komersial. Lisensi yang diberikan tersebut tidak memberikan hak atau kepemilikan atas konten dan layanan, dimana konten dan layanan tersebut di lisensikan bukan dijual. Untuk dapat menggunakan konten dan layanan tersebut diharuskan untuk memiliki akun steam dan menjalankan aplikasi steam serta terkoneksi dengan internet.

¹⁰ I Made Surya Wahyu Arsadi, "Perlindungan Hukum Terhadap Karya Intelektual Karakter Fiksi Di Indonesia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," *Jurnal Komunitas Yustisia* 5, no. 2 (2022), <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jatayu/article/view/51692>.

Selanjutnya pada bagian *restriction on use Of content and services* dikatakan bahwa pelanggan steam tidak diperkenankan menggunakan konten dan layanan untuk keperluan lain selain akses yang diperbolehkan oleh steam. Pelanggan steam tidak diperbolehkan untuk menyalin, memfotokopi, mereproduksi, menerbitkan, mendistribusikan, menerjemahkan, merekayasa kembali, mendapatkan source code, memodifikasi, membongkar, membuat karya turunan, atau menghapus label kepemilikan baik secara keseluruhan maupun sebagian terhadap konten dan layanan atau perangkat lunak yang diakses pada steam tanpa adanya persetujuan terlebih dahulu secara tertulis dari valve. Selain itu, ketentuan tersebut juga menegaskan bahwa pelanggan hanya diberikan hak untuk menggunakan konten dan layanan untuk kepentingan pribadi. Dengan demikian, pelanggan tidak diperkenankan menjual, mengalihkan, menjaminkan, atau memindahkan salinan konten dan layanan kepada pihak lain dalam bentuk apa pun, termasuk menyewakan atau memberikan lisensi tanpa persetujuan tertulis dari Valve. Larangan tersebut juga mencakup penyediaan layanan matchmaking maupun pemanfaatan konten dan layanan, baik seluruh maupun sebagian, untuk tujuan komersial tanpa izin dari Valve.¹¹

Dengan ini, dapat dikatakan bahwa video game yang dijual pada platform layanan steam tidak dijual sebagai kepemilikan penuh kepada pembeli melainkan hanya memberikan hak kepada pelanggan untuk keperluan pribadi dan tidak boleh di gunakan untuk tujuan bisnis atau diperjual belikan kembali. Sehingga pelanggan yang ingin memainkan video game Troublemaker secara legal harus terlebih dahulu mengunduh steam kemudian memasangnya di komputer dan membelinya. Dikarenakan video game *Troublemaker* hanya dapat dimainkan secara legal setelah dibeli di Steam, hal tersebut membuat banyak situs bermunculan yang menawarkan versi gratisnya di internet. PT Gamecom Team Studio tidak mengizinkan dan tidak membenarkan hal tersebut tersebar karena Perbuatan tersebut tentunya melanggar hak cipta. Situs tersebut dapat terus beroperasi karena mendapatkan keuntungan dari iklan yang dapat

¹¹ Anthon Fathanudien, Dikha Anugerah, Bias Lintang Dialog, Taupik Hidayat “Analisis Hukum Terhadap Perlindungan Bagi Pemegang Hak Cipta Atas Ulasan Film Dalam Platform Youtube Berdasarkan Peraturan Hak Cipta,” *Jurnal Hukum Sasana* 1, no. 2 (2025), <https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/SASANA/article/view/4530>.

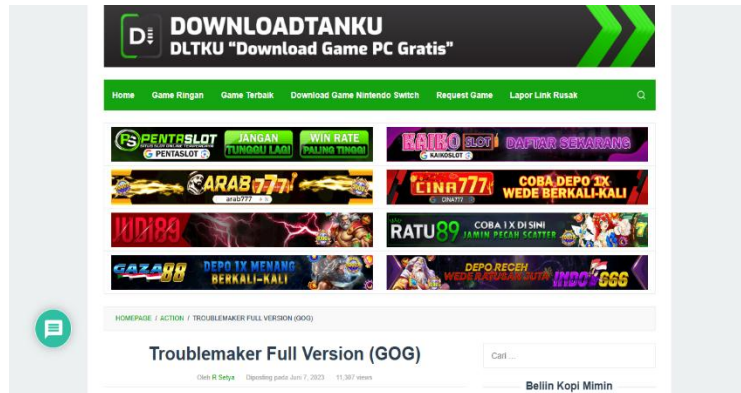
menghasilkan uang. Iklan-iklan tersebut biasanya akan terpampang pada halaman depan situs tersebut.¹²

Perbuatan tersebut dapat dikategorikan sebagai tindakan pembajakan, karena penggandaan dilakukan tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta sebagaimana diatur dalam Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. pelanggaran ini terjadi karena hasil penggandaan disebarluaskan di internet, baik melalui situs web maupun layanan *file hosting*, sehingga siapa pun dapat dengan mudah mengakses dan mengunduhnya. Selain itu, pemilik situs memperoleh keuntungan ekonomi melalui iklan yang ada pada situs tersebut. PT Gamecom Team Studio sebagai pemegang hak cipta yang sah dari video game Troublemaker mengetahui adanya pembajakan tersebut dan tidak memberikan izin atas tindakan tersebut, dengan adanya tindakan yang dilakukan tersebut merupakan perbuatan yang bersifat komersial walaupun komersial tersebut didapatkan bukan dari pengunduh dari berkas video game Troublemaker melainkan dari iklan- iklan yang ditampilkan dalam situs akibatnya PT Gamecom Team Studio tidak mendapatkan keuntungan ekonomi dari hasil penjualan video game Troublemaker. Selain itu, banyak pengguna yang lebih memilih untuk mengunduhnya melalui situs tersebut dibandingkan membelinya di platform resmi seperti steam sehingga menimbulkan kerugian ekonomi bagi PT Gamecom Team Studio sebagai pemilik dan pemegang hak cipta.

Dalam situs tersebut menyediakan berbagai *link* atau tautan yang tersedia, dari tautan tersebut mengarahkan pengunjung ke halaman selanjutnya di luar situs tersebut. Melalui tautan tersebut, pengunjung diahlikan ke halaman lain yang memungkinkan mereka untuk mengunduh berkas video game Troublemaker

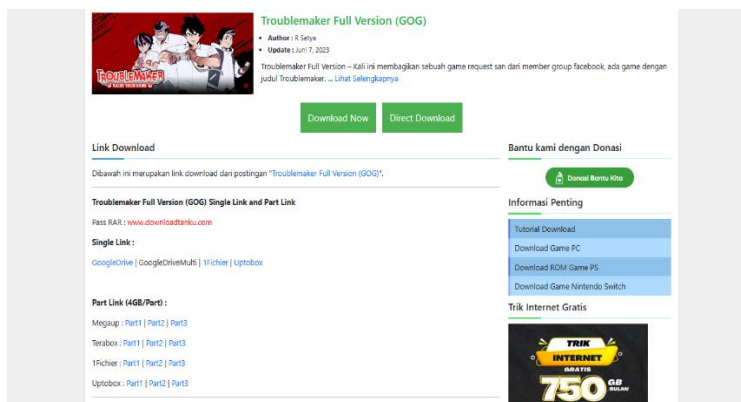
Hasil penelitian penulis, penulis menemukan situs web yang bernama www.downloadtanku.me situs ini merupakan situs yang menyediakan berbagai macam jenis video game baik video game lokal maupun video game luar yang disediakan secara gratis dan bebas untuk di unduh, yang didalamnya terdapat iklan dan pop-up iklan di dalam situs tersebut.

¹² Raphael Bertrand Mayaka dan Desty Puspita Maharani, “Pelanggaran Hak Cipta Di Era Digital: Praktik Mod Dalam Gim Interaktif Naratif,” *Mahalini: Journal of Business Law* 1, no. 2 (2024): 199–217, <https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/mahalini/article/view/12473>.



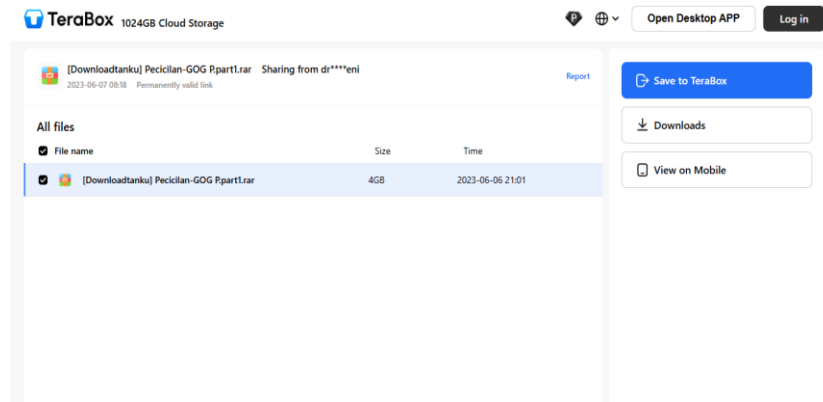
Gambar 3.1

Tampilan iklan yang ada pada halaman situs Downloadtanku



Gambar 3.2

Tampilan berbagai tautan atau link penyedia file hosting yang ada pada situs Downloadtanku



Gambar 3.3

**Tampilan berkas video game Troublemaker yang ada
pada file hosting terabox**

Pada gambar 3.1 Tampilan iklan yang terdapat pada situs *Downloadtanku* menunjukkan bahwa aktivitas operasional situs tersebut memperoleh dukungan pendanaan melalui sistem periklanan digital. Iklan-iklan yang muncul pada halaman situs menjadi salah satu sumber pendapatan ekonomi bagi pemilik situs, baik melalui jumlah kunjungan pengguna maupun interaksi terhadap iklan yang ditampilkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberadaan konten dalam situs tidak hanya digunakan sebagai sarana distribusi, tetapi juga dimanfaatkan untuk memperoleh keuntungan ekonomi secara berkelanjutan. Dengan adanya pendapatan dari iklan tersebut, pemilik situs dapat mempertahankan serta melanjutkan operasional situs hingga saat ini.

Pada gambar 3.2 Terlihat adanya berbagai tautan atau *link* yang tersedia pada situs tersebut yang dapat dipilih oleh pengguna untuk mengakses layanan penyedia *file hosting*. Berbagai layanan *file hosting* tersebut digunakan sebagai tempat penyimpanan berkas video game *Troublemaker* yang kemudian dapat diakses maupun diunduh oleh pengguna. banyak pilihan tautan menunjukkan bahwa situs menyediakan beberapa alternatif akses guna mempermudah pengunjung situs tersebut. Dalam penelitian ini, penulis mencoba memilih salah satu tautan penyedia *file hosting* sebagai contoh, yaitu tautan menuju layanan *Terabox*. Setelah tautan tersebut diklik, pengguna akan diarahkan secara otomatis menuju situs *terabox.app* yang merupakan alamat resmi dari layanan penyimpanan file *Terabox*.

Pada Gambar 3.3 dapat di lihat bahwa Berkas video game *Troublemaker* yang tersimpan pada layanan *Terabox*. Berkas tersebut menampilkan nama “Downloadtanku”, yang juga terlihat pada laman situs *Downloadtanku* sebagaimana tercantum pada Gambar 3.1. Adanya kesamaan nama tersebut menunjukkan keterkaitan antara situs *Downloadtanku* dengan berkas video game yang tersimpan pada layanan *file hosting* tersebut. Keberadaan identitas nama yang sama pada kedua laman tersebut mengindikasikan bahwa berkas video game *Troublemaker* kemungkinan besar diunggah oleh pihak *Downloadtanku* sendiri ke layanan *Terabox*. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan nama yang konsisten sebagai penanda atau identitas unggahan pada berkas yang tersedia. Dengan demikian, situs *Downloadtanku* tidak hanya berperan sebagai penyedia tautan akses, tetapi juga diduga terlibat secara langsung dalam proses pengunggahan dan pendistribusian berkas video game tersebut melalui layanan *Terabox*.

Syarat dan Ketentuan TeraBox menegaskan bahwa pengguna memberi izin kepada TeraBox untuk menyimpan dan memproses data, serta bertanggung jawab penuh atas konten yang diunggah. Layanan tidak boleh digunakan untuk aktivitas ilegal, penyebaran konten terlarang, atau pelanggaran hak cipta. TeraBox berhak menghapus konten, mengubah, atau menghentikan layanan kapan saja. Dapat dikatakan Terabox merupakan penyedia layanan *file hosting*. *File hosting* memungkinkan pengguna untuk mengunggah suatu berkas untuk disimpan dan juga dapat dibagikan melalui internet, sehingga kegunaan dari file hosting ini adalah sebagai penyimpanan data atau berkas dan sebagai kegiatan berbagi berkas atau file sharing. Ada berbagai macam jenis *File hosting* yang tersedia untuk menyimpan atau mengunggah berkas selain Terabox. Di antara lain yaitu, yang paling populer dan tentunya banyak di gunakan yaitu Google Drive. Selain itu ada Mega, Dropbox, Sugarsyn, One drive, pCloud, Hightail, ElephantDrive, box.

File hosting dapat dikatakan sebagai situs web yang berbentuk *user generated content*. Secara umum, UGC memungkinkan pengguna untuk mengunggah berbagai konten ke dalam platform tersebut. Namun, hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa konten yang diunggah dapat berupa konten yang dilarang atau bersifat ilegal. situs yang menyediakan layanan UGC berperan semata-mata sebagai wadah atau penyedia platform. Karena pada dasarnya situs penyedia layanan UGC hanya berfungsi sebagai wadah bagi pengguna untuk memasukkan

konten, Oleh karena itu, diperlukan adanya aturan yang menetapkan batasan dan tanggung jawab penyedia layanan *User Generated Content* (UGC) apabila terjadi pelanggaran yang dilakukan oleh pengguna maupun pemilik konten dalam platform tersebut. Ketentuan ini dikenal dengan istilah *safe harbor*. *Safe harbor* adalah mekanisme pembatasan tanggung jawab bagi penyedia layanan *User Generated Content* (UGC) terhadap pelanggaran hak cipta. Prinsip ini berlaku apabila penyedia layanan telah mengambil langkah-langkah proaktif sebelum terjadi pelanggaran. Dengan memenuhi persyaratan yang ditetapkan dalam *safe harbor*, penyedia layanan UGC dapat terbebas dari tanggung jawab hukum atas pelanggaran tersebut.

Di Indonesia, penerapan kebijakan *safe harbor* diatur melalui Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2016 tentang *Batasan dan Tanggung Jawab Penyedia Platform dan Pedagang (Merchant) Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (Electronic Commerce) yang Berbentuk User Generated Content*. Regulasi ini mengatur berbagai aspek, termasuk jenis konten yang dilarang, serta kewajiban dan tanggung jawab penyedia platform UGC maupun pedagang (merchant). Adapun jenis konten yang dilarang dalam surat edaran tersebut mencakup barang atau jasa yang mengandung unsur pornografi, perjudian, serta pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

Terkait kewajiban dan tanggung jawab penyedia platform *User Generated Content* (UGC), terdapat beberapa ketentuan penting yang harus dipenuhi. Penyedia platform wajib menyediakan syarat dan ketentuan penggunaan yang jelas bagi pengguna, menyediakan mekanisme pelaporan yang memungkinkan masyarakat melaporkan konten terlarang, serta menindaklanjuti laporan tersebut dengan tindakan yang sesuai. Selain itu, penyedia platform juga bertanggung jawab atas penyelenggaraan sistem elektronik dan pengelolaan konten secara andal, aman, dan profesional. Namun, tanggung jawab tersebut dapat dikecualikan apabila dapat dibuktikan bahwa pelanggaran terjadi akibat kesalahan atau kelalaian dari pihak pedagang atau pengguna platform.¹³

Selain diatur dalam Surat Edaran Menteri, prinsip *safe harbor* juga termuat dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara

¹³ Jaya Setiawan Sinaga dan Yosman Leonard Silubun, “Kedudukan Hukum Video Game Dalam Sistem Hukum Positif Di Indonesia,” *Jurnal Restorative Justice* 9, no. 2 (2025): 123–36, <https://ejournal.unmus.ac.id/index.php/hukum/article/view/7300>.

Sistem Elektronik Lingkup Privat. Berdasarkan Pasal 11, penyelenggara sistem elektronik (PSE) lingkup privat yang berbasis *User Generated Content* (UGC) dapat dibebaskan dari tanggung jawab hukum apabila telah memenuhi sejumlah kewajiban. Kewajiban tersebut meliputi memastikan bahwa sistem elektronik yang digunakan tidak memuat atau memfasilitasi penyebaran informasi atau dokumen elektronik yang dilarang, termasuk yang melanggar hak cipta; memiliki tata kelola yang jelas terhadap konten elektronik; menyediakan sarana pelaporan; serta memberikan data pengguna yang mengunggah konten terlarang untuk keperluan pengawasan atau penegakan hukum. Selain itu, PSE juga wajib melakukan pemutusan akses terhadap konten yang melanggar. Dengan demikian pembebasan tanggung jawab hanya dapat diberikan jika PSE melaksanakan dan memenuhi ketentuan tersebut.

Penyedia layanan *file hosting* dapat terbebas dari tanggung jawab hukum apabila memenuhi ketentuan yang diatur dalam *safe harbor*. Namun demikian, mereka tetap memiliki kewajiban moral maupun hukum untuk melindungi kepentingan pencipta atau pemegang hak cipta yang dirugikan akibat pelanggaran. Pada dasarnya, layanan *file hosting* dirancang untuk menyimpan dan membagikan berkas secara legal. Akan tetapi, dalam praktiknya layanan tersebut kerap disalah gunakan oleh pengguna untuk menyebarkan konten yang melanggar hak cipta. Oleh karena itu, penyedia layanan file hosting perlu mengambil tindakan guna mencegah terjadinya pelanggaran yang dapat merugikan pihak pencipta maupun pemegang hak cipta. Tanggung jawab tersebut meliputi Larangan dalam *terms and condition* sebagai usaha menghindari tanggung jawab. Dalam layanan *file hosting*, terdapat tiga pihak utama yang terlibat, yaitu pengguna sebagai pengunggah, pengunduh, dan penyedia jasa layanan itu sendiri. Hubungan hukum di antara pihak-pihak tersebut terbentuk melalui suatu perjanjian. Umumnya, sebelum dapat mengunggah berkas, pengguna diwajibkan membuat akun dan menyetujui syarat serta ketentuan (*terms and conditions*) yang ditetapkan oleh penyedia layanan. Bagi pihak pengunduh, pembuatan akun biasanya tidak diperlukan. Namun, syarat dan ketentuan tetap berlaku, dan biasanya ditampilkan pada halaman tempat berkas diunduh. Dengan demikian, tindakan mengunduh berkas dianggap sebagai bentuk persetujuan terhadap ketentuan yang berlaku. Selain itu, penyebaran konten yang melanggar hak cipta secara tegas dilarang dalam *terms and conditions* setiap layanan file hosting. Apabila pengguna melanggar ketentuan ini,

tindakannya dianggap sebagai pelanggaran kontrak. Dalam praktiknya, penyedia layanan berhak menghapus konten yang melanggar tanpa perlu memberikan pemberitahuan terlebih dahulu kepada pengguna. Kebijakan mengenai *notice and takedown* atau penghapusan konten.¹⁴

Di dalam Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2016 *notice and takedown* berupa penyediaan sarana pelaporan. Mekanisme ini memungkinkan pihak yang merasa dirugikan untuk menyampaikan aduan terkait konten terlarang dengan melampirkan informasi pendukung, seperti tautan menuju konten, dasar atau alasan pengaduan, serta bukti tambahan berupa tangkapan layar (screenshot) maupun surat kuasa. Setelah menerima laporan, penyedia layanan wajib melakukan verifikasi kebenaran aduan, menghapus konten apabila terbukti melanggar, memberi notifikasi kepada pengunggah, serta menyediakan ruang bagi pengunggah untuk mengajukan sanggahan. Dengan menjalankan kewajiban tersebut sesuai prinsip *safe harbor*, penyedia layanan *file hosting* dapat terbebas dari tanggung jawab hukum atas pelanggaran yang dilakukan penggunanya. Pertanggung jawaban situs downloadtunku Situs downloadtunku, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, menyediakan video game Troublemaker secara gratis kepada para pengunduh, meskipun berkas video game Troublemaker tersebut sebenarnya tersimpan pada situs *file hosting* Terabox. namun, dapat diidentifikasi bahwa berkas yang terdapat dalam Terabox merupakan milik dari downloadtunku. Di dalam *terms and conditions* downloadtunku menyatakan bahwa kecuali dibuktikan sebaliknya, downloadtunku dan/atau pemberi lisensi lah yang memiliki HKI untuk semua materi yang ada di situs downloadtunku. Walaupun demikian, Bima Arif Putra selaku Chief Creative Officer dari Gamecoms tim studio mengatakan video game Troublemaker tidak pernah memberikan video game Troublemaker secara gratis, namun mereka pernah mendapatkan deals dari Amazon Prime, sehingga Troublemaker dapat di peroleh secara gratis dari platform tersebut dengan catatan pengguna harus berlangganan terlebih dahulu dengan platform Amazon Prime agar bisa mendapatkan game tersebut secara free atau gratis. sehingga bisa dikatakan untuk dapat memainkan video game Troublemaker ini pengguna masih harus membelinya bukan gratis. Berdasarkan hal tersebut downloadtunku tidak memiliki lisensi untuk dapat menggandakan video

¹⁴ Billy Sugihono, David Ciang, Jeff Antonio Yeo “Perlindungan Hukum Konten Hak Cipta Dalam Ekonomi Kreatif Berbasis Teknologi Digital-Revolusi Industri Dan Bisnis Indonesia Era 5.0,” *Anthology: Inside Intellectual Property Rights* 2, no. 1 (2024), <https://ojs.uph.edu/index.php/Anthology/article/view/8250>.

game Troublemaker. Dengan ini Situs Downloadtanku dapat dikategorikan sebagai PSE lingkup privat sebagaimana pengertiannya tercantum dalam Peraturan Pemerintah nomor 71 tahun 2019.

Penyelenggaraan sistem elektronik lingkup privat tersebut diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo. Peraturan Pemerintah Nomor 71 tahun 2019 jo. Permenkominfo Nomor 5 Tahun 2020. Dalam pasal 5 ayat (3) Peraturan Pemerintah Nomor 71 tahun 2019 disebutkan bahwa Kewajiban PSE diatur dalam Peraturan Menteri. Peraturan Menteri yang dimaksud adalah Permenkominfo Nomor 5 Tahun 2020. Dimana salah satu kewajiban PSE lingkup privat adalah sistem elektroniknya tidak diperkenankan memuat dan tidak memfasilitasi penyebaran informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang dilarang. Sanksi yang diberikan terhadap tidak memenuhi kewajiban tersebut adalah diputus akses terhadap sistem elektroniknya.

Untuk itu, berkas yang berisi video game Troublemaker yang ada pada situs downloadtanku harus dihapus untuk mencegah adanya penyebaran yang semakin meluas. Untuk mencegah adanya penyebaran yang semakin luas terdapat 2 cara yang dapat dilakukan. Yang pertama adalah pihak downloadtanku yang menghapusnya baik dalam hal penutupan akses kepada *file hosting* dan menghapus berkas yang berada di *file hosting* seperti terabox. Kedua adalah penutupan konten atau hak akses dari pemerintah, baik itu yang diatur dalam Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia dan Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) Nomor 14 Tahun 2015 dan Nomor 26 Tahun 2015 tentang Pelaksanaan Penutupan Konten atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam Sistem Elektronik yang selanjutnya disebut Peraturan Bersama Menkumham dan Menkominfo Tahun 2015, dan Permenkominfo 5 tahun 2020. Dasar dari Peraturan Bersama Menkumham dan Menkominfo Tahun 2015 ini ada di dalam Undang-Undang Hak Cipta. Sebagaimana diatur dalam Pasal 56 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta yang berbunyi:

Ketentuan lebih lanjut tentang pelaksanaan penutupan konten dan/atau hak akses pengguna yang melanggar hak cipta dan/atau hak terkait dalam sistem elektronik atau menjadi layanan sistem elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) ditetapkan oleh peraturan bersama Menteri dan menteri yang tugas dan tanggung jawabnya di bidang komunikasi dan informatika. Penutupan konten atau hak akses dilakukan agar konten yang melanggar hak cipta

dan/atau hak terkait dalam situs-situs di internet tidak dapat diakses lagi. Pelanggaran hak cipta dan/atau hak terkait berupa pelanggaran yang dilakukan melalui sistem elektronik untuk penggunaan secara komersial secara langsung maupun tidak langsung ataupun yang dapat menimbulkan kerugian bagi pencipta, pemegang hak cipta, dan/atau pemilik hak terkait dilaporkan kepada Menkumham. Pelaporan ini dapat dilakukan oleh pencipta, pemegang hak cipta, pemilik hak terkait, pemegang lisensi hak cipta dan/atau hak terkait, asosiasi yang mendapatkan kuasa, Lembaga Manajemen Kolektif Nasional atau Lembaga Manajemen Kolektif, atau pihak lainnya yang mendapat kuasa. Setelah dilakukannya pelaporan akan ada tahap verifikasi.¹⁵

Dalam tahap verifikasi laporan akan dilakukan dalam jangka waktu paling lama tiga hari kerja sejak tanggal laporan tercatat. Verifikasi dilakukan untuk menemukan bukti dan melanggar hak cipta dan/atau hak terkait. Bila memang ditemukan bukti yang cukup dan dianggap melanggar hak cipta dan/atau hak terkait maka akan dibuatkan rekomendasi berupa penutupan sebagian atau seluruh konten yang melanggar dalam sistem elektronik atau layanan sistem elektronik tidak dapat diakses. Namun bila memang tidak ditemukan cukup bukti dan dianggap tidak memenuhi pelanggaran hak cipta dan/atau hak terkait, tim verifikasi menyampaikan hasil verifikasi laporan kepada Menkumham melalui Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual, untuk selanjutnya dilaporkan kepada pelapor beserta alasannya. Dalam halnya terdapat cukup bukti dalam hal melanggar hak cipta, tahap selanjutnya dilakukan penutupan konten dan/atau hak akses pengguna sebagian ataupun seluruhnya dan diumumkan dalam laman resmi Menkominfo.

Sedangkan dalam Permenkominfo nomor 5 tahun 2020 yang telah disebutkan diatas, bahwa situs downloadtanks dapat dikenakan sanksi berupa penutupan akses karena memuat dan memfasilitasi dokumen elektronik yang dilarang oleh peraturan perundang-undangan, yaitu berupa berkas video game Troublemaker yang merupakan pelanggaran hak cipta.

PENUTUP

Pembajakan terhadap video game masih sangat marak terjadi di Indonesia, Pembajakan

¹⁵ Kamillia Lathifah Ahmad, Intan Rahayu Kholillah, Kania Oktavia Parnika, Januar Hukmawa Janatino "Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Konten Kreator Di Era Digital Melalui Aplikasi TikTok (Studi Kasus: Live Streaming Ilegal Windah Basudara)," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 5, no. 4 (2025), <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/21230>.

dilakukan dengan cara menggandakan dan menyebarkan video game tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta, terutama melalui situs-situs web ilegal yang mendistribusikan file tersebut secara luas dan secara gratis dengan menyediakan berbagai tautan atau link kepada para pengunjung situs tersebut agar dapat di unduh secara gratis. Hal ini mengakibatkan kerugian ekonomi terhadap Game Developer sebagai pemilik dan pemegang hak cipta

SARAN

Pemerintah dan aparat penegak hukum diharapkan dapat meningkatkan pengawasan dan penindakan terhadap situs-situs ilegal yang menyediakan video game bajakan secara gratis. Menkominfo dapat bergerak secara aktif dengan melaksanakan pemblokiran secara berkala terhadap situs-situs web ilegal yang menyediakan konten video game bajakan agar distribusi video game bajakan dapat diminimalisir. Para game developer harus secara aktif melindungi karya ciptaannya dengan melakukan pencatatan hak cipta di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. Walaupun hak cipta bersifat deklaratif dan otomatis melekat sejak karya diwujudkan, pencatatan tetap penting sebagai bukti hukum ketika terjadi sengketa. Dengan adanya pencatatan, proses penuntutan baik secara perdata akan lebih mudah dibuktikan. Game Developer juga perlu secara aktif untuk mengajukan gugatan jika mengalami kerugian ekonomi.

REFERENSI

Buku

- Damian, Eddy. (2019). *Hukum hak cipta* (Ed. ke-3). Bandung: Alumni.
- Hadjon, Philipus M., & Tatiek Sri Djatmiati. (2019). *Argumentasi hukum*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Mahmud Marzuki, Peter. (2021). *Penelitian hukum* (Edisi Revisi). Jakarta: Kencana.
- Rahardjo, Satjipto. (2021). *Ilmu hukum*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Ramli, Ahmad M. (2010). *Cyber law dan HAKI dalam sistem hukum Indonesia*. Bandung: PT Refika Aditama.

Riswandi, Budi Agus. (2005). *Hak kekayaan intelektual dan budaya hukum*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Saebani, Beni Ahmad. (2024). *Metode penelitian*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Saidin, OK. (2022). *Aspek hukum hak kekayaan intelektual (Intellectual Property Rights)* (Edisi Revisi). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Soekanto, Soerjono, & Sri Mamudji. (2001). *Penelitian hukum normatif: Suatu tinjauan singkat*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Jurnal

Anthon Fathanudien,Dikha Anugerah,Bias Lintang Dialog, Taupik Hidayat. “Analisis Hukum Terhadap Perlindungan Bagi Pemegang Hak Cipta Atas Ulasan Film Dalam Platform Youtube Berdasarkan Peraturan Hak Cipta.” *Jurnal Hukum Sasana* 1, no. 2 (2025). <https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/SASANA/article/view/4530>.

Billy Sugihono,David Ciang, Jeff Antonio Yeo. “Perlindungan Hukum Konten Hak Cipta Dalam Ekonomi Kreatif Berbasis Teknologi Digital-Revolusi Industri Dan Bisnis Indonesia Era 5.0.” *Anthology: Inside Intellectual Property Rights* 2, no. 1 (2024). <https://ojs.uph.edu/index.php/Anthology/article/view/8250>.

Gabriel Rhema Chrisnando,Budi Santoso, Bagus Rahmanda. “Kedudukan Karya Seni Digital Dalam Sistem Non-Fungible Token (NFT) Terhadap Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.” *Law, Development and Justice Review* 6, no. 3 (2023). <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/lj/article/view/20021>.

I Made Surya Wahyu Arsadi. “Perlindungan Hukum Terhadap Karya Intelektual Karakter Fiksi Di Indonesia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.” *Jurnal Komunitas Yustisia* 5, no. 2 (2022). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jatayu/article/view/51692>.

Jaya Setiawan Sinaga dan Yosman Leonard Silubun. “Kedudukan Hukum Video Game Dalam Sistem Hukum Positif Di Indonesia.” *Jurnal Restorative Justice* 9, no. 2 (2025): 123–36. <https://ejournal.unmus.ac.id/index.php/hukum/article/view/7300>.

Kamillia Lathifah Ahmad,Intan Rahayu Kholillah,Kania Oktavia Parnika, Januar Hukmawa Janatino. “Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Konten Kreator Di Era Digital

- Melalui Aplikasi TikTok (Studi Kasus: Live Streaming Ilegal Windah Basudara).” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 5, no. 4 (2025). <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/21230>.
- Mirza Marali dan 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). <https://jurnal.fh.unpad.ac.id/index.php/plr/article/view/660>.
- Raphael Bertrand Mayaka dan Desty Puspita Maharani. “Pelanggaran Hak Cipta Di Era Digital: Praktik Mod Dalam Gim Interaktif Naratif.” *Mahalini: Journal of Business Law* 1, no. 2 (2024): 199–217. <https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/mahalini/article/view/12473>.
- Sitti Fatimah Maddusila, Agus Lanini, Andi Intan Purnamasari. “AI Revolution: The Legal Battle Between Indonesia and the European Union to Protect Copyright from Artificial Intelligence.” *Hasanuddin Law Review* 11, no. 3 (2025): 366–390. <http://pasca.unhas.ac.id/ojs/index.php/halrev/article/view/6499>.
- Sitti Fatimah Maddusila, Fithrah, Deni Hendrawan, et al. “Copyright Restrictions in Social Media Markets: A Legal Enforcement Challenge.” *Open Menu International Journal of Criminal Justice Sciences* 19, no. 2 (2024): 27–43. <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/949>.
- Sitti Fatimah Maddusila. “Royalty as a Way to Protect Creator: Current Conditions in Indonesia.” *Rechtsidee* 10, no. 2 (2022). <https://rechtsidee.umsida.ac.id/index.php/rechtsidee/article/view/780>.
- Syam Arasy Suhendra. “Problematika Perlindungan Hak Cipta Terhadap Permainan Video Di Indonesia.” *Bandung Conference Series: Law Studies* 5, no. 2 (2025). <https://proceedings.unisba.ac.id/index.php/BCSLS/article/view/18381>.
- Vania Irawan. “Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Games) Berupa Pembajakan Secara Online.” *JIPRO : Journal of Intellectual Property* 3, no. 2 (2020). <https://journal.uui.ac.id/JIPRO/article/view/17689>.
- Wenseslaus Justin Mulya. “Perlindungan Hukum Terhadap Publisher Game Online Atas Keberlakuan Game Online Sejenis Tanpa Lisensi Berbasis Private Server Di Indonesia

Ditinjau Dari Hak Cipta.” *Kabillah* 9, no. 2 (2024).
<https://ejournal.iainata.ac.id/index.php/kabilah/article/view/381>.

Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Undang-Undang Nomor 65 Tahun 2024 tentang Paten.

Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat.

Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia dan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 dan Nomor 26 Tahun 2015 tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam Sistem Elektronik.

Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2016 tentang Batasan dan Tanggung Jawab Penyedia Platform dan Pedagang (*Merchant*) Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (*Electronic Commerce*) yang Berbentuk *User Generated Content* (UGC).