

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMILIK HAK CIPTA
PERMAINAN VIDEO TERHADAP PEMBAJAKAN BERDASARKAN
UNDANG-UNDANG HAK CIPTA**



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Mengikuti Ujian Komprehensif
Pada Bagian Studi Hukum Perdata
Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya**

OLEH :

MAULANA FATTAH MARWA

02011181823036

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

FAKULTAS HUKUM

2023

UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS HUKUM
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA : MAULANA FATTAH MARWA
NIM : 02011181823036
PROGRAM KEKHUSUSAN : HUKUM PERDATA

JUDUL

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMILIK HAK CIPTA
PERMAINAN VIDEO TERHADAP PEMBAJAKAN BERDASARKAN
UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

**Secara Substansi telah Disetujui
Untuk Mengikuti Ujian Komprehensif**

Palembang, 19 Januari 2024

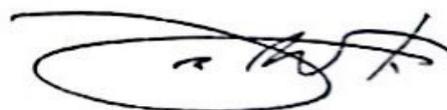
Disetujui oleh:

Pembimbing Utama,



Muhammad Rasyid, S.H.M.Hum
NIP.196404141990011001

Pembimbing Pembantu,

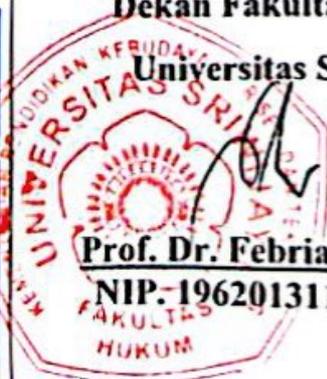


Sri Handayani, S.H., M.Hum
NIP. 197002071996032002



**Dekan Fakultas Hukum
Universitas Sriwijaya**

Prof. Dr. Febrian, S.H., M.S
NIP. 196201311989031001



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa	: Maulana Fattah Marwa
Nomor Induk Mahasiswa	: 02011181823036
Tempat/Tanggal Lahir	: Tanjung Tiram, 13 Februari 2000
Fakultas	: Hukum
Strata Pendidikan	: S1
Program Studi	: Ilmu Hukum
Program Kekhususan	: Hukum Perdata

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak memuat bahan-bahan yang sebelumnya telah diajukan untuk memperoleh gelar di perguruan tinggi manapun tanpa mencantumkan sumbernya. Skripsi ini juga tidak memuat bahan-bahan yang sebelumnya telah dipublikasikan atau dituliat oleh siapapun tanpa mencantumkan sumbernya dalam teks.

Demikian pernyataan ini sayabuat dengan sebenarnya. Apabila terbukti saya telah melakukan hal-hal yang bertentangan dengan pernyataan ini, saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul dikemudian hari sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Palembang, 20 Mei 2023



Maulana Fattah Marwa

NIM : 02011181823036

MOTO DAN PERSEMBAHAN

“TIDAK ADA YANG MUDAH TAPI TIDAK ADA YANG TIDAK MUNGKIN”

Skripsi ini Kupersembahkan kepada :

- ◆ Allah SWT**
- ◆ Kedua Orang Tuaku Tercinta**
- ◆ Kakakku Tersayang**
- ◆ Adikku Tersayang**
- ◆ Teman-Teman Seperjuangan**
- ◆ Para Dosen dan Staff FH UNSRI**
- ◆ Almamaterku**

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Puji syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat Rahmat dan karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul: **Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video Terhadap Pembajakan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014**. Penulisan skripsi ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya.

Selama proses penyelesaian skripsi ini Penulis menemukan beberapa hambatan. Namun, atas berkat Rahmat Allah SWT., serta dukungan dari berbagai pihak, Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa Penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua Dosen Pembimbing Skripsi Penulis yaitu, bapak Muhammad Rasyid, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing Utama dan Ibu Sri Handayani, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing Pembantu yang senantiasa memberikan masukan dan saran terkait penulisan skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, baik dalam lingkup akademis maupun masyarakat umum, khususnya yang membutuhkan informasi terkait perlindungan hukum permainan video. Atas perhatiannya penulis ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Palembang, 20 Mei 2023

Maulana Fattah Marwa
NIM : 02011181823036

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah meluangkan waktu, memberikan doa, bimbingan, saran dan masukan kepada Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, adapun pihak-pihak tersebut antara lain sebagai berikut:

1. “Allah SWT., karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya lah Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Dr. Febrian, S.H., M.S., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
3. Bapak Dr. Mada Apriandi, S.H., M.C.L., selaku Wakil Dekan I Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
4. Ibu Vegita Ramadhani Putri, S.H., S.Ant., M.A., LL.M Selaku Wakil Dekan II
5. Bapak Dr. Zulhidayat, S.H., M.H Selaku Wakil Dekan III
6. Bapak Dr. Muhammad Syaifuddin, S.H., M.Hum., selaku Ketua Bagian Hukum Perdata Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
7. Bapak Muhammad Rasyid, S.H., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Utama Penulis yang senantiasa memberikan saran dan masukan kepada Penulis hingga skripsi ini selesai;
8. Ibu Sri Handayani, S.H., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Pembantu yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membimbing dan membantu dalam proses penulisan skripsi ini, beliau bersedia memberikan bantuan, saran, masukan, doa, dan semangat kepada Penulis hingga skripsi ini selesai;
9. Seluruh Dosen dan Civitas Akademika Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya yang dengan sabar membantu, mengarahkan dan memberikan ilmu yang sangat amat bermanfaat;
10. Kedua Orang Tua Penulis, Ibu Mardiyanti Purba dan Bapak Yuswanda Fauzar, atas kasih sayang, doa, kesabaran, support, baik secara moril

maupun materil, semangat dan ridhanya yang telah diberikan di tiap langkah Penulis dalam mengejar cita-cita;

11. Kakak Penulis, Nadwa Tahwillla Marwa S.H., atas semangat dan doa serta bantuan selama Penulis kuliah sampai menyelesaikan skripsi ini;
12. Adik Penulis, Nadhira Syafiah Marwa, atas doa untuk Penulis menyelesaikan skripsi ini;
13. Ulfa Fadila, Hariz fadli, Tulang idel serta seluruh keluarga Penulis yang telah membantu support moril dan materil;
14. BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS SRIWIJAYA, organisasi yang mengajarkan banyak hal bermanfaat kepada Penulis, tempat Penulis berproses serta mencoba menjadi pemimpin di organisasi ini, banyak orang hebat yang Penulis temui di organisasi ini sehingga dapat merubah sudut pandang Penulis ke arah yang lebih baik lagi;
15. Abang Ayuk Pengurus serta staff BEM FH UNSRI, yang sangat Penulis cintai yang telah membantu Penulis menyelesaikan tanggung jawab Penulis dalam memimpin organisasi tersebut, terimakasih banyak untuk kalian yang tidak bisa Penulis sebutkan satu per satu;
16. Himpunan tercinta penulis HIMPUNAN MAHASISWA ISLAM (HMI) yang telah menambah relasi Penulis selama berkuliah di Universitas Sriwijaya, disini penulis merasakan arti saudara tak harus sedarah dan teman lebih dari saudara;
17. IKATAN MAHASISWA MUSLIM SUMATERA UTARA (IMMSU) organisasi kedaerahan Penulis yang menjadikan Penulis mempunyai mental yang kuat di tanah rantau;
18. Sahabat-Sahabat seperjuangan Penulis, Ilmi (simbah), alvin, fadli, bang gilang, arif, indri, kanda yustito, bang riski, ria novita, putu, riswan, vioni, dan seluruh yang terlibat dalam perkuliahan terimakasih banyak terutama simbah yang telah membantu Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
19. Sahabat - Sahabat terdekat Penulis, askari sloters, rahmat, anam, goldy, kanda rangga, akbar, alam, john, kanda rival, opang, fiza, enok, qiak,

lily, aan, zahra, anas, inne, hani, ustad Iqbal, mifta, kanda latif, serta kanda dinda, abang ayuk, adik-adik, yang telah memberikan warna, suka, duka, tangis, tawa, sehingga Penulis menjadi pribadi yang lebih baik dan tegar selama Penulis berada dalam dunia perkuliahan di Universitas Sriwijaya;

20. Diriku sendiri, penulis skripsi ini, yang telah kuat dan sabar dalam berproses dari awal perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini, yang telah bertahan hingga saat ini walaupun banyak terdapat kendala yang dihadapi selama masa perkuliahan hingga penulisan skripsi, terimakasih untuk Diriku sendiri mari kita lanjutkan pertualangan ini.

Skripsi ini masih terdapat kekurangan dalam penulisannya. Oleh karena itu, Penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan didalam penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi banyak orang aamiiiiinn. Atas perhatiannya Penulis ucapan terima kasih”.

Palembang, 20 Mei 2023

Maulana Fattah Marwa

NIM : 02011181823036

“DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	ix
ABSTRAK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Ruang Lingkup	10
F. Kerangka Teori	10
1. Teori Perlindungan Hukum.....	10
2. Teori Penyelesaian Sengketa.....	11
3. Teori Hak Kekayaan Intelektual.....	14
G. Metode Penelitian	16
1. Jenis Penelitian.....	16
2. Pendekatan Penelitian.....	17
3. Bahan Hukum	17
4. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum.....	19
5. Teknik Analisis Bahan Hukum	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	20
A. Tinjauan Umum Tentang Perlindungan Hukum.....	20
1. Pengertian Perlindungan Hukum.....	20
2. Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Video Game.....	22
3. Jenis Perlindungan Hukum	23
4. Prinsip Perlindungan Hukum	24
B. Tinjauan Tentang Hak Cipta.....	25
1. Pengertian Hak Cipta.....	25

2. Perlindungan Hak Cipta	26
BAB III PEMBAHASAN.....	29
A. Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta permainan video berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.	29
B. Penyelesaian Sengketa Permainan Video Berdasarkan UU Hak Cipta.....	39
1. Pelanggaran Hak Cipta	39
2. Bentuk Pelanggaran Hak Cipta Terhadap Permainan Video	45
3. Tindakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video.....	49
BAB IV PENUTUP	60
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN"	

Nama : Maulana Fattah Marwa

NIM : 02011181823036

Judul : Perlindungan Hukum Terhadap Pemilik Hak Cipta Permainan Video Terhadap Pembajakan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

ABSTRAK

Permainan video merupakan salah satu sarana hiburan elektronik yang dihasilkan oleh kemajuan teknologi di industri hiburan. Permainan video ini termasuk salah satu sarana hiburan yang menghasilkan suatu ciptaan yang pengeluarannya membutuhkan waktu, tenaga, pikiran dan uang selama proses pembuatannya. Oleh karena itu, karya kreatif permainan video wajib mendapatkan perlindungan. Pemasalahan yang akan diteliti adalah menjelaskan bagaimana permainan video bisa dikategorikan sebagai objek perlindungan Hak Cipta dan implementasi Undang-undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta dalam penyelesaian masalah pelanggaran Hak Cipta Permainan Video. Penelitian hukum yang digunakan yaitu metode pendekatan yuridis normatif. Penelitian ini didasarkan oleh pendekatan peraturan perundang-undangan terkait yang berlaku. Dari hasil penelitian, permainan video harus dilindungi oleh perlindungan hak cipta karena merupakan karya seni dengan hak cipta yang kompleks yang menggabungkan beberapa karya berhak cipta lainnya, termasuk musik, tarian, gambar, lukisan, pemrograman, fotografi, karya sastra, dan lainnya.

Kata kunci : Hak Cipta, Permainan video, Pembajakan

Palembang, 19 Januari 2024

Pembimbing Utama,



Muhammad Rasyid.,S.H.M.Hum
NIP.196404141990011001

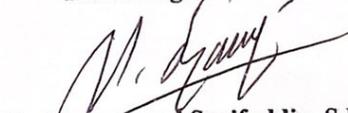
Pembimbing Pembantu,



Sri Handayani, S.H., M.Hum
NIP. 197002071996032002

Mengetahui.

Ketua Bagian Hukum Perdata



Dr. Muhammad Syaifuddin.,S.H.M.Hum
NIP. 197307281998021001

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang kemajuannya bergantung pada perlindungan hak kekayaan intelektual yang berasal dari keragaman etnis dan budaya yang unik serta bidang-bidang seperti ilmu pengetahuan dan teknologi serta media.¹ Apalagi dalam masa sekarang yang mana teknologi sangat pesat dan sangat berdampak untuk kemajuan bangsa dan negara.

Pesatnya perluasan upaya-upaya terkait dapat dikaitkan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi; memang, dunia semakin dipandang sebagai pasar tunggal. Jelas mengapa peraturan diperlukan dalam konteks yang lebih luas ketika kita mempertimbangkan persamaan dan kesamaan ini. Perlindungan hukum yang memadai, khususnya dalam kasus-kasus tertentu. Produk kegiatan yang menjadi dasar kecerdasan manusia, seperti penemuan ilmiah, kreasi seni, dan karya sastra, menjadi semakin penting bagi perekonomian banyak negara.²

Kemajuan teknologi dan informasi telah membuat hidup masyarakat umum menjadi lebih sederhana dan cepat. Semakin banyak orang yang menggunakan

¹ Gede, Agung, Pengaturan Perlindungan Hak Cipta, *Jurnal Kertha Semaya*, 2020, Nomor 8, hlm 1129 - 1137.

² Budi, Agus Riswandi, "*Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum*", Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm. 133.

Internet karena perkembangan teknologi dan karena permasalahan ini. Lalu lintas yang padat dan penggunaan untuk segala jenis pembelajaran, jaringan, dan kesenangan. Gaya hidup dan pertumbuhan ekonomi dipengaruhi oleh perubahan teknologi dan media, khususnya internet. Dulu untuk membeli atau menjual sesuatu, harus bertemu orang lain secara fisik.

Pada saat ini, kemajuan ilmu pengetahuan memberikan dampak yang signifikan bagi kehidupan masyarakat. Agar manusia dapat menciptakan karya intelektual yang memiliki nilai ekonomi dan manfaat, maka kemampuan intelektual dimanfaatkan dalam rangka kegiatan industri serta penelitian dan pengembangan suatu teknologi. Sebagai hasil dari perubahan ini, gagasan hak atas Kekayaan Intelektual (KI) akan muncul. KI adalah hak publik untuk mendapatkan keuntungan dari buah kreativitas intelektual.³

Transisi dari teknologi analog ke digital tidak hanya terbatas pada pergeseran teknik reproduksi saja. Menjamurnya karya digital yang dimungkinkan oleh penggunaan internet sebagai media informasi multimedia adalah akibat langsung dari mudahnya karya tersebut dibajak, disalin, dan dikirim ke ribuan orang sekaligus. Akibatnya, Internet menjadi media yang kontroversial karena banyaknya hak cipta dan hak kekayaan intelektual lainnya yang dikandungnya.⁴ Kekayaan intelektual atau hak kekayaan intelektual merupakan hak hukum atas hasil

³ Sudaryat, Sudjana., dan Rika Ratna Permata, *Hak Kekayaan Intelektual*, Oase Media, Bandung, 2010, hlm. 15.

⁴ Yusran, Isnaini, "*Hak Cipta dan Tantangannya di Era Cyberspace*", Ghalia Indonesia, Jakarta, 2009, hlm. 1.

kecerdikan dan pemikiran orisinal manusia yang diwujudkan dalam produk kebudayaan yang bernilai ekonomi dan bermanfaat secara sosial.⁵

Kekayaan intelektual pada dasarnya adalah hak tak berwujud yang dimiliki secara eksklusif oleh pemiliknya. Kekayaan intelektual (KI) hanya diberikan pada karya yang asli dan berguna di dunia nyata.⁶

Topik hukum yang dikenal dengan “perlindungan kekayaan intelektual” berkaitan dengan hak hukum atas karya atau penemuan yang merupakan hasil pemikiran orang dengan motivasi yang bersifat ekonomi dan moral.⁷ Hak cipta, paten, merek dagang, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu, perlindungan varietas tanaman, indikasi geografis, dan hak kekayaan intelektual publik lainnya semuanya berada di bawah payung hak kekayaan intelektual. Pemerintah Indonesia juga memasukkan karya cipta di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi ke dalam lingkup KI.⁸ Barang kekayaan intelektual merupakan hasil kerja intelektual yang diperoleh dengan biaya yang cukup besar guna memfasilitasi penciptaan komoditas dengan nilai moneter yang tinggi.⁹

Permainan Video merupakan salah satu karya yang dilindungi Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 (UU No 28 tahun 2014) . Permainan Video

⁵ Muhammad, Djumhana., dan Djubaedillah, “*Hak Milik Intelektual*”, Cet. Ke-4, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2014, hlm. 17.

⁶ Syarafina, Ramadhanty., Muhammad, Amirulloh., dan Tasya, Safiranita Ramli. “Perlindungan Karya Cipta Konten terhadap Pengunggahan Ulang dan Paid Promote pada Akun Media Sosial”. *Jurnal Simbu Cahaya Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya*, 2022, Nomor 2, hlm 197 – 214.

⁷ Damian, Eddy, *Hukum Hak Cipta*, Grafindo, Bandung, 2009, hlm. 29.

⁸ Yogiswari, Ni Made Dharmika., dan Mudana, Nyoman, “Perlindungan Hukum Hak Cipta Lagu Terhadap Kegiatan Aransemen”, *Jurnal Ilmu Hukum*, 2020, Nomor 5, hlm. 699.

⁹ Weda, Sari., Ni Komang, Ayu., dan Wiryawan, I Wayan. “*Pengaturan Perlindungan Hukum Atas Obat Tradisional Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual*”, *Jurnal Ilmu Hukum* 6, 2018, Nomor. 2, hlm. 7-10.

(*Video game*) adalah salah satu karya berbasis IT dan digital yang paling banyak dicuri dan disalin. *Video game*, juga dikenal sebagai "permainan video", adalah hasil dari kemajuan teknologi dan internet. *Game online* dengan cepat menggantikan *game offline* di *video game*.

Video game dapat dimainkan secara *offline* atau *online*, tergantung apakah anda memiliki akses ke internet. *Game offline* dapat dimainkan tanpa koneksi internet. Jumlah pemain dan jenis *video game* yang ditawarkan sangat dipengaruhi oleh perkembangan internet yang cepat. Ada banyak jenis permainan video, dan biasanya dijual sebagai perangkat lunak komputer. Suatu program yang memerintahkan komputer untuk mengontrol, menyimpan, dan mengolah data dikenal dengan software atau yang bisa disebut dengan perangkat lunak.¹⁰

Salah satu hal yang dilindungi undang-undang kekayaan intelektual adalah integritas *video game*.¹¹ Berdasarkan ketentuan Pasal 40 Ayat (1) huruf r UU/No. 28/ 2014 tentang Hak Cipta, permainan video ini dilindungi hak cipta. Namun, ada ketidakjelasan dalam UU Hak Cipta tentang standar untuk mendefinisikan *video game*. Ada banyak jenis permainan video, dan beberapa di antaranya berbentuk perangkat lunak komputer. Oleh karena itu, ketidakjelasan bagaimana permainan video dan program komputer berbeda satu sama lain. Ada masalah pelanggaran hak cipta dalam *video game* selain pengaburan aturan.

¹⁰ Wijaya, Ketut Rama., Windari, Ratna Artha., Yuliantini, Ni Putu Rai. "Akibat Hukum Pelanggaran Hak Cipta Software Video Games Bajakan Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta"., *Jurnal Komunitas Iustitia* 1,2018, Nomor 2, hlm 91-100

¹¹ Andini, Maria Paulina., Kusumadara, Afifah., dan Pawestri, Diah. "Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Permainan Video Atas Tindakan Pembajakan Online (Kajian Berdasarkan Konsep Kovergensi Telematika Dan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta)". *Jurnal Ilmu Hukum* 1, 2018, Nomor 3, hlm 20-29.

Perlindungan hak cipta terhadap permainan elektronik mempunyai landasan hukum berkat UU Hak Cipta, namun dalam praktiknya, baik pemain maupun pembuat permainan tersebut terus menerus melanggar hukum, dan hal ini jelas kontraproduktif. Semua pihak yang berkepentingan. Pengembang video game yang menghabiskan banyak waktu, tenaga, dan uang untuk membuat game.¹² Menjamurnya perangkat lunak yang dapat diunduh secara ilegal melalui Internet adalah akibat langsung dari meningkatnya popularitas game online. *International Intellectual Property Alliance* melaporkan bahwa nilai total barang bajakan di Indonesia adalah US\$174 juta, atau 248 miliar rupiah, selama tahun 2000 dan 2021. Tingkat pembajakan di negara ini terus meningkat selama beberapa tahun terakhir.¹³

Menurut laporan terakhir *Global Software Piracy Study* dari *Business Software Alliance* (BSA), Pada tahun 2016, 86% dari seluruh serangan bajak laut terjadi di Indonesia. Jika dibandingkan dengan negara-negara ASEAN lainnya, Indonesia memiliki tingkat pembajakan tertinggi dengan selisih yang signifikan. Pada tahun 2008, peringkat tingkat pembajakan global menempatkan Indonesia pada peringkat ke-12.¹⁴ Fakta tersebut salah satunya adalah kasus pembajakan video game. Tiga game dibajak, semuanya milik penerbit game yang berbeda.

¹² Paserangi, Hasbir. "Perlindungan Hukum Hak Cipta Software Program Komputer Di Indonesia". *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum* 18, 2011, hlm 22-30.

¹³ Katona, Sri. *Problem Pembajakan dalam Era Global*. <http://www.haki.lipi.go.id/utama.cgi?cetakartikel&1119229262>. Diakses pada Selasa 09 Mei 2023 Pukul 13.16 WIB.

¹⁴ "Pembajakan Software di Indonesia Masih Tinggi", www.tempointeraktif.com, Diakses pada Selasa 17 Januari 2022 pukul 14.30 WIB.

Industri video game Indonesia akan menderita kerugian finansial akibat pembajakan. Untuk konteksnya, *The Sims 4* dari *Electronic Arts* adalah game yang sangat mahal; untuk base gamenya saja bisa dibanderol seharga Rp562.000,00, dan untuk full gamenya bisa dibanderol seharga Rp10 juta. *The Sims 4* merupakan salah satu game *online* favorit bagi para pembajak karena memiliki basis penggemar yang cukup banyak dikalangan anak muda.¹⁵

Video game tentu saja, sangat mahal dibandingkan dengan mengunduh atau membeli CD atau VCD yang disalin secara tidak sah atau memainkan versi bajakan yang dapat ditemukan online secara gratis. Produser game pasti akan sangat menderita jika mengunduh video game tanpa izin.

Mengingat kejenuhan pasar yang disebabkan oleh menjamurnya video game, persaingan menjadi sangat ketat di antara banyak studio yang menciptakannya.¹⁶ Tingginya tingkat persaingan dalam industri video game, banyak studio yang melewati tahap konsep pembuatan game mereka.

Masalah yang kemudian muncul adalah mematikan situs web tidak cukup untuk menghentikan meluasnya pembajakan video game karena, jika sebuah situs web ditutup, pencuri dapat memulai situs web serupa hanya dengan alamat domain yang berbeda. Selain itu, sulit untuk memantau pelanggaran hak cipta online setiap

¹⁵ Nur Anwari, Febrianto, *Jangan Membeli The Sims 4 Versi Bajakan*, <https://duniaku.idntimes.com/game/konsol-pc/febrianto-nur-anwari/jangan-beli-versi-bajakan-the-sims-4-kalau-kamu-tidak-mau-mengalami-hal-ini>, Diakses pada Selasa 09 Mei 2023 pukul 14.55 WIB.

¹⁶ Suangga, Anisa., Ropi, Helwiyah., dan Mardhiyah, Ai. "Hubungan Aktivitas Bermain Video Game Dengan School Myopia Pada Siswa-Siswi SD ASY Syifa 1 Bandung". *Jurnal Universitas Padjajaran* 13, 2011, Nomor 2, hlm 1-10.

saat karena kecanggihan teknologi saat ini dan kebebasan yang dimiliki pengguna internet untuk mengakses berbagai informasi.

Oleh karena itu, penulis mengklaim bahwa menarik untuk mengkaji kasus pembajakan video game dari sudut pandang hukum hak cipta Indonesia. Penulis termotivasi guna melaksanakan studi untuk mempelajari perlindungan hukum hak cipta video game atas tindakan pembajakan sebagai akibat dari munculnya tantangan dan masalah hukum seperti skenario yang dijelaskan di atas. Berdasarkan ketentuan Pasal 40 ayat (1) huruf r UU Hak Cipta, permainan video ini dilindungi hak cipta.

Pasal 40 UU Hak Cipta menyatakan bahwa jenis ciptaan yang dilindungi adalah: “a). buku, pamflet, penampilan makalah terbitan, dan semua karya tulis lainnya; b). ceramah, pidato, dan kreasi sejenis lainnya; c). alat peraga yang dibuat untuk tujuan pendidikan dan ilmiah; d). lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks; e). drama, drama musikal, tari, koreografi, wayang, dan pantomim; f). karya seni dan g). karya”.

Namun, definisi video game dalam UU Hak Cipta bersifat ambigu dan dapat ditafsirkan berbeda-beda. Namun, terdapat berbagai macam permainan yang tersedia, dan beberapa bahkan ada dalam bentuk program yang dapat diunduh.¹⁷ Akibatnya, semakin sulit membedakan antara game dan perangkat lunak. Meluasnya pelanggaran terhadap karya berhak cipta dalam video game juga menjadi permasalahan selain ketidakjelasan aturan terkait.

¹⁷ Agung, Anak Sagung Ngurah Indradewi, Substansi Hukum Kekaburan Norma pada Peralihan Hak Cipta, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiska*, 2020, Nomor 3, hlm 51-54.

Meskipun UU Hak Cipta memberikan kerangka hukum untuk perlindungan hak cipta dalam game elektronik, dalam praktiknya masih terjadi pelanggaran, baik oleh pengguna maupun pengembang. Hak cipta permainan.kehilangan uang. Pembuat video game menginvestasikan banyak waktu, energi, dan uang untuk membuat produk mereka.

Berdasarkan penjabaran diatas penulis berminat guna menulis riset ilmiah adalah **“PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMILIK HAK CIPTA PERMAINAN VIDEO TERHADAP PEMBAJAKAN BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA”**.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang tersebut, alhasil rumusan masalah yang bakal dibahas pada riset penulisan ini yaitu :

1. “Bagaimana perlindungan hukum bagi pemilik Hak Cipta permainan video berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?
2. Bagaimana penyelesaian sengketa permainan video berdasarkan Undang-undang Hak Cipta?”

C. Tujuan Penelitian

Berlandaskan permasalahan kajian tersebut, alhasil ditetapkan tujuan riset dalam penulisan skripsi ini yaitu:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis perlindungan hukum bagi pemegang Hak Cipta permainan video berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

2. Untuk mengetahui dan menganalisis penyelesaian sengketa terkait dengan permainan video pada Undang-undang Hak Cipta.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari riset penulisan skripsi ini diantisipasi untuk mencakup manfaat baik teoritis dan praktis. Manfaat itu yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Para penulis penelitian ini berharap bahwa upaya mereka akan menghasilkan pemahaman baru tentang faktor-faktor yang memandu pengambilan keputusan peradilan.
- b. Penulisan skripsi ini diharapkan untuk memajukan pengetahuan dan gagasan hukum.

2. Manfaat Praktis

a. Masyarakat

Penulis penelitian ini berharap temuannya dapat bermanfaat bagi masyarakat.

b. Penegak hukum

Temuan dalam artikel ini dimaksudkan sebagai sumber daya bagi penegak hukum dalam mempertimbangkan penerapan konsekuensi, termasuk tuntutan hukum perdata, terhadap pembajakan video game.

c. Pemerintah

Temuan riset ini diharapkan bisa bermanfaat buat pemerintah terutama praktisi dan akademisi hukum yang berkaitan dengan kekayaan intelektual khususnya berhubungan *video game*.

E. Ruang Lingkup

Penulis membatasi pembahasan permasalahan dalam rumusan masalah untuk menghindari meluasnya arah penulisan skripsi ini hanya terbatas pada analisis perlindungan hukum terhadap pemilik Hak Cipta permainan video berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

F. Kerangka Teori

Teori kebebasan hak kekayaan intelektual, teori kebebasan hukum, dan teori perlindungan hukum digunakan sebagai kerangka teori untuk analisis dalam pembuatan tesis ini dalam menanggapi isu-isu aktual.

1. Teori Perlindungan Hukum

Sajipto Raharjo mencontohkan pendapat Fitzgerald bahwa teori hukum kodrat atau aliran hukum kodrat merupakan cikal bakal filsafat perlindungan hukum. Aliran ini dipelopori oleh Plato, Aristoteles (murid Plato), dan Zero (pendiri aliran Stoic). Bagi para pendukung hukum alam, hubungan antara hukum dan moralitas merupakan cerminan lahir dan batin dari norma-norma kehidupan manusia yang diwujudkan melalui hukum dan moralitas, dan hukum itu sendiri berasal dari Tuhan yang universal dan kekal.¹⁸

Philipus M. Hadjon berpendapat bahwa tindakan pemerintah yang preventif dan represif merupakan perlindungan hukum yang terbaik bagi masyarakat. Perlindungan hukum yang represif berupaya menyelesaikan perselisihan, khususnya di bidang peradilan, sedangkan perlindungan hukum

¹⁸ Sajipto Raharjo, *Ilmu Hukum*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2000, hlm 53.

preventif bertujuan untuk mencegah berkembangnya permasalahan sehingga memerlukan tindakan pemerintah yang bijaksana dan bijaksana.

Video game adalah karya yang dilindungi dalam pengertian perlindungan hukum ini, yang diatur dalam UU/No. 28/2014 tentang hak cipta, yang merupakan kerangka hukum. Undang-Undang Hak Cipta Indonesia mengatur ruang lingkup perlindungan hak cipta dan jenis tindakan yang merupakan pelanggaran hak cipta dan hak terkait di Indonesia. Beberapa pasal dalam Undang-Undang Hak Cipta sendiri mengatur tentang contoh-contoh pelanggaran hak cipta yang berkaitan dengan perlindungan suatu ciptaan yang berkaitan dengan masalah yang relevan.

Berhubung gagasan perlindungan hukum mencakup perlindungan hukum yang bersifat preventif dan represif, maka hal ini relevan untuk menjawab permasalahan tentang perlindungan hukum pemilik hak cipta video game dari pembajakan berdasarkan Undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta. Gagasan ini berkaitan dengan hak-hak pemegang hak cipta, oleh karena itu hak-hak pemegang hak cipta harus dijaga agar keadilan dapat ditegakkan dan diberikan perlindungan hukum.

2. Teori Penyelesaian Sengketa

Nurmaningsih Amriani mendefinisikan sengketa adalah perselisihan yang timbul antara pihak-pihak yang mengadakan perjanjian sebagai akibat wanprestasi salah satu pihak dalam perjanjian.¹⁹ Sedangkan, menurut Takdir

¹⁹ Salim HS dan Erlies Septiana Nurbani, *"Penerapan Teori Hukum Pada Penelitian Tesis dan Disetasi"*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2013, hlm. 259.

Ramadani, sengketa adalah keadaan dan konteks ketika orang menghadapi perbedaan pendapat atau perbedaan pendapat yang nyata berdasarkan persepsi mereka sendiri sendiri.²⁰

Sengketa adalah situasi di mana satu pihak merasa dirugikan oleh pihak lain dan mengungkapkan ketidakbahagiaan ini kepada pihak lain. Perselisihan terjadi ketika ada kondisi yang menunjukkan adanya perbedaan pendapat. Sengketa didefinisikan dalam konteks hukum, khususnya dalam konteks hukum kontrak, sebagai ketidaksepakatan yang timbul antara para pihak sebagai akibat dari pelanggaran ketentuan kontrak, baik sebagian atau seluruhnya. Dengan kata lain, salah satu pihak dinyatakan wanprestasi karena gagal melaksanakan kewajiban yang seharusnya dilaksanakan. Namun jika tidak atau melebihi standar maka akan menimbulkan kerugian finansial bagi pihak lain.²¹

Penyelesaian sengketa pada dasarnya ada dua cara, yaitu melalui lembaga litigasi (melalui sistem pengadilan) dan melalui non litigasi (di luar sistem).

1. Penyelesaian Sengketa Secara Litigasi

Litigasi adalah perencanaan dan presentasi dari setiap kasus, termasuk penyediaan informasi yang komprehensif serta prosedur dan kolaborasi untuk menentukan masalah dan mencegah masalah yang tidak terduga. Penyelesaian sengketa hukum melalui litigasi terjadi di

²⁰ Takdir Rahmadi, *“Mediasi Penyelesaian Sengketa Melalui Pendekatan Mufakat”*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2017, hlm. 1.

²¹ Amriani, Nurmaningsih, *“Mediasi Alternatif Penyelesaian Sengketa Perdata di Pengadilan”*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2012, hlm. 12.

pengadilan. Litigasi adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan eksekusi gugatan.²²

Penggugat adalah orang yang menuntut ganti rugi sebagai akibat dari tindakan tergugat, mencari pemulihan yang sah atau adil dalam gugatan, yang merupakan tindakan perdata yang dilakukan di pengadilan. Gugatan penggugat harus mendapat tanggapan dari tergugat. Jika penggugat menang, putusan yang akan diberikan untuk kepentingan mereka, dan sejumlah perintah pengadilan dapat dikeluarkan untuk menegakkan hak mereka, putusan ganti rugi, atau perintah sementara atau permanen untuk menghalangi atau memaksa tindakan. Individu yang sadar hukum adalah mereka yang lebih memilih litigasi daripada metode penyelesaian sengketa alternatif.

2. Penyelesaian Sengketa Secara Non-Litigasi

Menurut Rachmadi Usman, S.H., M.H., alternatif penyelesaian sengketa (APS) yang biasa disebut dengan litigasi (pengadilan), dapat digunakan untuk menyelesaikan sengketa selain litigasi (pengadilan).²³ Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 yang mengatur Arbitrase memberikan dasar hukum yang melarang alternatif penyelesaian sengketa (di Indonesia dikenal dengan APS).

Namun demikian, praktik penyelesaian sengketa hukum di luar pengadilan sejalan dengan prinsip-prinsip nasional Indonesia yang

²² Fitrotin, Jamila, *Strategi Penyelesaian Sengketa Bisnis*, Medpress Digital, Yogyakarta, 2014, hlm. 31-32.

²³ Usmani Rachmadi, *Mediasi di Pengadilan : Dalam Teori dan Praktik*, Sinar Grafika, Jakarta, 2012, hlm. 8.

dituangkan dalam UUD 1945. Pengambilan keputusan dilakukan melalui musyawarah dan mufakat sebagai teknik penyelesaian.

Teori penyelesaian sengketa revelan menjawab permasalahan terkait upaya yang dilakukan pelaku pembajakan permainan video. Hal tersebut berkenaan dengan upaya-upaya atau hal-hal yang dilakukan pemilik hak cipta permainan video dalam mengatasi kerugian yang dialami akibat pembajakan permainan video.

3. Teori Kekayaan Intelektual

Kekayaan intelektual adalah hak istimewa yang datang dari memiliki pola pikir yang menciptakan sesuatu dengan konten intelektual yang dapat dipasarkan. Robert M. Sherwood telah mengajukan teori berikut sebagai landasan perlindungan HKI.²⁴

1. *Reward Theory*

Teori ini menyiratkan bahwa untuk menghormati hasil intelektual seseorang atau pengarang dengan baik, penghargaan harus diberikan pada orisinalitas yang ditampilkan dalam konsepsi karya tersebut. Teori ini cocok dipakai dalam judul Perlindungan Hukum Terhadap Pemilik Hak Cipta Permainan Video Terhadap Pembajakan Berdasarkan Pasal 40 Huruf (r) Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, karena dalam hal ini hak ini permainan video game merupakan suatu hasil karya intelektual dari pencipta yang menghasilkan nilai ekonomis yang

²⁴ Ranti Fauza Mayana, “Perlindungan Desain Industri Di Indonesia Dalam Era Perdagangan”, Grasindo, Jakarta, 2004, hlm. 44.

harus diberi penghargaan yang tidak boleh disebar luaskan tanpa izin dari pencipta.

2. *Recovery Theory*

Menurut teori ini, inovator atau pencipta harus mendapatkan kembali waktu dan uang yang mereka investasikan dalam menciptakan produk. Karena pembajakan suatu karya yang bernilai ekonomi sangat merugikan artis dan bertentangan dengan teori tersebut, teori ini relevan dengan perlindungan hukum pemilik hak cipta video game terhadap pembajakan berdasarkan pembajakan berdasarkan Pasal 40 huruf (r) Undang-undang Nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta.

3. *Incentive Theory*

Menurut teori ini, mendorong seniman atau penemu mengarah pada tumbuhnya kreativitas.

4. *Risk Theory*

Menurut teori ini, hak kekayaan intelektual adalah suatu karya yang mengandung risiko yang memungkinkan orang lain untuk memperbaiki atau meningkatkan karya yang sudah ada yang memiliki nilai ekonomi. Sebagaimana tercantum dalam Pasal 40 huruf (r) Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, perlindungan hukum untuk melindungi Ciptaan dari pencipta adalah wajar.

5. *Economic Growth Stimulus Theory*

Teori ini mengakui bahwa hak kekayaan intelektual merupakan suatu alat dari pembangunan ekonomi, termasuk dalam pengedaran secara legal terhadap permainan game.

Apabila dilihat dari rangkaian teori diatas Kekayaan Intelektual mempunyai payung hukum tersendiri berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Kekayaan intelektual yang dihasilkan seseorang atau pencipta yang mempunyai nilai ekonomis harus diakui secara legal, memperoleh kembali apa yang telah dikeluarkan oleh pencipta seperti waktu, tenaga dan materi pengembangan kreatifitas dari ciptaan, dua hal tersebut memungkinkan resiko dan kerugian terhadap pencipta dikarenakan tingginya tingkat pembajakan hasil karya yang bernilai ekonomis.

Teori Kekayaan intelektual relevan menjawab permasalahan terkait pembajakan permainan video. Hal ini karna teori kekayaan intelektual mencakup hak hak pemilik hak cipta permainan video karena mempunyai nilai ekonomis yang harus diakui secara legal demi terciptanya lingkungan hukum yang adil dan bermartabat.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah studi tentang bagaimana pendekatan penelitian hukum secara sistematis. Ada beberapa poin penting yang perlu dijelaskan dalam pekerjaan ini, yaitu sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Riset ini yaitu riset kepustakaan. Kajian ini mencari landasan teori berupa teori, kaidah, ketentuan, dan kerangka konseptual²⁵. Jenis riset yang dipakai yaitu riset normatif. Sampai sumber data nya terbagi jadi data sekunder

²⁵ Sumardi Suryabrata, *Metodelogi Penelitian*, Balai Pustaka, Yogyakarta, 1983, hlm. 65.

yang berupa Undang-undang yang berlaku, putusan Pengadilan Agama, konsep-konsep, doktrin para ahli.²⁶

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dipakai penulis pada riset ini yaitu:²⁷

a. Pendekatan Perundang-undangan.

Menelaah permasalahan yang ada (masalah hukum) dan menelaah peraturan perundang-undangan yang berlaku merupakan metode legislasi.

b. Pendekatan Konseptual

Pendekatan konseptual menyimpang dari teori-teori dan pendapat-pendapat para sarjana hukum yang telah berjasa dalam bidang kajian hukum. Pemahaman, konsep, dan asas dalam hukum akan dihasilkan dan diungkapkan melalui penelitian untuk membantu memecahkan kesulitan yang ada.²⁸

3. Bahan Hukum

Penelitian memakai jenis bahan hukum primer, sekunder, dan tersier

a. Bahan hukum primer

²⁶ Amirudin dan Zainal Asikin, *“Pengantar Metode Penelitian Hukum”*, PT. Raja Grafindo, Jakarta, 2021, hlm. 118.

²⁷ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta, 2005, hlm. 181.

²⁸ Salim HS dan Erlies Septiana Nurbani, *“Penerapan Teori Hukum Pada Penelitian Tesis dan Disertasi”*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2013, hlm. 135-136.

Bahan hukum primer adalah data hukum yang kredibel, seperti undang-undang dan peraturan yang terkait dengan bidang studi.²⁹ Adapun bahan hukum primer dalam riset ini ialah:

- 1) “Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- 2) Kitab Undang-undang Hukum Perdata
- 3) Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- 4) Undang-undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase
- 5) Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta”

b. Bahan hukum sekunder

Bahan hukum sekunder dijelaskan dalam bahan hukum primer. Buku dan karya ilmiah hukum yang relevan dengan subjek penyelidikan dianggap sebagai bahan hukum sekunder.³⁰

c. Bahan hukum tersier

Dokumen hukum tersier yang berasal dari kamus, jurnal, surat kabar, dan sumber lainnya menjelaskan informasi hukum primer dan sekunder. Penulis menggunakan sumber hukum tersier, seperti jurnal hukum yang berkaitan dengan subjek penelitian ini, saat menulis.³¹

²⁹ Amirudin dan Zainal Asikin, “*Pengantar Metode Penelitian Hukum*”, Raja Grafindo, Jakarta 2010, hlm. 90.

³⁰ Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*. PT Bumi Askara, Jakarta, 2013, hlm. 47.

³¹ Surakhmad Winarno, “*Metode dan Tekni Dalam Bukunya Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik*”, Tarsito, Bandung, 1991, hlm. 17.

4. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Buku-buku hukum, majalah hukum, dokumen-dokumen, peraturan perundang-undangan, dan website resmi putusan pengadilan semuanya menjadi sumber informasi dalam penelitian ini.

5. Teknik Analisis Bahan Hukum

Metode analisa bahan hukum penulis yaitu kualitatif. Jika data penelitian dikumpulkan sebagai pernyataan dan bahan tertulis, analisis kualitatif digunakan.³²

6. Teknik Penarikan Kesimpulan

Secara umum teknik penarikan kesimpulan dibagi menjadi dua yaitu kesimpulan deduktif dan induktif. Penarikan kesimpulan secara deduktif yaitu mengambil kesimpulan secara logis berdasarkan premis yang ditemukan. Premis adalah asumsi, pemikiran, dan landasan kesimpulan yang dianggap benar. Sedangkan penarikan kesimpulan secara induktif yaitu mengambil kesimpulan dari premis umum seperti pengamatan, data, atau fakta. Kemudian mengambil kesimpulan dengan spesifik atau hipotesis.

Artikel ini menggunakan pendekatan induktif dalam menulis, yang dimulai dengan ide-ide luas tentang suatu topik, mempersempitnya ke fitur-fitur penting, dan kemudian menyajikan fitur-fitur tersebut sebagai kesimpulan.³³

³² P.Joko, Subgayo, "*Metode dan Teknik Dalam Bukunya Pengantar Penelitian Ilmu Dasar Metode Teknik*", Rineka Cipta, Jakarta, 1991, hlm. 17.

³³ Surakhmad, Winamo, "*Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik*", Tarsito, Bandung, 1991, hlm. 17.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

- Amirudin dan Zainal Asikin. 2021. *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Kencana.
- Chainur Arrasyid. 2001. *Dasar-Dasar Ilmu Hukum*. Bandung: Sinar Grafika
- Eddy Damian. 2009. *Hukum Hak Cipta*. Bandung: Alumni.
- Fitrotin, Jamila. 2014. *Strategi Penyelesaian Sengketa Bisnis*. Yogyakarta: Medpress Digital.
- Huzomi, Tamotzu. 2006. *Panduan Hak Cipta*. Japan: Ikatan Penerbit Indonesia.
- Kansil. 1998. *Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nurnaningsih Amriani. 2012. *Mediasi Alternatif Penyelesaian Sengketa Perdata di Pengadilan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Peter Mahmud Marzuki. 1990. *Pengantar Ilmu Hukum*. Jakarta: Kencana.
- Peter Mahmud Marzuki. 2005. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana.
- Rachmadi Usmani. 2012. *Mediasi di Pengadilan : Dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Rahmi Jened. 2014. *Hukum Hak Cipta*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Ranti Fauza Mayana. 2004. *Perlindungan Desain Industri Diindonesia Dalam Era Perdagangan*. Jakarta: Grasindo.
- Ramos andy dan Laura lopez. 2013. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. Amerika: WIPO.
- Riswandi. 2009. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Saidin. 2015. *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- _____, 2019. *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Depok: Rajawali Pers.
- Satjipto Raharjo. 2000. *Ilmu Hukum*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Satjipto Rahardjo. 2003. *Sisi Lain Hukum di Indonesia*. Jakarta: Kompas.

Salim dan Erlies Septiana Nurbani. 2013. *Penerapan Teori Hukum Pada Penelitian Tesis dan Disertasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Setiono. 2004. *Rule of Law*. Surakarta: Fakultas Hukum, UNS.

Shidarta. 2014. *Moralitas Profesi Hukum Satu Tawaran Kerangka Berfikir*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Sudaryat, Sudjana dan Rika Ratna Permata. 2010. *Hak Kekayaan Intelektual*. Bandung: Oase Media.

Sumardi Suryabrata. 1983. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Grafindo.

Suyud, Margono. 2003. *Hukum dan Perlindungan Hak Cipta*. Jakarta: CV Novindo Pustaka

Takdir Rahmadi. 2017. *Mediasi Penyelesaian Sengketa Melalui Pendekatan Mufakat*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Zainuddin Ali. 2013. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta:

B. PERATURAN PERUNDANG - UNDANGAN

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

C. JURNAL

Ardina, Yessica., Santoso Budi., dan Njaritjani, Rinitami. 2016. Perlindungan Hak Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Vidio (*Vidio Games*) Terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Jurnal Ilmu Hukum*. No 5(2): 1-13.

Agung, Anak Sagung Ngurah Indradewi. 2020. Substansi Hukum Kekaburan Norma pada Peralihan Hak Cipta. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiska*. No. 8 (3): 51-54.

Andini, Maria Paulina., Kusumadara, Afifah., dan Pawestri, Diah. 2018. Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Permainan Video Atas Tindakan Pembajakan Online (Kajian Berdasarkan Konsep Kovergensi Telematika Dan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta). *Jurnal Ilmu Hukum*. No. 1 (2): 1-10.

- Caesar, Rio, 2015. Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa, *Journal of Animation And Games Studies*, No. 2(1): 113-134.
- Irawati. 2019. Digital Right Managements (Teknologi Pengaman) Dalam Perlindungan Terhadap Hak Cipta di Era Digital. *Jurnal Diponegoro Private Law Review*. No. 4(1): 386.
- Paserangi, Hasbir. 2011. Perlindungan Hukum Hak Cipta Software Program Komputer Di Indonesia.”*Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*. No. 18(1): 22-25.
- Ramadhanty, Syarafina., Muhammad, Amirulloh., dan Tasya Safiranita Ramli. 2022. Perlindungan Karya Cipta Konten terhadap PengunggahanUlangdan Paid Promote pada Akun Media Sosial. *Jurnal Simbur Cahaya Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya*. No 2: 297 – 214.
- Robby Akhmad., dan Surya Dilaga. 2016. Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Software Permainan video Dalam Perspektif Undang-UndangNomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, *Jurnal IUS*. No. 4(2): 24.
- Sheilindry, Icha., Mada, Apriandi Z., dan Achmad, Syarifudin. Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Dalam Kontrak Bisnis Elektronik Atas Pemegang Hak Merek Dagang. *Jurnal Simbur Cahaya Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya*. No. 28 (2): 282 – 294.
- Suangga, Anisa., Ropi, Helwiyah., dan Mardhiyah, Ai. 2011. “Hubungan Aktivitas Bermain Video Game Dengan School Myopia Pada Siswa-Siswi SD ASY Syifa 1 Bandung. *Jurnal Universitas Padjajaran*. No. 2(2): 1-10.
- Weda Sari, Ni Komang Ayu., dan Wiryawan, I Wayan. 2018. Pengaturan Perlindungan Hukum Atas Obat Tradisional Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual. *Kertha Semya: Journal Ilmu Hukum*. No. 2(6): 1-7.
- Yogiswari, Ni Made Dharmika., dan Mudana, Nyoman. Perlindungan Hukum Hak Cipta Lagu Terhadap Kegiatan Aransemen. ”*Kertha Semya: Journal Ilmu Hukum*. Nomor. 5 (8): 699.

D. INTERNET

- Andreas. *Jual Game Bajakan, Seorang Pedagang Kecil dituntut 6 Bulan*. [http://www.kaskus.co.id/Jual Game Bajakan, Seorang Pedagang Kecil Dituntut 6 bulan](http://www.kaskus.co.id/Jual_Game_Bajakan,_Seorang_Pedagang_Kecil_Dituntut_6_bulan_) , Diunduh pada tanggal 16 Mei 2023.

- Benefita, *Kasus Hacking yang Menggemparkan Indonesia dan Penyebabnya*, <https://www.niagahoster.co.id/blog/kasus-hacking-indonesia/>, diunduh pada tanggal 18 Mei 2023.
- Fitri, hidayat. *Perlindungan Hukum Unsur Esensial dalam Suatu Negara Hukum*, <http://fitrihidayatub.blogspot.com/2013/07/perlindungan-hukum-unsur-esensialdalam.html>. Diunduh pada tanggal 2 Januari 2023.
- Habib, Yusuf. *Apa Itu Video Game?*. <https://www.dictio.id/t/apa-itu-video-game/160579>. Diunduh pada 08 Mei 2023.
- Indotipstricks, *Cara Membuat Game Sederhana di Komputer*, <http://www.indotipstricks.net/2015/10/cara-membuat-game-pemula.html>. Diunduh pada 3 Januari 2023.
- Jaman Abi, *Perlindungan Hak Cipta Atas Program Komputer*, <https://www.hukumonline.com/klinik/a/perlindungan-hak-cipta-atas-program-komputer-c4211>, Diunduh pada tanggal 16 Mei 2023.
- Katona Sri. *Problem Pembajakan dalam Era Global*. <http://www.haki.lipi.go.id/utama.cgi?cetakartikel&1119229262>. Diunduh pada Selasa 09 Mei 2023.
- Mulyawan, Rifqi. *Memahami Pengertian Hacking (Peretasan) sejarah dan cara melindungi*. <https://rifqimulyawan.com/blog/pengertian-hacking/> Diunduh pada Sabtu 28 Januari 2023.
- Nur Anwari, Febrianto. *Jangan Membeli The Sims 4 Versi Bajakan*. <https://duniaku.idntimes.com/game/konsol-pc/febrianto-nur-anwari/jangan-beli-versi-bajakan-the-sims-4-kalau-kamu-tidak-mau-mengalami-hal-ini>, Diakses pada Selasa 09 Mei 2023.
- Nurhidayati Meila. *Pelanggaran Hukum Terhadap Hak Cipta*. <https://meilabalwell.wordpress.com/pelanggaran-hukum-terhadap-hak-cipta/>, Diunduh pada tanggal 14 Februari 2023
- Pembajakan Software di Indonesia Masih Tinggi*, www.tempointeraktif.com. Diunduh pada tanggal 17 Januari 2022.
- Penyelesaian Sengketa Litigasi dan Non-Litigasi (Tinjauan Terhadap Mediasi dalam Pengadilan sebagai Alternatif Penyelesaian Sengketa di Luar Pengadilan. https://www.academia.edu/29831296/Penyelesaian_Sengketa_Litigasi_dan_NonLitigasi_Tinjauan_terhadap_Mediasi_dalam_Pengadilan_sebagai_Alternatif. Diunduh pada tanggal 21 Mei 2022.

- Revita, Tiffany. *Apa itu Hak Cipta: Pengertian, Jenis serta Bentuk Pelanggaran*, <https://dailysocial.id/post/apa-itu-hak-cipta>. Diunduh pada tanggal 19 Mei 2023.
- Routeority. *Hacking*. <http://routeterritory.wordpress.com/2009/08/12/perbedaan-hacking-cracking-hijacking-dan-carding>. Diunduh pada tanggal 28 Januari 2023.
- Suryajaya, Martin. [http://www.indoprogres.com/2014/12/Permainan_Video_sebagai 'Gesamtkunstwerk' – IndoPROGRESS](http://www.indoprogres.com/2014/12/Permainan_Video_sebagai_Gesamtkunstwerk_-_IndoPROGRESS). Diunduh pada Senin 08 Mei 2023.
- Tech. *Hacker 16 Tahun Bobol Database Kejagung, Motifnya Iseng*. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20210219202546-37-224785/hacker-16-tahun-bobol-database-kejagung-motifnya-iseng>, diunduh pada tanggal 19 Mei 2023.
- Virtual Privat Server*. <https://appkey.id/pembuatan-website/server-hosting/virtual-private-server-adalah/>. Diunduh pada Sabtu 28 Januari 2023.