

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Industri permainan di Indonesia terus menunjukkan pertumbuhan yang menjanjikan, meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan. Berbagai faktor mendorong perkembangan ini, termasuk peningkatan akses internet, pertumbuhan pasar permainan seluler, dan dukungan dari pemerintah serta komunitas pengembang lokal. Salah satu tren utama dalam industri permainan Indonesia adalah dengan meningkatnya minat dan partisipasi dalam pengembangan permainan video atau selanjutnya dapat disebut *video game*. Dikutip dari *Oxford Languages*, *Video Game* adalah: “*a game played by electronically manipulating images produced by a computer program on a television screen or other display screen.*” yang artinya permainan yang dimainkan dengan memanipulasi gambar secara elektronik yang dihasilkan oleh program komputer pada layar televisi atau layar tampilan lainnya. *Video game* juga ditentukan berdasarkan *platform* yang digunakan, antara lain permainan arkade (*arcade games*), permainan konsol (*console games*), permainan komputer (*computer games*), dan permainan seluler (*mobile games*).<sup>1</sup>

Para pengembang independen semakin aktif dalam menciptakan karya-karya kreatif mereka sendiri, menghasilkan *video game* yang unik dan beragam.

---

<sup>1</sup> Vania Irawan, “Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (*Video Games*) Berupa Pembajakan Secara Online”, *Journal of Intellectual Property*, Vol. 3 No. 2, Pusat Hak Kekayaan Intelektual Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, 2020, hal. 36

Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), diketahui bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 78,19%, berarti sekitar 215,6 juta orang di Indonesia merupakan pengguna internet. Menurut Nico Partners selaku perusahaan riset pasar dan konsultasi yang mencakup pasar gim di Asia dan MENA (*Middle East and North Africa*) memperkirakan sekitar 50% dari pengguna internet kabel atau *landline* yang dapat mengakses komputer merupakan *Gamer* (sebutan orang yang sering memainkan *game*). Sementara dikalangan pengguna internet seluler persentase *game* bahkan lebih tinggi yaitu sekitar 80% pengguna yang bermain *game*.<sup>2</sup> Hal ini didorong oleh berbagai *platform* dan acara pameran seperti *Video Games Festival* (VGD) yang memberikan kesempatan bagi para pengembang untuk memamerkan karyanya dan mendapatkan perhatian baik dari publik maupun investor.

Hak Kekayaan Intelektual (“HKI”) merupakan salah satu aspek yang berkaitan dengan *video game*, Hal ini melekat pada aspek perlindungan seperti Hak Cipta. Dalam Regulasi Indonesia Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (“UUHC”) Pasal 40 ayat (1) huruf r UUHC dijelaskan bahwa *Video Game* termasuk dalam Ciptaan yang dilindungi selain dari bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Hak cipta dalam *video game* mempunyai hak yang absolut, artinya hak cipta *video game* hanya dimiliki oleh penerbit (*Publisher*) dan/atau pembuat (*Developer*), sehingga yang mempunyai hak dapat menuntut

---

<sup>2</sup> HYBRID.CO.ID, “Niko Partners: Pertumbuhan Industri Game Indonesia di 2023 Melambat”, <https://hybrid.co.id/post/niko-partners-pertumbuhan-industri-game-indonesia-di-2023-melambat> diakses pada 18 April 2024

setiap orang yang melanggar hak ciptanya, dan hak absolut berupa setiap orang wajib untuk menghormati hak ciptanya tersebut.

Meskipun *video game* telah dilindungi melalui hak yang absolut dan hak eksklusif yang ada didalam Hak Cipta. Namun terdapat beberapa permasalahan hukum yang muncul salah satunya adalah pembajakan yang menjadi ancaman serius bagi industri *video game*. Berdasarkan Pasal 1 angka 23 UUHC menjelaskan bahwa pembajakan adalah penggandaan ciptaan dan/atau produk hak terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.<sup>3</sup> Maka dapat diartikan bahwa praktik pembajakan *video game* merupakan perbuatan penyalinan dan distribusi *video game* tanpa izin atau secara ilegal dengan maksud untuk memperoleh keuntungan secara ekonomi.<sup>4</sup> Praktik tersebut dilakukan dengan berbagai bentuk seperti penyalinan ilegal, yaitu membuat salinan/ menduplikasikan *file game* ke media lain seperti *LinkFile*, CD, DVD bahkan Drive USB yang biasanya bakal dijual kembali. Selain itu juga dapat dilakukan melalui *Cracking Software* dan Memodifikasi kode *game*, perbuatan ini dapat memainkan *game* tanpa perlu melalui sistem kesepakatan yang ada saat membeli suatu *game*. Terakhir yaitu perbuatan mengunduh *game* gratis, perbuatan ini berupa mengunduh *game* dari situs torrent (situs *file* yang berisi metadata yang menyimpan berbagai informasi), Jaringan *peer to peer* (perancangan

---

<sup>3</sup> Pasal 1 angka 23 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>4</sup> Fenny Wulandari, "Problematika Pelanggaran Hak Cipta di Era Digital", *Journal of Contemporary Law Studies*, Vol. 2, No. 2, Tahun 2024, Fakultas Hukum Universitas Pamulang, 2024.

jaringan di mana setiap komputer memiliki kedudukan sejajar), bahkan pengunduhan dari *Platform Online* tanpa perlu membayar atau gratis.<sup>5</sup>

Pembajakan dalam industri *video game* sering terjadi pada kategori *video game Triple-A (AAA)*. *Triple-A (AAA)* merupakan proyek *video game* raksasa dengan dana ratusan juta dolar dan tim berskala global yang menghasilkan pengalaman sinematik paling mutakhir. Kategori ini menjadi sasaran utama pembajakan di Indonesia karena kombinasi dari beberapa faktor pendorong yang kompleks.<sup>6</sup> Pertama, dari sisi ekonomi, biaya produksi yang sangat tinggi membuat harga jual orisinalnya tidak terjangkau bagi sebagian besar konsumen, sehingga mendorong mereka untuk mencari alternatif ilegal. Kedua, dorongan ini diperkuat oleh promosi global dan ekspektasi tinggi yang menciptakan hasrat besar di kalangan pemain untuk segera mengakses game tersebut saat rilis. Ketiga, dari perspektif komunitas peretas, keberhasilan membobol sistem keamanan canggih pada game *Triple-A* sering kali dianggap sebagai sebuah prestasi dan kebanggaan, yang menjadi motivasi tersendiri untuk merilis versi bajakannya. Terakhir, seluruh faktor ini tumbuh subur dalam lingkungan hukum di mana minimnya kasus pembajakan yang diproses secara hukum menciptakan persepsi risiko yang rendah,

---

<sup>5</sup> LinkedIn, perawatan byte, “*What is Video Game Piracy Punishment? – A Brief Guide*”, <https://www.linkedin.com/pulse/what-video-game-piracy-punishment-brief-guide-bytescare-fjwqc/>, diakses pada 18 April 2024.

<sup>6</sup> Ido Limando, “*Game-game AAA Berdenuvo Tahun ini Tercatat Jauh lebih Mudah Dibajak Dibanding Tahun Lalu*”, GameBrott, terdapat dalam <https://gamebrott.com/game-game-aaa-berdenuvo-tahun-ini-tercatat-jauh-lebih-mudah-dibajak-dibanding-tahun-lalu/>, diakses pada 15 September 2025.

yang akibatnya pasar ilegal terus berkembang tanpa efek jera dan turut menormalisasi pembajakan sebagai sebuah tindakan yang wajar.<sup>7</sup>

Pembajakan *video game* tidak hanya berdampak pada industri *game*, namun juga konsumen dan perekonomian secara luas. Pembajakan secara signifikan mengurangi keuntungan *game Publisher* dan *Developer*, dikarenakan *gamer* memperoleh *game* secara ilegal, *Publisher* dan *Developer* kehilangan potensi penjualan *video game* nya tersebut. Hilangnya pendapatan ini dapat membatasi sumber daya yang tersedia untuk pengembangan *game* di masa depan.<sup>8</sup> Selain itu risiko keamanan data bagi pemain dari *game* bajakan tersebut juga sangat tinggi, risiko ini dapat berupa pencurian dan penyalahgunaan data pribadi, serta memungkinkan merusak perangkat yang digunakan saat mengunduh *game* bajakan tersebut.<sup>9</sup>

Kekhawatiran *game Publisher* dan/atau *Developer* atas adanya praktik pembajakan tersebut, membuat *game Publisher* dan/atau *Developer* untuk menciptakan suatu sistem mekanisme perlindungan preventif pada *video game* yang mereka miliki disebut dengan *Digital Right Management* (“DRM”). DRM adalah istilah umum yang menggambarkan teknologi, kumpulan alat, dan *platform* yang memungkinkan pengendalian serta perlindungan terhadap suatu data. DRM dapat diterapkan pada berbagai bentuk konten digital, mulai dari PDF sederhana hingga

---

<sup>7</sup> Ernard Anky, “7 Alasan Kenapa Banyak Gamer Indonesia Masih Memilih Main Game Bajakan”, GameBrott, terdapat dalam <https://gamebrott.com/7-alasan-kenapa-banyak-gamer-indonesia-masih-memilih-main-game-bajakan/>, diakses pada 16 Juli 2025.

<sup>8</sup> Ayyadana Akbar, “Pembajakan Game Saat Rilis Rugikan Developer dan Publisher Lebih dari \$21 Juta”, GameBrott, terdapat dalam <https://gamebrott.com/pembajakan-game-saat-rilis-rugikan-developer-dan-publisher-lebih-dari-21-juta/>, diakses pada 15 September 2025.

<sup>9</sup> *Ibid.*

file eksekusi berlapis dan berkas-berkas di dalam sebuah *video game*. DRM sendiri merupakan sistem alat dan platform yang telah berkembang pesat sejak pertama kali muncul pada tahun 1988, menjadi semakin canggih dan mencakup semakin banyak lapisan pengendalian dan manajemen.<sup>10</sup>

Penyebutan pertama tentang mekanisme DRM disebutkan dalam jurnal *System and Computers in Japan, Volume 19, Issue 5* melalui artikel berjudul “*The Concept of Software Service System*” oleh Ryoichi Mori dan Shuichi Tashiro, di mana sistem yang dikenal sebagai *Software Service System* (SSS) dijelaskan sebagai cara untuk mendistribusikan dan berbagi konten, di mana pelanggan membayar biaya awal lalu diizinkan untuk membuat cadangan (*backup*) dan dapat menukar perangkat lunak tersebut tanpa batasan. Mekanisme ini dibuat sebagai cara untuk melindungi perangkat lunak dari penggunaan tanpa izin dan untuk mendorong pemasaran yang lancar. Mekanisme ini menjadi dasar bagi layanan distribusi digital yang kini digunakan oleh miliaran orang di seluruh dunia, karena sistemnya yang terstruktur dengan baik dan terbukti andal hingga saat ini.<sup>11</sup> Artikel tersebut juga menyebutkan pengenalan fungsi manajemen properti untuk membantu memperkuat aspek keamanan dan manajemen hak cipta.<sup>12</sup> Platform standar DRM pertama yang digunakan secara luas ialah *Open Mobile Alliance* (OMA). Platform ini dikembangkan oleh sebuah konsorsium yang terdiri dari

---

<sup>10</sup> Timothy Colangelo, Thesis: “*Digital Rights Management in video games: their impact on performance and the legal structure connected to them*” (Finland: Haaga-Helia University of Applied Sciences, 2020), Hal. 06

<sup>11</sup> Rahmi Jened, *Hukum Hak Cipta (Copyright Law)*, Ctk. Pertama, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2014, hlm. 149-150.

<sup>12</sup> *Ibid.*

produsen ponsel, perusahaan pengembang sistem operasi seluler, operator jaringan seluler, dan perusahaan teknologi informasi, bertujuan utama adalah menyediakan cara agar segala jenis konten digital tidak dapat disalin dan dibagikan oleh pengguna yang memiliki perangkat dari salah satu perusahaan tersebut.

Saat ini *platform*, alat, dan sistem DRM diarahkan ke pasar baru yang terus berkembang dalam dunia *game*. Seiring konsumsi media konvensional yang sepenuhnya memasuki era digital berkat layanan streaming, sebagian besar perusahaan di industri DRM kini berfokus pada *video game* dan perusahaan pengembang perangkat lunak. Dalam prakteknya di Indonesia, DRM sebagai upaya perlindungan preventif hukum terhadap *video game* yang dimiliki oleh *game Publihsers* dan *Developer* ternyata belum dapat berjalan secara optimal karena pembajakan terhadap *game* di Indonesia hingga sampai saat ini masih marak terjadi, hal tersebut mengindikasikan bahwa dalam penegakan dari upaya preventif DRM itu sendiri dan regulasi peraturan perundangan-undangan di Indonesia ini masih terdapat kendala dan hambatan.

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa pembajakan *video game* di Indonesia masih menjadi permasalahan yang signifikan, meskipun telah terdapat upaya perlindungan melalui penerapan teknologi DRM serta regulasi hukum yang berlaku. Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai penerapan DRM sebagai instrumen perlindungan preventif terhadap hak cipta dalam industri *video game*, khususnya dalam konteks penegakan hukum di Indonesia. Oleh karena itu, untuk menganalisis lebih lanjut bagaimana mekanisme DRM bekerja dalam melindungi *video game* serta sejauh mana fungsi dan hambatan hukum yang dihadapi dalam

implementasinya, penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan ini dalam bentuk skripsi dengan judul “**Analisis *Digital Rights Management (DRM)* Sebagai Upaya Perlindungan Hukum Terhadap Pembajakan *Video Game Triple-A* Di Indonesia**”.

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan *Digital Rights Management (DRM)* berfungsi sebagai perlindungan hukum terhadap pembajakan *video game triple-A* di Indonesia?
2. Bagaimana bentuk, dampak dan sanksi pelanggaran hak cipta dalam pembajakan *video game triple-A* yang berkaitan dengan *Digital Rights Management (DRM)* di Indonesia?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang telah ditetapkan, maka penelitian bertujuan untuk:

1. mengevaluasi dan menganalisis penerapan *Digital Rights Management (DRM)* sebagai upaya perlindungan hukum dalam industri *video game triple-A*, khususnya dalam menghadapi praktik pembajakan di Indonesia.
2. Memahami dan Mengidentifikasi bentuk, dampak dan sanksi pelanggaran hak cipta dalam pembajakan *video game triple-A* yang berkaitan dengan *Digital Rights Management (DRM)* di Indonesia.

#### D. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan penelusuran yang sudah dilakukan oleh penulis, penelitian yang membahas tentang “**Analisis Digital Rights Management (DRM) Sebagai Upaya Perlindungan Hukum Terhadap Pembajakan Video Game Triple-A Di Indonesia**”, sebelumnya sudah pernah dilakukan. Oleh karena itu, penulis menemukan beberapa penelitian yang serupa dengan yang penulis akan teliti, antara lain:

No.	Nama Penulis & Judul	Bentuk & Tahun	Pembeda
1	<u>Rifa Elvaratte Khansa &amp; Tasya Safiranita</u>  Penerapan Digital Rights Management(DRM) Untuk Pelindungan Hak Cipta Digital: Studi Komparatif Antara Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dengan DMCA	Jurnal dan Tahun 2025	Jurnal ini membahas mengenai bagaimana si penerapan DRM secara umum di Indonesia dengan melakukan perbandingan hukum hak cipta yang berada di Indonesia dengan Amerika. Permasalahan yang dijadi bakan ialah gap dari penerapan nya diantara kedua negara tersebut. Perbedaan dengan yang akan penulis lakukan yaitu berfokus pada efektivitas DRM sebagai perlindungan hukum terhadap pembajakan <i>video game</i> , serta yang menjadi isu sentral adalah pembajakan <i>game</i> setelah DRM di terapkan dalam konteks hukum Indonesia.
2.	<u>Syakilah Wanda R dan Agri Chairunisa I,</u>  Analisis Perlindungan Hukum Hak Cipta Dalam Industri Game: Studi Kasus Mobile Legends dan League of Legends	Jurnal dan Tahun 2025	Jurnal ini membahas mengenai secara umum perlindungan hak cipta dengan obyek kasus sengkata yang dilakukan oleh game Mobile Legend dengan League of Legends yang masalahnya berupa pelanggaran hak moral berupa plagiarisme dengan sedikit pembahasan pembajakan dalam hak ekonomi pencipta. Perbedaan dengan yang

			akan penulis lakukan yaitu berfokus pada efektivitas DRM sebagai perlindungan hukum terhadap pembajakan video game, serta yang menjadi isu sentral adalah pembajakan game setelah DRM di terapkan dalam konteks hukum Indonesia.
3.	<u>Fenny Wulandari</u>  Problematika Pelanggaran Hak Cipta di Era Digital	Jurnal dan Tahun 2024	Jurnal ini membahas secara umum potensi pelanggaran hak cipta berupa pembajakan terutama yang berhubungan konten digital serta membahas secara umum mengenai pentingnya DRM sebagai pelindung awal dari suatu ciptaan yang ada di internet. Perbedaan dengan yang akan penulis lakukan yaitu berfokus pada efektivitas DRM sebagai perlindungan hukum terhadap pembajakan <i>video game</i> , serta yang menjadi isu sentral adalah pembajakan <i>game</i> setelah DRM di terapkan dalam konteks hukum Indonesia.
4.	<u>Zikri Fadilah, M.</u> <u>Edwin, Muharman</u> <u>Lubis</u>  Pembajakan Produk Digital: Studi Kasus Nintendo Switch	Jurnal dan Tahun 2024	Jurnal ini membahas mengenai Pembajakan produk digital <i>Game</i> yang berada di <i>Platform Console</i> Nintendo Switch. Lebih menyoroti mengenai kasus sengketa pelanggaran hak cipta terhadap pemegang hak cipta berupa nintendo. Secara umum membahas sanksi dari pembajakan game dalam nintendo switch tersebut sebagai obyek penelitian. Perbedaan dengan yang akan penulis lakukan yaitu berfokus pada efektivitas DRM sebagai perlindungan hukum terhadap pembajakan video game, serta yang menjadi isu sentral adalah pembajakan game setelah DRM di terapkan dalam konteks hukum Indonesia.

5.	<p><u>Wenseslaus Justin Mulya</u></p> <p>Perlindungan Hukum Terhadap <i>Publisher Game Online</i> Atas Keberlakuan <i>Game Online</i> Sejenis Berbasis <i>Private Server</i> Di Indonesia Ditinjau Dari Hak Cipta</p>	Skripsi dan Tahun 2024	<p>Skripsi ini membahas mengenai Permasalahan penerbitan <i>game</i> tanpa lisensi berbasis <i>private server</i>, dan perbandingan status hukum <i>publisher</i> berlisensi dan tidak berlisensi. Penyelesaian sengketa hukum antara <i>publisher</i> sah dan tidak sah, dalam konteks sengketa perdata dan pidana. Perbedaan dengan yang akan penulis lakukan berfokus pada analisis <i>Digital Rights Management (DRM)</i> sebagai upaya perlindungan preventif terhadap pembajakan video game melalui teknologi DRM dalam konteks Hak Cipta.</p>
6.	<p><u>Galih Ganendra Kusuma Adji, Yati Nurhayati dan Miftah Ulumudin Tsani</u></p> <p>Perlindungan Hukum Pencipta Video Permainan Indie Terhadap Tindakan Pembajakan Dalam Perspektif Hak Kekayaan Intelektual</p>	Thesis dan Tahun 2024	<p>Thesis ini membahas mengenai khusus berupa objek berupa <i>Video Game</i> Indie (buatan individu/tim kecil). Fokus pada perlindungan hukum terhadap pembajakan ciptaan indie. Menjelaskan perlindungan hukum terhadap <i>video game</i> indie, khususnya terkait pasal-pasal perdata dan pidana dalam UU Hak Cipta. Perbedaan dengan yang akan penulis lakukan berfokus pada semua bentuk video game, khususnya dari sisi mekanisme perlindungan dengan DRM, serta lebih menekankan pada teknologi DRM dan penerapan regulasi dalam praktiknya di Indonesia.</p>
7.	<p><u>Luh Deck Vera Anggreni</u></p> <p>Analisis Pelanggaran Hak Cipta Terhadap <i>Game</i> Bajakan di E-Commerce</p>	Artikel dan Tahun 2022	<p>Artikel ini membahas mengenai potensi adanya pelanggaran hak cipta dalam hal menjual game bajaka yang dilakukan dalam platform e-commerce (tokopedia, shopee, dll) yang secara khusus membahas hukum jual beli tersebut dengan dikaitkan pada hak cipta. Perbedaan dengan yang akan penulis lakukan yaitu berfokus pada efektivitas DRM sebagai</p>

			perlindungan hukum terhadap pembajakan video game, serta yang menjadi isu sentral adalah pembajakan game setelah DRM di terapkan dalam konteks hukum Indonesia.
8.	<u>Nanda Adiyoes</u>  Perlindungan Hukum Hak Cipta Permainan Video Terhadap Tindakan Pembajakan Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta	Skripsi dan Tahun 2021	Skripsi ini menelaah pengaturan dan perlindungan hukum hak cipta <i>video game</i> secara umum menurut UU No. 28 Tahun 2014, serta perlunya pembaruan regulasi. DRM hanya disebut sebagai salah satu alternatif alat perlindungan, tanpa pendalaman teknis atau evaluatif. Perbedaan dengan yang akan penulis lakukan berfokus pada DRM menjadi fokus utama, dibahas secara teknis, historis, dan yuridis sebagai alat pelindung hak cipta. Serta menganalisis DRM sebagai alat hukum preventif terhadap pembajakan <i>video game</i> di Indonesia berdasarkan UU Hak Cipta.
9.	<u>Sri Pamuji</u>  Pelanggaran Hak Cipta Atas <i>Game Online</i> Yang Dikomersialisasikan Di Yogyakarta	Skripsi dan Tahun 2018	Skripsi ini membahas mengenai Pelanggaran Hak Cipta Atas <i>Game Online</i> yang dikomersialisasikan di Yogyakarta. Perbedaan dengan yang akan penulis lakukan berfokus pada objek penelitian yaitu suatu sistem perlindungan hukum yang dilakukan oleh publisher dan developer game berupa sistem <i>Digital Rights Management</i> (DRM) yang menjadi pembahasan utama dari penulis.
10.	<u>Yessica Ardina, Budi Santoso dan Rinitami Njatrijani</u>  Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta permainan Video ( <i>Video Game</i> )	Jurnal dan Tahun 2016	Jurnal ini membahas mengenai Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta permainan Video ( <i>Video Game</i> ) Terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Lebih menyoroti

	Terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta	penyelesaian hukum (gugatan perdata, pidana, mediasi dan arbitrase) serta lebih secara umum membahas perlindungan hukum pemegang hak cipta <i>video game</i> . Perbedaan dengan yang akan penulis lakukan berfokus pada efektivitas DRM sebagai perlindungan hukum terhadap pembajakan <i>video game</i> , serta yang menjadi isu sentral adalah pembajakan <i>game</i> setelah DRM di terapkan dalam konteks hukum Indonesia.
--	--	--

Walaupun penelitian ini memiliki topik yang mirip dengan karya tulisan tersebut, akan tetapi inti dari penelitian ini adalah memfokuskan pada memahami dan mengevaluasi konsep dan penerapan *Digital Rights Management* (DRM) sebagai upaya perlindungan hukum terhadap pembajakan *video game triple-A* di Indonesia serta menganalisis bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta dalam industri *video game*, khususnya yang berkaitan dengan praktik pembajakan di Indonesia.

## E. Kerangka Konseptual

### 1. Sistem Perlindungan Hak Cipta

Perlindungan Hak Cipta di Indonesia berawal dengan diberlakukannya *Austerswet* 1912 yaitu perundangan hak cipta di negara Belanda yang turut berlaku juga pada daerah jajahannya di Timur Jauh. *Austerswet* 1912 merupakan perubahan dari peraturan yang terdapat di Konvensi Berne. Setelah masa kemerdekaan dengan dasar asas konkordansi dan berdasarkan Pasal 2 aturan peralihan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945, maka *Austersweet* 1912 masih tetap berlaku di Indonesia begitu pula dengan keanggotaan sebagai anggota Konvensi Berne masih tetap berlaku. Pada tahun 1958, Perdana Menteri Djuanda menyatakan Indonesia keluar dari

Konvensi Berne guna para intelektual di Indonesia dapat memanfaatkan hasil dari karya, cipta dan karsa bangsa asing tanpa harus membayar royalti. Sebagai konsekuensi yuridis dari keanggotaannya di Organisasi Perdagangan Dunia, yang mensyaratkan kepatuhan penuh terhadap perjanjian internasional di bidang Hak Cipta, Indonesia secara resmi kembali menjadi anggota Konvensi Bern pada tanggal 5 September 1997.<sup>13</sup>

Konvensi Berne mengatur mengenai perlindungan terhadap karya-karya di bidang pengetahuan, seni, dan kesusasteraan. Kemudian Konvensi Bern direvisi di Paris tahun 1896, Berlin 1908, Bern 1914, Roma 1928, Brussels 1948, Stockholm 1967, di Paris kembali tahun 1971, dan diubah kembali pada tahun 1979. Indonesia sendiri telah meratifikasi Konvensi Bern ini dengan Keputusan Presiden Nomor 18 Tahun 1997.<sup>14</sup> Konvensi Bern menetapkan standar minimum akan hak dan jangka waktunya yaitu dimana Pencipta diberikan hak eksklusif termasuk penterjemahan reproduksi dengan cara dan bentuk apapun termasuk rekaman suara dan gambar, penampilan karya drama, karya musik atau keduanya serta hak untuk menyiarkan dan mentransmisikan pada publik dengan materi yang bergerak, pengumuman kepada masyarakat, adaptasi sinematografi dan reproduksi.<sup>15</sup> Konvensi Berne menyatakan bahwa perlindungan Hak Cipta berlaku sejak karya tersebut diwujudkan dalam bentuk nyata, tanpa syarat pendaftaran atau prosedur formal

---

<sup>13</sup> Freddy Harris dan Tim, *Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta*, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Jakarta, Oktober, 2020, hlm. 12.

<sup>14</sup> *Ibid*, hlm. 13

<sup>15</sup> Budi Agus Riswandi, *Selayang Pandang Hak Cipta Indonesia*, Ctk. Pertama, Total Media, Yogyakarta, 2009, hlm 21

lainnya, artinya jika dikaitkan dalam konteks *video game* jika seorang pencipta membuat *video game* dan sudah mewujudkan dalam bentuk digital (dengan elemen grafis, musik, kode, dan lain sebagainya) maka hak cipta atas game tersebut otomatis melekat padanya, tanpa harus mendaftarkan terlebih dahulu.

*Agreement on Trade Related Aspect Intellectual Property Rights* yang selanjutnya disebut dengan (“TRIPs *Agreement*”). TRIPs *Agreement* ialah persetujuan multilateral dalam bidang HKI yang berhubungan dengan sistem perdagangan luar negeri.<sup>16</sup> Tujuan utama dari TRIPs *Agreement* adalah untuk menciptakan kerangka perlindungan dan penegakan hukum kekayaan intelektual yang efektif. Hal ini dimaksudkan untuk menstimulasi inovasi serta transfer dan diseminasi teknologi, yang pada akhirnya bertujuan untuk mewujudkan kesejahteraan sosial ekonomi seraya menjaga keseimbangan antara hak para pemegang HKI dan kewajibannya kepada masyarakat luas. Status TRIPs *Agreement* merupakan satu kesatuan dalam *World Trade Organization Agreement* (“WTO *Agreement*”) yang dapat diartikan hubungan hukum antara HKI dan perdagangan internasional sangatlah jelas. Ditandatanganinya WTO *Agreement*, maka Indonesia tunduk pada ketentuan yang ada pada TRIPs *Agreement*.<sup>17</sup> Indonesia melalui Keputusan Presiden Nomor 24 tahun 1979 telah ratifikasi dua kovenensi: Pertama pada tanggal 20 maret 1883 yaitu, *Paris Convention for the Protection of Industrial Property*, sebagaimana telah terakhir diubah pada tanggal

---

<sup>16</sup> Budi Agus Riswandi, *Doktrin Perlindungan Hak Cipta Di Era Digital*, Ctk. Pertama, FH UII Press, Yogyakarta, November 2016, hlm 66

<sup>17</sup> Risa Amrikasari, *Keuntungan TRIPs Bagi Indonesia*, terdapat dalam [https://www.hukumonline.com/klinik/a/keuntungan-trips-bagi-indonesia-cl5043/#\\_ftn10](https://www.hukumonline.com/klinik/a/keuntungan-trips-bagi-indonesia-cl5043/#_ftn10). September, 16, 2019. Dikases tanggal April 30, 2025

14 Juli 1967 di Stockholm dan *Convention Establishing the World Intellectual Property Organization* (WIPO), yang di dalamnya mengatur ketentuan hukum HKI utama yang dilindungi yaitu Hak Cipta dan Hak Terkait, Hak Kekayaan Industri. TRIPs *Agreement* memberlakukan prinsip kesesuaian penuh (*full compliance*) sebagai standar minimum bagi negara-negara anggotanya. Implikasi dari prinsip ini adalah setiap negara peserta memiliki kewajiban yuridis untuk meratifikasi dan menyelaraskan seluruh legislasi nasional mereka di bidang Hak Kekayaan Intelektual (“HKI”) dengan perjanjian internasional yang telah disepakati. TRIPs *Agreement* menetapkan standar minimum yang meliputi:<sup>18</sup>

- 1) Hak Cipta dan hak terkait meliputi program komputer dan database;
- 2) Merek;
- 3) Indikasi geografis;
- 4) Desain industri;
- 5) Paten;
- 6) Sirkuit terpadu; dan
- 7) Informasi yang dirahasiakan.

Dalam TRIPs *Agreement* negara-negara telah menyepakati 5 (lima) hal, yaitu:

- 1) Penerapan prinsip dasar atas sistem perdagangan dan HKI;
- 2) Perlindungan yang layak atas HKI;
- 3) Bagaimana negara harus menegakan HKI sebaik mungkin dalam wilayahnya sendiri;
- 4) Penyelesaian perseleisihan atas HKI antara negara anggota WTO; dan
- 5) Kesepakatan atas transisi khusus selama periode saat suatu sistem baru diperkenalkan.

Berdasarkan Pasal 12 TRIPs *Agreement* jangka waktu perlindungan ditentukan sebagai berikut:

*“Whenever the term of protection of a work, other than a photographic work or a work of applied art, is calculated on a basis other than the life of a natural person, such term shall be no less than 50 years from the end of the calendar*

---

<sup>18</sup>Budi Agus Riswandi, *Selayang Pandang Hak Cipta Indonesia, Op. Cit.* hlm 23

*year of authorized publication, or, failing such authorized publication within 50 years from the making of the work, 50 years from the end of the calendar year of making.*<sup>19</sup>”

Artinya jika ciptaan tersebut dipublikasikan secara resmi, maka jangka waktu perlindungan hak ciptanya dilindungi setidaknya 50 tahun sejak akhir tahun publikasinya. Tetapi jika tidak dipublikasikan dalam waktu 50 tahun sejak dibuat, maka perlindungan ciptaan dihitung 50 tahun sejak akhir tahun ciptaan itu dibuat. Ketentuan ini memberikan jaminan perlindungan minimum internasional, terutama untuk karya kolektif dan digital termasuk *video game*, yang tidak selalu dikaitkan dengan satu pencipta alami.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta selanjutnya disebut dengan (“UU Hak Cipta”) peraturan yang mengatur tentang perlindungan hak cipta di Indonesia yang bertujuan untuk memberikan perlindungan yang lebih komprehensif terhadap ciptaan kreatif, baik yang bersifat tradisional maupun modern, serta mengkomodasi perkembangan informasi. UU Hak Cipta mengatur dua jenis hak yang dilindungi berupa:

- 1) Hak moral merupakan hak yang melekat secara permanen dan tidak terpisahkan dari diri seorang pencipta, yang tidak dapat dialihkan selama ia masih hidup. Cakupan hak ini meliputi hak atribusi untuk dicantumkan atau tidak dicantumkan namanya pada salinan karya, hak untuk mengubah

---

<sup>19</sup>World Trade Organization, Uruguay Round Agreement: TRIPs, *Part II — Standards concerning the availability, scope and use of Intellectual Property Rights, Section 1: Copyright and Related Rights, Article 12 Term of Protection*, [https://www.wto.org/english/docs\\_e/legal\\_e/27-trips\\_04\\_e.htm](https://www.wto.org/english/docs_e/legal_e/27-trips_04_e.htm). Diakses tanggal April 30, 2025.

ciptaan sesuai dengan norma kepatutan di masyarakat, serta hak untuk menjaga integritas karyanya dari tindakan yang dapat merusaknya.

- 2) Hak ekonomi merupakan instrumen eksklusif yang melekat pada suatu ciptaan, yang memberikan kewenangan kepada pemegang hak cipta untuk memperoleh segala bentuk manfaat finansial dari karyanya. Berbeda dengan hak moral, hak yang berorientasi pada keuntungan ekonomis ini memiliki sifat yang dapat dialihkan, baik secara penuh maupun sebagian, melalui mekanisme perjanjian lisensi kepada pihak ketiga.

UU Hak Cipta turut mengatur tentang sanksi pelanggaran hak cipta.

Pelanggaran hak cipta dapat berupa pembajakan, plagiarisme, atau penggunaan ciptaan tanpa izin. Sanksi turut bervariasi mulai dari pidana penjara hingga denda tergantung pada jenis pelanggaran yang dilakukan dan parah nya suatu pelanggaran telah dilakukan. Dalam UU Hak Cipta Pasal 40 ayat (1) menyebutkan beberapa ciptaan yang mendapat perlindungan seperti: “buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya; ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya; alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan; lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks; drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim; karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase; karya seni terapan; karya arsitektur; peta; karya seni batik atau seni motif lain; karya fotografi; Potret; karya sinematograh; terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi; terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya

tradisional; kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya; kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli; permainan video; dan Program Komputer.”<sup>20</sup> Dalam konteks permainan video (*video game*) perlindungan ciptaan berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman atau publikasi.

UU Hak Cipta menerapkan prinsip deklaratif (*first to use*) yang artinya perlindungan atas hak cipta tersebut secara otomatis tanpa perlu dicatatkan/didaftarkan yang telah di jelaskan pada Pasal 1 Angka 1 UU Hak Cipta dimana:

“Hak Cipta merupakan hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsi deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan peraturan perundang-undangan.”

hal ini diperjelas kembali dalam Pasal 64 ayat (2) UU Hak Cipta yaitu:

“Pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait bukan merupakan suatu keharusan bagi Pencipta, Pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait. Pelindungan suatu Ciptaan dimulai sejak Ciptaan itu ada atau terwujud dan bukan karena pencatatan. Hal ini berarti suatu Ciptaan baik yang tercatat maupun tidak tercatat tetap dilindungi.”

Meskipun perlindungan atas hak cipta dapat diperoleh secara langsung tanpa melalui pencatatan, tetapi dalam hal guna menegaskan dan memperjelas suatu legalitas dari suatu ciptaan maka UU Hak Cipta menyarankan untuk menyelenggarakan pencatatan sebuah ciptaan sebagai salah satu upaya

---

<sup>20</sup> Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

perlindungan preventif dari negara guna mengatasi permasalahan pelanggaran hak cipta di Indonesia.

Terdapat beberapa keuntungan yang di dapat pencipta yang mencatatkan ciptaannya yaitu jika terjadi suatu sengketa mengenai kepemilikan hak cipta atas suatu ciptaan, surat pecatatan ciptaan yang diterbitkan oleh menteri dan dicatatkan dalam daftar umum ciptaan merupakan bukti awal kepemilikan suatu ciptaan dan merupakan bukti yang kuat di pengadilan.<sup>21</sup> Dalam konteks ciptaan berupa *video game*, pencatatan ciptaan dapat mempertegas status hukum pemilik hak cipta (*Publisher* dan/atau *Developer game*) dan memperkuat posisi hukum mereka dalam proses penegakan hak, baik dalam penyelesaian sengketa maupun dalam proses peradilan. Dengan demikian, pencatatan menjadi salah satu bentuk perlindungan preventif yang efektif terhadap potensi pelanggaran hak cipta di Indonesia.

## 2. Hak Cipta dalam Perpektif Islam

Dalam khazanah Islam Kontemporer hak cipta dikenal dengan (*Haq al-ibtika'r*), yang terdiri dari 2 (dua) kata yaitu “*Haq*” dimana artinya adalah kekhususan yang dimiliki oleh seseorang atau sekelompok orang atau sesuatu karya cipta yang baru diciptakan (*al-ibtika'r*). Kemudian kata “*al-ibtika'r*” yang dimana secara etimologi berasal dari bahasa Arab dalam bentuk isim masdar, kata kerja bentuk lampau (*Fi'il Ma'dli*) dari kata tersebut yang berarti menciptakan.

---

<sup>21</sup>Michellin Tjahjono, *Perlindungan Hak Cipta: Perlukah Dicatatkan Meskipun Tidak Diwajibkan?*, terdapat dalam <https://www.hukumonline.com/berita/a/perlindungan-hak-cipta--perluakah-dicatatkan-meskipun-tidak-diwajibkan-1t645b08fc8e754/?page=1>. Mei 10, 2023. Diakses tanggal Mei 5, 2025.

Sedangkan secara terminologi *Haq al-ibtika'r* adalah hak istimewa atas suatu ciptaan yang pertama kali diciptakan.

Perspektif Islam memiliki pandangan tersendiri mengenai bagaimana kita sebaiknya melindungi karya cipta. Salah satu yang paling penting adalah konsep *hifdzul mal* yang artinya menjaga harta. Harta dalam hal ini bukan hanya uang atau barang fisik, tapi juga mencakup karya-karya hasil olah pikir yang mempunyai nilai, seperti konten kreatif digital atau yang terkhususkan pada *video game*. Karya digital semacam itu dianggap sebagai 'harta' (*mal*) yang berharga dan bermanfaat, jadi sudah semestinya dilindungi. Islam sendiri sangat menghargai hak milik intelektual, jerih payah, dan kreativitas seseorang dalam berkarya..<sup>22</sup>

Hukum Islam mengenalkan istilah *haqq al-ibtikar*, yang artinya hak atas sebuah inovasi atau ciptaan baru. Pengakuan dan perlindungan untuk *haqq al-ibtikar* ini juga berlaku untuk karya ciptaan yang lahir dari pikiran dan kreativitas, termasuk yang bentuknya digital. Dalam hukum Islam agar sebuah karya digital bisa mendapat perlindungan, ialah karya ciptaan tersebut utamanya adalah tidak bertentangan dengan nilai-nilai Islam, tidak mengandung unsur yang haram, dan tidak menimbulkan kemudharatan (*mafsadah*) bagi masyarakat.<sup>23</sup> Perlindungan ini bertujuan untuk memastikan bahwa pencipta mendapatkan hak moral dan hak ekonomi atas karyanya, serta mendorong terciptanya karya-karya lain yang

---

<sup>22</sup> Rizkqi Izrul Alamsyah, Rita Rahmawati, "Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Seni Digital Perspektif Hukum Islam", *Journal of Islamic Economic Law*, Vol. 3 No 2, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2023, hlm. 193-194.

<sup>23</sup>Sutisna, "Pandangan Hukum Islam Terhadap Hak Cipta", *Journal of Islamic Law*, Vol.5 No.1, Universitas Ibnu Khaldun Bogor, 2021, hlm. 5-6.

bermanfaat.<sup>24</sup> Dalam hal penggunaan DRM, dari sudut pandang ini bisa dianggap sebagai salah satu *wasilah* (sarana) untuk menegakkan perlindungan tersebut dalam ranah digital.<sup>25</sup>

Dari sudut pandang etika atau akhlaq dalam Islam, penggunaan DRM dan berinteraksi dengan karya cipta digital haruslah berlandaskan kejujuran, keadilan, dan sikap menghargai hak orang lain. Islam dengan jelas sesorang untuk berbuat curang, mencuri (termasuk membajak karya digital), atau memakai karya orang lain tanpa izin. Sebagai seorang manusia serta khususnya seorang muslim, hendaklah untuk menghormati hak cipta dan tidak menyebarkan atau memakai karya digital yang secara nyata adalah ilegal.<sup>26</sup> Tetapi, penerapan DRM itu sendiri juga diharapkan diterapkan secara adil, tidak sampai menghalangi akses yang sah atau menimbulkan kesulitan yang tidak perlu bagi pengguna yang beritikad baik. Pada konteks ciptaan seperti *video game* seorang *Publisher* atau *Developer game*, prinsipnya harus menjaga keseimbangan antara hak pencipta untuk melindungi karyanya dan hak masyarakat untuk mendapatkan manfaat dari ilmu pengetahuan dan karya seni secara halal dan sah.<sup>27 28</sup>

---

<sup>24</sup>Nursania Dasopang, “Hak Kekayaan Intelektual (Hak Ibtikar) Hak Cipta Dalam Perspektif Hukum Islam, *Journal Islamic Studies*, Islamida Edisi No.2 Volume 1.2023, UIN Syahada Padang Sidempuan, 2023, hlm. 98-99

<sup>25</sup> Mesrawati, Myasir Nasution, Sugianto, “Kekayaan Intelektual Dalam Ekonomi Islam”, *Journal of Business and Economics Research*, Vol.4 No.1, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN Sumatera Utara, 2023.

<sup>26</sup> Febrian Maulana Putra, Syamsul Hilal, Hanif, “*Islamic Legal Approach to Privacy and Cybersecurity in the Digital Age: Implications for the Sharia-Compliant Digital Economy*” *Jurnal Manajemen dan Akuntansi*, Vol.2 No.1, UIN Raden Intan Lampung, 2024, hlm. 200-204.

<sup>27</sup> Udex Mundzir, *Etika Digital dalam Islam*, 19 April 2024, terdapat dalam <https://www.onews.id/etika-digital-dalam-islam/>. Diakses tanggal 06, Mei 2025.

<sup>28</sup> Massiara, *Etika dalam Penggunaan Teknologi, Panduan Islam untuk Era Digital*, 28 Agustus 2024, terdapat dalam <https://hidayatullahsulbar.com/etika-dalam-penggunaan-teknologi-panduan-islam-untuk-era-digital/>. Diakses tanggal 06, Mei 2025.

### 3. *Digital Right Management (DRM)*

Dalam laporan *Commission Staff Working Paper* yang berjudul *Digital Rights*, *Commission of the European Communities* menyatakan bahwa sistem *Digital Rights Management* (“DRM”) pada dasarnya merupakan seperangkat ketentuan teknologi yang dikembangkan untuk saat ini dengan tujuan utama melindungi karya yang dilindungi hak cipta serta pengelolaannya, melalui mekanisme perizinan, pelaporan, dan pembayaran dalam lingkungan digital atau jaringan internet. DRM merupakan teknologi pengendalian akses yang diterapkan oleh *Publisher* dan Pemilik hak cipta untuk membatasi penggunaan konten digital. DRM bertujuan untuk mengatur pemanfaatan media digital dengan cara menghambat akses tidak sah serta mencegah duplikasi ke dalam format lain oleh pengguna akhir. Dalam berbagai kajian, DRM memiliki dua fungsi utama, yaitu:<sup>29</sup>

- 1) *The management of digital rights* (pengelolaan hak digital), yaitu proses identifikasi dan pendefinisian kekayaan intelektual serta penyusunan aturan yang mengatur penggunaannya.
- 2) *The management digital of rights* (manajemen penerapan hak digital), yaitu kegiatan yang berfokus pada perlindungan konten digital dan penegakan aturan oleh pihak yang memiliki hak atau pihak berwenang yang ditunjuk.

Dalam konteks penggunaan *Digital Rights Management* (“DRM”) serta tujuannya untuk menghentikan terjadinya pelanggaran hak cipta di era digital saat ini, maka hukum hak cipta di Indonesia idealnya harus masuk dalam kategori

---

<sup>29</sup>Budi Agus Riswandi, *Hak Cipta di Internet Aspek Hukum dan Permasalahan di Indonesia*, FH UII Press, Yogyakarta, Juli 2009, hlm. 70.

ketiga, yaitu hukum yang tidak hanya bersifat reaktif terhadap perubahan teknologi, tetapi juga berfungsi sebagai alat verifikasi terhadap keabsahan suatu karya digital dan menetapkan standar minimum teknologi perlindungan yang wajib diterapkan.<sup>30</sup> Pendekatan ini penting untuk memastikan adanya sistem hukum yang adaptif sekaligus memberikan landasan teknis yang jelas dalam menanggulangi pelanggaran hak cipta di ruang digital. Meskipun demikian, tantangan dari pendekatan ini terletak pada batas antara fleksibilitas dan kepastian hukum, yang jika tidak dikelola dengan baik, justru dapat menimbulkan ambiguitas dalam penerapan peraturan dan melemahkan hukum dalam mengimbangi percepatan kemajuan teknologi.

Namun hingga saat ini, dalam implementasinya, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (“UU Hak Cipta”) yang menjadi dasar hukum pengaturan hak cipta di Indonesia masih cenderung masuk ke dalam kategori pertama, yaitu disusun secara ringkas dan bersifat umum. Keunggulan pendekatan ini adalah kemampuannya untuk diterapkan secara luwes pada berbagai situasi, termasuk perkembangan teknologi yang cepat.<sup>31</sup> Akan tetapi, kelemahannya adalah potensi munculnya berbagai penafsiran hukum, yang pada akhirnya berisiko menurunkan kepastian hukum bagi para pemegang hak cipta maupun pelaku industri kreatif. Padahal, kepastian hukum merupakan aspek krusial dalam

---

<sup>30</sup> *Ibid*, hlm. 81

<sup>31</sup> Rifa Elvaretta Khansa, Tasya Safiranita Ramli, “Penerapan Digital Rights Management(DRM) Untuk Pelindungan Hak Cipta Digital: Studi Komparatif Antara Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dengan DMCA”, *Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan*, Vol 10 No 10 Tahun 2025, Fakultas Hukum Universitas Padjajaran, 2025.

menjamin perlindungan hukum yang adil dan efektif, khususnya dalam menghadapi kompleksitas pelanggaran hak cipta digital saat ini.

## **F. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan pada sebuah penelitian untuk mencapai tujuan dari penelitian. Metode penelitian ini juga sebagai rancangan atau desain penelitian. Metode penelitian digunakan oleh peneliti dalam merancang, melaksanakan, mengolah data, dan menarik kesimpulan yang berkenaan pada masalah penelitian tertentu.

### **1. Tipologi Penelitian**

Tipologi penelitian yang digunakan pada penelitian ini ada empiris. Jenis penelitian empiris adalah jenis penelitian dengan melakukan studi-studi hukum normatif dengan turut mengkaji sistematika permasalahan yang terjadi dalam keadaan sebenarnya atau nyata dimasyarakat. Pada penelitian ini, jenis penelitian empiris meneliti dari segi penerapan obyek penelitian dengan dikaitkan pada keadaan yang berada di masyarakat.<sup>32</sup>

### **2. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian merupakan proses dalam pemecahan masalah melalui beberapa tahapan yang ditentukan guna mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan yuridis-empiris. Pendekatan yuridis ialah hukum dilihat sebagai norma atau *das sollen* karena dalam

---

<sup>32</sup> Sigit Sapto Nugroho, Anik Tri.H, dan Farkhani, *Metodologi Riset Hukum*, E-Book, Ctk. Pertama, Oase Pustaka dan Group, Surakarta, Maret, 2020. hlm 43.

pembahasan masalah dalam penelitian ini menggunakan bahan hukum seperti peraturan perundang-undangan dan kajian hukum lainnya. Sedangkan pendekatan empiris ialah dengan melihat hukum sebagai kenyataan sosial, kultural atau das sein, yakni dengan cara melakukan pengamatan (*observasi*) dan wawancara (*interview*) dengan pihak yang berkaitan dengan obyek penelitian, serta mengkaitkannya pada hukum normatif guna menelaah dan memadukan penerapan yang terjadi pada keadaan sebenarnya atau nyata.<sup>33</sup>

### **3. Objek Penelitian**

Objek penelitian yang diteliti oleh penulis meliputi:

- a. Bentuk, dampak dan sanksi pelanggaran hak cipta dalam industri *video game (Triple-A)* dalam hukum hak cipta Indonesia.
- b. Penggunaan *Digital Rights Management (DRM)* dalam melindungi *video game (Triple-A)* dari praktik pembajakan.

### **4. Sumber Data Penelitian**

Sumber data penelitian yang digunakan berupa bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, yakni berupa:

- a. Bahan hukum primer yakni bersumber pada fakta-fakta yang terjadi di lapangan, dengan melakukan observasi dan wawancara kepada yang berkaitan dengan obyek penelitian seperti, namun tidak terbatas pada: Pengusaha yang berhubungan dengan *video game*; dan Konsumen seperti pemain *video game (Player/Gamer)*.

---

<sup>33</sup> *Ibid.* hlm 46-45

b. Bahan hukum sekunder merupakan bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer seperti rancangan undang-undang, buku-buku atau literatur dari hasil penelitian, pendapat pakar hukum, dan lainnya.<sup>34</sup> Bahan hukum sekunder yang penulis gunakan dalam penelitian ini meliputi namun tidak terbatas pada:

- 1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPer);
- 2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta);
- 3) Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2023 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Nomor 2 Tahun 2022 tentang Cipta Kerja. (UU Cipta Kerja);
- 4) Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2020 tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait;
- 5) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim;
- 6) Konvensi Berne;
- 7) *The Universal Copyright Convention 1952 (UCC)*;
- 8) *The Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPs Agreement)*; dan
- 9) *The WIPO Copyrights Treaty 1996 (WCT)*.

---

<sup>34</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Ctk. Pertama, Kencana Prenada Media Group, Surabaya, 2005, hlm. 142

- 10) Berbagai buku-buku yang berhubungan dengan penelitian.
  - 11) Berbagai hasil penelitian karya ilmiah, jurnal-jurnal dan artikel lain yang berkaitan dengan penelitian.
  - 12) Situs-situs internet yang dapat dipertanggungjawabkan dan memiliki keterkaitan dengan objek penelitian.
- c. Bahan hukum tersier merupakan bahan hukum yang memberikan petunjuk dan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder seperti kamus umum dan ensiklopedia yang menjadi bahan tambahan yang berkaitan dengan penelitian<sup>35</sup>

## 5. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan bahan hukum dalam penelitian ini menggunakan data yang diperoleh dari observasi dan wawancara diakaitkan pada studi pustaka dan studi dokumen. Studi pustaka yaitu dengan mengkaji buku-buku literatur, jurnal hukum, dan hasil penelitian hukum yang berkaitan dengan topik yang dikaji pada penelitian ini.<sup>36</sup> Studi dokumen yaitu dengan mengkaji dokumen institusional yang berupa peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan *Digital Rights Management* (DRM) dan perlindungan ciptaan.

## 6. Metode Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang meliputi pengklasifikasian data observasi dan wawancara, serta bahan tertulis

---

<sup>35</sup> Abdurahman, *Sosiologi dan Metodologi Penelitian Hukum*, Ctk. Ketiga, UMPress, Malang, 2009.

<sup>36</sup> *Ibid.*

seperti peraturan perundang-undangan dan buku yang dinyatakan terlebih dahulu secara kualitatif kemudian di analisis.

## **G. Sistematika Kepenulisan**

Sistematika kepenulisan skripsi ini dilakukan dengan membaginya ke dalam 4 (empat) bab dengan sistematika sebagai berikut :

### **1. BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, keaslian penelitian, batasan konsep, dan metode penelitian.

### **2. BAB II: TINJAUAN UMUM**

Bab ini membahas tentang tinjauan umum yang digunakan penulis sesuai dengan rumusan masalah berupa apa saja bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta dalam industri *video game*, khususnya terkait dengan praktik pembajakan di Indonesia dan penerapan *Digital Rights Management (DRM)* sebagai upaya perlindungan hukum terhadap pembajakan *video game triple-A* di Indonesia.

### **3. BAB III PEMBAHASAN**

Bab ini berisi pembahasan mengenai judul, rumusan masalah, dan hasil penelitian yakni terkait Analisis *Digital Rights Management (DRM)* Sebagai Upaya Perlindungan Hukum Terhadap Pembajakan *Video Game Triple-A* Di Indonesia.

### **4. BAB IV PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan untuk menjawab rumusan masalah serta saran yang akan diberikan terhadap kajian penelitian ini.