

ANALISIS PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA DALAM INDUSTRI GAME: STUDI KASUS MOBILE LEGENDS DAN LEAGUE OF LEGENDS

Syakilah Wanda Ramatasita^{1*}Agri Chairunisa Isradjuningtias²

Sekolah Tinggi Ilmu Hukum IBLAM Jakarta, Indonesia^{1,2}

Email: syakilahwanda@gmail.com

Informasi	Abstract
Volume : 2 Nomor : 5 Bulan : Mei Tahun : 2025 E-ISSN : 3062-9624	<p><i>This research examines the legal aspects of copyright protection within the online gaming industry. The rapid growth of the gaming sector has introduced significant intellectual property challenges, especially concerning the protection of creative elements such as character designs, music, storyline, and game mechanics. The study aims to analyse whether current copyright laws in Indonesia sufficiently protect online games and identifies juridical barriers in enforcing these rights. Using a normative juridical method, this research reviews existing regulations, literature, and judicial decisions to evaluate the effectiveness of copyright protection in the gaming industry and suggests improvements to strengthen intellectual property rights enforcement.</i></p> <p>Keywords : Copyright protection, gaming industry, creative elements, legal analysis, intellectual property law.</p>

Abstrak

Penelitian ini mengkaji aspek hukum perlindungan hak cipta dalam industri game online. Pertumbuhan pesat sektor game memperkenalkan tantangan besar dalam hal kekayaan intelektual, terutama terkait perlindungan elemen kreatif seperti desain karakter, musik, alur cerita, dan mekanisme permainan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah hukum hak cipta di Indonesia sudah memadai dalam melindungi game online serta mengidentifikasi hambatan yuridis dalam penegakan hak cipta tersebut. Dengan menggunakan metode yuridis normatif, penelitian ini menelaah peraturan, literatur, dan putusan pengadilan yang ada untuk menilai efektivitas perlindungan hak cipta di industri game serta memberikan rekomendasi untuk memperkuat penegakan hak kekayaan intelektual.

Kata Kunci : Perlindungan hak cipta, industri game, elemen kreatif, analisis hukum, hukum kekayaan intelektual.

A. PENDAHULUAN

Industri game online telah menjadi salah satu sektor yang mengalami perkembangan pesat dalam beberapa dekade terakhir. Kemajuan teknologi, terutama dalam bidang internet dan perangkat seluler, telah memungkinkan akses yang lebih luas ke game digital, mengubahnya menjadi salah satu industri paling menguntungkan di dunia. Di tengah kemajuan ini, masalah hukum terkait Hak Kekayaan Intelektual (HKI) menjadi semakin kompleks dan krusial. HKI, yang mencakup hak cipta, merek dagang, paten, dan desain

industri, memainkan peran penting dalam melindungi inovasi dan kreativitas dalam industri game. Dalam konteks ini, hak cipta memiliki peranan sentral dalam melindungi karya-karya kreatif yang menjadi inti dari sebuah game, seperti desain karakter, alur cerita, musik, hingga mekanisme permainan.

Hak cipta dalam industri game melindungi ekspresi kreatif yang telah dituangkan dalam bentuk karya. Ini berarti, elemen-elemen unik dari sebuah game, mulai dari karakter, latar belakang, hingga musik, semuanya dianggap sebagai karya cipta yang dilindungi oleh hukum. Melalui perlindungan ini, pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif untuk mengontrol bagaimana ciptaannya digunakan oleh pihak lain. Tanpa izin, pihak lain tidak dapat memperbanyak, mendistribusikan, atau menampilkan karya tersebut. Hal ini penting untuk menjaga nilai ekonomi dan reputasi dari sebuah karya, serta mendorong inovasi dalam industri game.

Contoh konkret yang dapat kita lihat adalah kasus sengketa antara Mobile Legends dan League of Legends. Mobile Legends, sebuah game yang dikembangkan oleh Moonton dan pertama kali dirilis pada tahun 2016, dengan cepat meraih popularitas di pasar Asia Tenggara. Game ini menjadi salah satu contoh sukses dalam industri game mobile, namun kesuksesan ini tidak lepas dari kontroversi hukum. Pada tahun 2017, Moonton menghadapi gugatan dari Riot Games, pengembang game League of Legends, yang menuduh adanya pelanggaran hak cipta dan merek dagang. Tuduhan ini tidak bisa dipandang sebelah mata, mengingat Riot Games adalah salah satu pemain utama dalam industri game global.

Dalam konteks sengketa ini, penting untuk memahami bagaimana hak cipta melindungi elemen-elemen kreatif dalam sebuah game dan mengapa Mobile Legends dianggap masuk dalam ranah pelanggaran hak cipta. Hak cipta adalah hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengontrol penggunaan karya mereka oleh pihak lain. Di Indonesia, hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang tersebut menyebutkan bahwa ciptaan yang dilindungi meliputi karya seni, karya sastra, dan karya ilmiah, termasuk di dalamnya adalah program komputer dan permainan video. Ketentuan ini menegaskan bahwa permainan video, seperti Mobile Legends, termasuk dalam kategori karya yang dilindungi oleh hak cipta.

Sebagai sebuah permainan video, Mobile Legends secara jelas termasuk dalam kategori karya yang dilindungi oleh hak cipta, yang berarti setiap elemen kreatifnya, seperti desain karakter dan mekanisme permainan, berada di bawah perlindungan hukum ini. Perlindungan hak cipta dalam konteks ini tidak hanya terbatas pada aspek visual atau desain, tetapi juga

mencakup keseluruhan pengalaman bermain yang dihasilkan oleh kombinasi dari elemen-elemen tersebut. Riot Games, dalam gugatan mereka, menuduh bahwa Moonton telah memperbanyak dan mengumumkan elemen-elemen tertentu dari League of Legends tanpa izin, yang dianggap sebagai pelanggaran hak cipta (Games Industry, 2022).

Tuduhan ini didasarkan pada Pasal 2 ayat (1) UU Hak Cipta, yang memberikan hak eksklusif kepada pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, termasuk hak untuk melarang atau mengizinkan pihak lain menggunakan ciptaan tersebut tanpa izin (UUHC Pasal 2, 2014). Hak eksklusif ini memberikan perlindungan kepada pencipta untuk mengontrol bagaimana karya mereka digunakan oleh pihak lain, sehingga setiap penggunaan yang tidak sah dapat dianggap sebagai pelanggaran hak cipta. Dalam kasus Mobile Legends vs League of Legends, tuduhan yang diajukan oleh Riot Games meliputi peniruan elemen-elemen visual dan mekanisme permainan yang dianggap sebagai ciptaan asli mereka.

Jangka waktu perlindungan hak cipta juga penting untuk dipahami dalam konteks ini. Berdasarkan Pasal 58 ayat (1) UU Hak Cipta, perlindungan hak cipta atas suatu karya berlaku selama hidup pencipta dan berlanjut hingga 70 tahun setelah pencipta tersebut meninggal dunia (UUHC Pasal 58, 2014). Jangka waktu perlindungan yang panjang ini memastikan bahwa pencipta atau ahli waris mereka dapat menikmati manfaat ekonomi dari ciptaan tersebut untuk jangka waktu yang lama. Perlindungan ini juga memberikan insentif bagi para pencipta untuk terus menghasilkan karya-karya baru, karena mereka tahu bahwa hasil kerja keras mereka akan dilindungi oleh hukum.

Dalam industri game, perlindungan yang panjang ini memastikan bahwa pengembang dapat mengeksploitasi karya mereka secara penuh tanpa khawatir akan pelanggaran dalam jangka waktu yang cukup lama. Perlindungan hak cipta dalam industri game juga mencakup aspek-aspek lain seperti musik, kode pemrograman, dan desain level, yang semuanya berkontribusi pada pengalaman bermain yang unik. Ketika terjadi pelanggaran, seperti dalam kasus Mobile Legends vs League of Legends, pihak yang dirugikan dapat menuntut kompensasi dan penegakan hak mereka melalui jalur hukum. Ini menegaskan bahwa hukum hak cipta berfungsi sebagai perisai untuk melindungi nilai ekonomi dan integritas dari sebuah karya.

Kasus sengketa antara Mobile Legends dan League of Legends merupakan contoh nyata bagaimana perlindungan hak cipta diterapkan dalam industri game online. Kasus ini menyoroti betapa pentingnya pengembang game untuk memastikan bahwa elemen-elemen kreatif yang mereka ciptakan dilindungi oleh hak cipta, sekaligus menghindari pelanggaran

terhadap hak cipta pihak lain. Selain itu, kasus ini juga menggarisbawahi pentingnya pemahaman yang mendalam tentang HAKI oleh para pengembang game, agar mereka dapat menghindari potensi konflik hukum yang bisa merugikan mereka secara finansial dan reputasi.

Dengan adanya perlindungan hak cipta, pengembang game dapat lebih yakin dalam mengembangkan dan memasarkan produk mereka tanpa takut terhadap peniruan atau pelanggaran yang dapat merugikan secara ekonomi dan reputasi. Perlindungan ini juga memberikan kepastian hukum bagi para pencipta, bahwa karya mereka akan dilindungi dari peniruan atau eksploitasi yang tidak sah. Melalui analisis ini, dapat disimpulkan bahwa hak cipta memainkan peran krusial dalam menjaga integritas dan orisinalitas karya-karya di industri game online, serta memastikan bahwa hak-hak tersebut dihormati dan dilindungi sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Dengan demikian, kasus Mobile Legends vs League of Legends menjadi pelajaran penting bagi seluruh industri game bahwa hak cipta harus dihormati dan dilindungi secara ketat untuk menjaga keberlangsungan kreativitas dan inovasi dalam industri yang sangat kompetitif ini. Ini juga menggarisbawahi pentingnya pemahaman yang komprehensif tentang hukum HKI, sehingga para pengembang dapat menjalankan bisnis mereka dengan keyakinan bahwa hak-hak mereka akan dilindungi oleh hukum.

Sebagaimana contoh kasus di atas, maka penulis mempersempit ruang lingkup dalam penelitian ini dengan pembahasan pada aspek perlindungan hukum hak cipta dalam industri game online, khususnya dalam konteks sengketa antara Mobile Legends dan League of Legends. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah perlindungan hukum hak cipta untuk game online sudah memadai dan mengidentifikasi hambatan yuridis dalam penegakan hak cipta di industri game online di Indonesia.

Rumusan yang dibahas dalam penelitian ini adalah: Bagaimana hukum hak cipta di Indonesia melindungi industri game online? Bagaimana implikasi penerapan perlindungan Hak Cipta dalam industri game online ?

B. METODE PENELITIAN

Berdasarkan ruang lingkup pembahasan di atas, penulis melaksanakan penelitian dengan menggunakan metode yuridis normatif. Metode yuridis normatif adalah pendekatan penelitian hukum yang fokus pada pengkajian aturan-aturan hukum yang berlaku, doktrin hukum, serta prinsip-prinsip hukum yang relevan.

Dalam konteks penelitian ini, metode yuridis normatif digunakan untuk menganalisis ketentuan hukum yang mengatur hak cipta dalam industri game online, termasuk Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Melalui metode ini, penulis mengkaji bagaimana norma-norma hukum yang ada diterapkan dalam kasus nyata, serta menilai keefektifan perlindungan hukum yang diberikan terhadap hak cipta dalam konteks sengketa hukum di industri game online.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perlindungan Bagi Pemegang Hak Cipta Dalam Industri Permainan Online (Game Online)

Hak cipta adalah hak eksklusif yang diberikan oleh hukum kepada pencipta karya orisinal dalam ranah sastra, seni, atau ilmu pengetahuan (UUHC Pasal 1, 2014). Berdasarkan UUHC Pasal 1 Angka 1, hak cipta mencakup hak moral dan hak ekonomi yang diperoleh dari penciptaan dan penguasaan karya cipta. Hak moral meliputi hak untuk diakui sebagai pencipta dan hak untuk mempertahankan integritas karya dari perubahan atau distorsi yang dapat merugikan reputasi pencipta. Sedangkan hak ekonomi memberikan wewenang kepada pemegang hak cipta untuk mengendalikan dan memperoleh manfaat ekonomi dari pembuatan salinan, adaptasi, distribusi, dan penggunaan komersial karya cipta Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Adelia, P., & Isradjuningtias, A. C. 2022).

Dalam konteks industri permainan online, perlindungan hak cipta memegang peranan yang sangat penting. Industri game online, sebagai sektor yang sangat bergantung pada inovasi kreatif, melibatkan berbagai komponen yang dilindungi hak cipta, termasuk kode sumber perangkat lunak, desain grafis, musik latar, dan konten naratif. Elemen-elemen ini merupakan produk dari proses kreatif yang orisinal dan memberikan kontribusi signifikan terhadap keseluruhan pengalaman bermain. Oleh karena itu, perlindungan hak cipta menjamin bahwa pengembang game memiliki kontrol atas setiap aspek karya cipta mereka, melindungi dari kemungkinan pelanggaran seperti pembajakan dan distribusi ilegal yang dapat berdampak buruk pada aspek ekonomi dan reputasi pengembang (ScoreDetect Team, 2024).

Perkembangan pesat dalam industri game online memperkenalkan tantangan baru dalam perlindungan hak cipta. Dengan munculnya teknologi baru dan perubahan dalam model bisnis, seperti game as a service dan mikrotransaksi, tantangan dalam pengelolaan hak cipta semakin kompleks. Model bisnis ini seringkali melibatkan konten yang dinamis dan

terus diperbarui, menuntut perlindungan hak cipta yang lebih adaptif. Pembajakan digital, distribusi ilegal, dan pelanggaran hak cipta yang melibatkan salinan digital atau modifikasi non-otorisasi menjadi isu utama yang perlu diatasi (Uha Haeruddin, 2024).

Durasi perlindungan hak cipta yang ditetapkan oleh UUHC yaitu sepanjang hayat pencipta ditambah 70 tahun setelah kematian atau 70 tahun setelah publikasi pertama untuk karya kolektif dan milik badan hukum memberikan jangka waktu yang memadai untuk perlindungan hak ekonomi dan kreativitas. Durasi ini memungkinkan pemegang hak cipta untuk memanfaatkan karya cipta mereka secara maksimal dan memastikan bahwa manfaat ekonomi serta hak-hak pencipta dapat terjaga dalam jangka panjang (Kementerian Hukum & Ham, 2019).

Dalam menghadapi dinamika industri game online yang terus berkembang, penegakan hak cipta yang efektif menjadi krusial. Penggunaan teknologi perlindungan digital (DRM), pemantauan aktif terhadap pelanggaran hak cipta, dan penerapan langkah-langkah hukum yang ketat merupakan strategi penting dalam melindungi karya cipta. Penerapan perlindungan yang komprehensif dan adaptif akan memastikan bahwa pengembang game dapat melindungi inovasi mereka dan menjaga keberlanjutan industri. Dengan demikian, hak cipta memainkan peran sentral dalam mendukung kreativitas, melindungi investasi, dan memastikan pertumbuhan yang berkelanjutan dalam industri game online yang kompetitif (Business Software Alliance, 2023).

Perlindungan hak cipta tidak hanya menjamin hak moral dan ekonomi pencipta tetapi juga melindungi inovasi kreatif yang merupakan inti dari industri game. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan model bisnis yang dinamis dalam industri game online, penting untuk memahami bagaimana peraturan dan undang-undang hak cipta berperan dalam menjaga perlindungan ini.

Untuk memahami sepenuhnya bagaimana perlindungan hak cipta diterapkan dalam konteks permainan online, perlu dibahas dua aspek utama: peraturan internasional dan peraturan nasional. Aspek-aspek ini memberikan kerangka hukum yang mendasari bagaimana hak cipta dilindungi di tingkat global dan lokal. Selanjutnya, kepatuhan dan implementasi dari peraturan tersebut dalam praktik industri permainan online akan menentukan efektivitas perlindungan hak cipta terhadap pelanggaran dan pembajakan.

Dengan memahami peraturan dan undang-undang yang berlaku, serta bagaimana mereka diterapkan dalam praktik, kita dapat mengevaluasi sejauh mana hak cipta dapat melindungi karya-karya inovatif dalam industri game online. Sub-bab berikut akan

menguraikan peraturan internasional yang mempengaruhi industri permainan online, peraturan nasional yang berlaku, serta implementasi dan kepatuhan terhadap peraturan tersebut dalam konteks industri game.

1. Peraturan Internasional

Salah satu perjanjian internasional utama adalah Konvensi Bern untuk Perlindungan Karya Sastra dan Seni (Bern Convention), yang disetujui pada tahun 1886 dan telah mengalami beberapa revisi. Prinsip "national treatment" dalam Konvensi Bern mengharuskan negara anggota untuk memberikan perlindungan hak cipta kepada karya-karya dari negara lain dengan tingkat perlindungan yang sama seperti yang diberikan kepada karya lokal (Konvensi Bern Pasal 5, 1987). Hal ini sangat penting bagi industri permainan online karena memastikan bahwa karya digital, seperti desain grafis dan musik latar dalam game, mendapat perlindungan secara internasional.

Selain Konvensi Bern, Perjanjian TRIPS (Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights) juga memiliki dampak besar. Ditetapkan pada tahun 1994, TRIPS merupakan bagian dari Kesepakatan Umum tentang Tarif dan Perdagangan (GATT) (TRIPS, 1971).

2. Peraturan Nasional

Perlindungan Pemegang hak cipta diatur oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) sangat penting dalam konteks industri permainan online karena melindungi berbagai aspek karya cipta, seperti kode sumber perangkat lunak, desain grafis, dan konten naratif. Pengaturan mengenai hak cipta berlaku selama hidup pencipta ditambah 70 tahun setelah kematian pencipta, atau 70 tahun setelah publikasi pertama untuk karya kolektif dan milik badan hukum (TRIPS, 1971). Durasi perlindungan ini memberikan waktu yang cukup bagi pengembang game untuk memanfaatkan hasil karya mereka secara ekonomi dan melindungi investasi yang telah dilakukan.

Di negara-negara lain, seperti Amerika Serikat dan Jepang, peraturan hak cipta juga memainkan peran penting dalam industri game global. Di Amerika Serikat, Digital Millennium Copyright Act (DMCA) mengatur perlindungan hak cipta di era digital, termasuk mekanisme untuk menangani pelanggaran hak cipta secara online dan memberikan perlindungan hukum bagi penyedia layanan internet (Digital Millennium Copyright Act, 1988).

3. Kepatuhan dan Implementasi

Implementasi dan kepatuhan terhadap peraturan hak cipta dalam industri game online memerlukan langkah-langkah efektif untuk melindungi karya cipta dari pelanggaran. Digital Rights Management (DRM) adalah metode utama yang digunakan untuk mencegah

pembajakan dan penggunaan tidak sah dengan membatasi akses ke konten (Forta Digital Guardian, 2024). Di Indonesia, implementasi UUHC melibatkan berbagai lembaga, termasuk Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual dan Badan Ekonomi Kreatif, yang bertanggung jawab untuk penegakan hak cipta dan pemantauan pelanggaran. Pengawasan dilakukan melalui kolaborasi dengan penyedia layanan internet untuk mengatasi konten ilegal. Dengan tantangan besar terkait pembajakan digital, pengembang game perlu menerapkan langkah perlindungan yang komprehensif dan bekerja sama dengan otoritas hukum untuk menjaga keberlanjutan industri dan melindungi hak cipta mereka.

Kasus sengketa antara Mobile Legends dan League of Legends pada tahun 2018 menggambarkan pelanggaran hak cipta dalam permainan digital. Riot Games menggugat Moonton karena menuduh Mobile Legends meniru elemen desain dan mekanika permainan League of Legends. Riot Games berargumen bahwa Moonton menyalin ekspresi kreatif mereka, termasuk karakter dan antarmuka, yang dilindungi oleh hukum hak cipta. Sebaliknya, Moonton menyatakan bahwa elemen tersebut bersifat generik dan merupakan hasil inovasi mereka sendiri. Setelah litigasi, Moonton menyetujui penyelesaian di luar pengadilan dengan membayar \$2,9 juta atau setara dengan Rp 38,750,000,000 (38,7 miliar rupiah) dan mengubah desain Mobile Legends. Kasus ini menekankan pentingnya perlindungan hak cipta di industri game dan tantangan dalam membedakan antara ide dan ekspresi orisinal.

Hasil dari kasus ini memberikan preseden penting bagi pengembang game untuk melindungi elemen kreatif mereka, menegaskan bahwa penyalinan signifikan dari ekspresi kreatif dapat dianggap sebagai pelanggaran hak cipta. Penelitian ini mencerminkan penerapan hukum hak cipta dan tantangan yang dihadapi pengembang dalam melindungi karya mereka dari penyalinan dan pembajakan.

Menanggapi tantangan tersebut, penting bagi pengembang game untuk menerapkan berbagai teknik perlindungan hak cipta guna mencegah dan mengatasi pelanggaran hak cipta. Teknik-teknik ini tidak hanya melibatkan langkah-langkah hukum, tetapi juga teknologi dan strategi proaktif yang bertujuan untuk memperkuat keamanan hak cipta di lingkungan digital yang sangat dinamis. Berikut beberapa metode utama yang digunakan untuk melindungi hak cipta dalam industri permainan online:

1. Teknologi perlindungan digital (*DRM*)

Digital Rights Management (DRM) adalah sistem teknologi yang digunakan untuk mengontrol dan membatasi penggunaan serta distribusi konten digital, termasuk game online. Teknologi ini bertujuan untuk mencegah pembajakan dan memastikan bahwa hanya

pemegang lisensi yang sah yang dapat menggunakan produk digital tersebut. Contoh teknologi *DRM* adalah :

a. *Denuvo*

Denuvo adalah teknologi *DRM* yang menggunakan enkripsi canggih untuk mencegah pembajakan, menghadapi teknik pembajakan yang kompleks. *Enkripsi* ini berfungsi untuk melindungi hak cipta dan mengurangi distribusi ilegal meskipun sering mendapat kritik terkait dampaknya pada performa game (W.A. Rozar, 2021).

b. *Steamworks*

Steamworks adalah sistem *DRM* yang digunakan oleh Steam, mengintegrasikan *DRM* dengan akun pengguna untuk kontrol akses yang ketat. Dengan mengintegrasikan *DRM* dengan akun Steam, *Steamworks* mendukung perlindungan hak cipta dan kepatuhan terhadap ketentuan lisensi (M. Rahman, 2022).

2. Verifikasi Online (*Online Verification*)

Beberapa game memerlukan koneksi internet untuk memverifikasi lisensi, baik saat peluncuran maupun secara berkala. Verifikasi online memastikan kepatuhan terhadap ketentuan lisensi dengan memeriksa validitas lisensi secara berkelanjutan, mengurangi risiko penggunaan tidak sah (D.A Santoso, 2021).

3. Pembaruan dan *Patching*

Pembaruan dan *patch* yang sering kali menyertakan elemen *DRM* dirilis untuk mengatasi kerentanan dan masalah yang mungkin timbul. Pembaruan ini berfungsi untuk menjaga integritas game dan melindungi hak cipta dengan mengurangi risiko modifikasi atau penggunaan versi bajakan (I.N. Firdaus, 2023).

4. Penggunaan Konten yang Terkunci (*Content Locking*)

Konten dalam game mungkin hanya dapat diakses setelah verifikasi lisensi yang berhasil. Penggunaan konten yang terkunci memastikan akses penuh hanya untuk pengguna dengan salinan resmi, memperkuat perlindungan hak cipta (P.T. Juwita, 2020).

Implikasi Penegakan Hukum Perlindungan Hak Pemegang Hak Cipta Dalam Industri Permainan Online (Game Online)

Salah satu ambiguitas dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terletak pada definisi dan pengaturan karya cipta kolaboratif. Dalam industri game online, penciptaan karya sering melibatkan berbagai pihak, seperti programmer, desainer, penulis skenario, dan musisi. Menurut Pasal 1 angka 1 UU Hak Cipta, hak cipta diberikan kepada

pencipta individual, namun ketentuan ini tidak secara rinci mengatur alokasi hak cipta dalam kasus penciptaan kolektif (UUHC Pasal 1, 2014).

Pasal 10 UU Hak Cipta menyatakan bahwa karya cipta yang dihasilkan bersama dianggap sebagai hak milik bersama, kecuali ada perjanjian yang mengatur sebaliknya (UUHC Pasal 10, 2014). Namun, dalam pengembangan game, sering kali sulit untuk memisahkan kontribusi individual, sehingga menimbulkan perdebatan tentang siapa yang berhak menuntut pelanggaran hak cipta ketika terjadi pelanggaran. Ketiadaan peraturan spesifik mengenai karya kolaboratif dalam konteks digital berpotensi melemahkan penegakan hukum.

Ambiguitas hukum juga muncul terkait dengan lisensi digital. Pasal 9 UU Hak Cipta memberikan hak eksklusif kepada pencipta atau pemegang hak cipta untuk memberikan izin penggunaan karya (UUHC Pasal 9, 2014) , namun tidak ada ketentuan khusus mengenai bentuk lisensi digital yang umum dalam distribusi game online, seperti Digital Rights Management (DRM). Lisensi ini sering diperdebatkan karena dapat membatasi hak konsumen, sementara juga dianggap kurang efektif dalam melindungi hak cipta di ranah digital (Firdaus, 2022).

UU Hak Cipta 2014 belum secara eksplisit mengatur hak cipta dalam konteks teknologi digital dan internet, terutama yang berkaitan dengan game online. Meskipun Pasal 25 dan 26 UU Hak Cipta membahas tentang pelanggaran hak cipta melalui media elektronik, cakupan pasal tersebut masih terlalu umum dan tidak menyesuaikan dengan kebutuhan industri digital yang sangat dinamis. Game online yang sering kali beroperasi secara lintas negara memperburuk tantangan ini, karena UU Hak Cipta di Indonesia hanya memiliki yurisdiksi di dalam wilayah Indonesia. Ini menjadi hambatan serius dalam penegakan hukum karena banyak platform distribusi game berbasis di luar negeri, sementara para pelanggar hak cipta sering kali beroperasi melalui jaringan internet yang bersifat global.

Salah satu implikasi utama dalam penegakan hukum hak cipta di dunia digital adalah ketidakharmonisan antara sistem hukum hak cipta antarnegara. Game online yang diproduksi dan didistribusikan secara global seringkali menghadapi masalah di mana aturan hak cipta di suatu negara mungkin tidak diakui atau tidak konsisten dengan aturan di negara lain. Meskipun Indonesia merupakan anggota *Konvensi Bern* yang mengatur perlindungan hak cipta lintas negara, ketentuan ini masih kurang diterapkan secara efektif di ranah digital (Yusran, 2020).

Salah satu tantangan terbesar dalam melindungi hak cipta di industri game online adalah sulitnya menegakkan hukum di dunia maya. Kecepatan penyebaran konten ilegal, baik

melalui situs web berbagi file, media sosial, atau platform distribusi digital lainnya, menyulitkan pemegang hak cipta dan otoritas hukum untuk melacak pelanggaran secara efektif. Meskipun UU Hak Cipta 2014 telah memasukkan ketentuan terkait pelanggaran di media elektronik, mekanisme penegakan hukum yang tersedia belum mampu mengimbangi laju perkembangan teknologi.

Teknologi seperti *Virtual Private Networks (VPN)* dan *peer-to-peer sharing* semakin mempersulit pelacakan sumber pelanggaran. Pengguna yang melakukan pelanggaran hak cipta sering kali menggunakan jaringan anonim untuk menghindari deteksi oleh aparat penegak hukum. Selain itu, penggunaan teknologi *enkripsi* juga memperburuk masalah ini, karena menghalangi upaya untuk memantau dan mengidentifikasi distribusi ilegal konten game online (Hakim, 2022).

Selain itu, platform distribusi digital, seperti *Steam*, *Epic Games Store*, atau *Google Play*, sering kali tidak memiliki mekanisme pengawasan yang memadai untuk mencegah dan menindak pelanggaran hak cipta. Pengawasan atas konten game yang dipublikasikan melalui platform-platform ini sering kali kurang ketat, sehingga memungkinkan konten ilegal atau yang melanggar hak cipta tetap dapat diakses oleh publik. Meskipun beberapa platform telah menerapkan sistem *notice and takedown* berdasarkan laporan dari pemegang hak cipta, langkah ini sering kali dianggap tidak cukup untuk mencegah pelanggaran hak cipta secara menyeluruh.

Hambatan dalam penegakan hak cipta di industri game online merupakan masalah yang kompleks dan *multidimensional*. Ambiguitas dalam ketentuan UU Hak Cipta 2014, terutama terkait karya kolaboratif dan lisensi digital, masih menyisakan banyak celah yang dimanfaatkan oleh pelanggar. Kurangnya ketentuan khusus untuk dunia digital dan ketidakharmonisan antar yurisdiksi memperburuk masalah ini, terutama dalam menghadapi pelanggaran yang bersifat lintas negara. Selain itu, kompleksitas penegakan hukum di dunia maya dan minimnya mekanisme pengawasan dari platform digital semakin memperburuk perlindungan terhadap hak cipta di industri game online.

1. Penyebaran dan Penggandaan Digital yang Cepat

Karakteristik Karya Cipta dalam Game Online dan Tantangan Digitalisasi

Sebagaimana diatur dalam Pasal 2 ayat (1) UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif untuk menggunakan dan memperbanyak karyanya (UUHC Pasal 2, 2014). Namun, teknologi internet memungkinkan karya cipta digital untuk direplikasi dengan sangat mudah dan cepat tanpa penurunan kualitas, berbeda dengan

karya fisik yang membutuhkan proses reproduksi yang lebih mahal dan memakan waktu. Tantangan ini sangat relevan dalam konteks game online, karena konten game yang didistribusikan secara digital dapat dengan mudah diunduh, disalin, dan didistribusikan secara ilegal melalui berbagai platform.

2. Penyebaran Cepat dan Lintas Batas Negara

Internet telah memperluas distribusi konten digital secara global, membuat pelanggaran hak cipta di satu negara berdampak di negara lain. Game online yang dilindungi hak cipta di Indonesia, misalnya, dapat disebarluaskan secara ilegal ke negara lain tanpa regulasi yang memadai. Situs berbagi file berbasis luar negeri dan teknologi seperti VPN serta dark web mempersulit penegakan hukum, bahkan dengan UU No. 28 Tahun 2014 yang memberikan hak untuk menuntut pelanggar. Meskipun Kominfo berusaha memblokir situs-situs ilegal, tantangan dalam penegakan hukum di dunia digital tetap kompleks. Solusi yang diperlukan mencakup kerja sama internasional, regulasi yang lebih ketat, serta teknologi pemantauan yang lebih canggih.

3. Penggunaan Teknologi yang Memfasilitasi Pelanggaran

Teknologi perangkat lunak memainkan peran besar dalam pelanggaran hak cipta di industri game online. Perangkat lunak penggandaan sering disalahgunakan untuk membuat salinan bajakan game, meskipun Pasal 25 UU No. 28 Tahun 2014 melarang penggandaan tanpa izin, perangkat ini tetap mudah diakses (UUHC Pasal 25, 2014). Modifikasi game (*modding*) juga menjadi masalah, karena sering dilakukan tanpa izin, seperti kasus modifikasi ilegal Mobile Legends. Selain itu, perangkat lunak curang (*cheat software*) melanggar hak cipta dengan memberi keuntungan ilegal, seperti akses gratis ke konten premium, melanggar Pasal 9 UU Hak Cipta yang melarang perubahan karya yang dilindungi. Penyebaran cepat konten digital dan penggunaan teknologi ini menciptakan tantangan bagi penegakan hukum hak cipta. Strategi penegakan yang lebih dinamis diperlukan, termasuk kerja sama lintas negara, regulasi digital yang lebih ketat, dan teknologi pemantauan yang lebih efektif.

4. Isu Lintas Yurisdiksi dan Keterbatasan Kerjasama Internasional dalam Penegakan Hak Cipta pada Industri Game Online

Dalam era globalisasi dan digitalisasi, perkembangan game online telah melampaui batas-batas negara. Pengguna dan pengembang game dari berbagai belahan dunia berinteraksi dalam satu ekosistem digital yang sama. Namun, di sisi lain, kompleksitas ini juga membawa tantangan serius dalam hal perlindungan hak kekayaan intelektual, khususnya hak cipta. Salah satu masalah utama yang sering dihadapi dalam industri game online adalah

persoalan lintas yurisdiksi dan keterbatasan kerjasama internasional. Hak cipta yang dilanggar di satu negara, seringkali dilakukan oleh pelaku yang berada di negara lain dengan sistem hukum yang berbeda. Kondisi ini menimbulkan berbagai kendala dalam menegakkan hukum, terutama ketika regulasi hak cipta di berbagai negara belum terharmonisasi secara efektif.

a. Perbedaan Sistem Hukum Antar Negara

Game online bersifat lintas batas negara, sehingga pelanggaran hak cipta sering kali terjadi di berbagai yurisdiksi, baik oleh pengguna maupun pengembang yang berada di luar negara tempat hak cipta tersebut dilindungi. Salah satu kendala terbesar dalam penegakan hak cipta di dunia maya adalah perbedaan sistem hukum antar negara. Misalnya, meskipun Indonesia melalui UU No. 28 Tahun 2014 memberikan perlindungan hak cipta, proses penegakan menjadi lebih sulit jika pelanggar berada di luar negeri.

Beberapa negara dengan regulasi hak cipta yang lebih longgar sering menjadi tempat perlindungan bagi pelanggar. Server privat yang memfasilitasi pelanggaran seperti game bajakan dan distribusi ilegal konten sering beroperasi dari negara-negara ini, menyebabkan kerugian besar bagi pemegang hak cipta.

Contoh konkret adalah kasus *Mobile Legends vs League of Legends*, di mana Riot Games menggugat Moonton Technology atas dugaan pelanggaran hak cipta. Kasus ini melibatkan yurisdiksi dari beberapa negara, seperti Amerika Serikat dan China, memperlihatkan kerumitan proses penegakan hukum hak cipta lintas negara dalam industri game online (Yusran, 2020).

b. Keterbatasan Perjanjian Internasional

Meskipun telah ada berbagai perjanjian internasional terkait hak kekayaan intelektual, seperti TRIPS Agreement dan Berne Convention, penerapan dan harmonisasi standar hukum antar negara masih menghadapi berbagai kendala. TRIPS Agreement (Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights) yang merupakan bagian dari sistem WTO, mengatur perlindungan hak kekayaan intelektual secara global. Sementara itu, Berne Convention menetapkan bahwa karya-karya intelektual harus dilindungi di semua negara peserta konvensi. Namun, kendati kedua perjanjian tersebut telah menyediakan kerangka hukum yang kuat, penerapannya dalam konteks lintas yurisdiksi sering kali tidak berjalan efektif.

Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah ketiadaan mekanisme yang efektif untuk menangani pelanggaran hak cipta yang melibatkan lebih dari satu negara. Dalam banyak kasus, meskipun perjanjian internasional telah mengatur standar minimum perlindungan hak

cipta, penegakan hukumnya tergantung pada kemampuan dan keinginan masing-masing negara untuk mematuhi dan melaksanakan standar tersebut. Dalam konteks game online, di mana pelanggaran hak cipta dapat dilakukan secara anonim dan melibatkan server di luar negeri, penegakan hukum menjadi semakin sulit. Misalnya, situs-situs yang menyediakan modifikasi atau versi bajakan dari game sering kali di-hosting di negara-negara yang tidak memiliki regulasi ketat terkait hak cipta.

c. Tantangan Ekstradisi dalam Kasus Pelanggaran Hak Cipta

Tidak adanya mekanisme ekstradisi yang efektif dalam kasus pelanggaran hak cipta menjadi salah satu hambatan terbesar dalam penegakan hukum internasional. Ekstradisi adalah proses hukum di mana seorang tersangka atau terdakwa yang berada di suatu negara diserahkan kepada otoritas negara lain untuk diadili atau menjalani hukuman. Dalam konteks hak cipta, pelanggar yang berada di negara lain sering kali lolos dari penuntutan karena ketiadaan perjanjian ekstradisi yang jelas antara negara tempat terjadinya pelanggaran dan negara tempat pelaku berada.

Sebagai contoh, Indonesia sebagai negara yang memiliki undang-undang hak cipta yang cukup ketat, sering kali tidak dapat menuntut pelaku pelanggaran hak cipta yang berada di luar negeri karena keterbatasan perjanjian ekstradisi. Dalam kasus pelanggaran hak cipta lintas negara, penegakan hukum terhadap pelaku sangat tergantung pada kerjasama internasional, yang sering kali terbatas. Menurut penelitian Firdaus (2022), banyak negara yang masih enggan mengekstradisi warganya untuk kasus-kasus pelanggaran hak cipta, terutama jika pelanggaran tersebut tidak dianggap sebagai kejahatan serius di negara tersebut (Firdaus, 2022).

d. Upaya Memperkuat Kerjasama Internasional dalam Penegakan Hak Cipta

Meningkatkan kerjasama internasional merupakan solusi utama untuk mengatasi pelanggaran hak cipta lintas yurisdiksi, khususnya di industri game online. Kolaborasi melalui pertukaran informasi, harmonisasi regulasi, dan penyelesaian sengketa yang efisien diperlukan untuk memperkuat perlindungan hak kekayaan intelektual. WIPO telah mendukung upaya ini dengan melatih penegak hukum di berbagai negara.

Indonesia perlu memperkuat kerjasama hukum internasional, termasuk melalui perjanjian ekstradisi dengan negara-negara seperti Amerika Serikat, China, dan Uni Eropa, guna menangani pelanggaran hak cipta secara efektif. Di dalam negeri, peningkatan kapasitas penegak hukum dan edukasi publik tentang pentingnya hak cipta di era digital juga menjadi langkah penting dalam melindungi karya kreatif.

5. Tantangan dalam Pembuktian dan Proses Hukum Pelanggaran Hak Cipta di Dunia Maya dalam Industri Game Online

Perkembangan teknologi digital dan internet yang semakin pesat telah membuka peluang baru dalam berbagai sektor industri, salah satunya industri game online. Namun, di sisi lain, kemajuan ini juga memunculkan berbagai tantangan, khususnya dalam hal perlindungan hak kekayaan intelektual, terutama hak cipta. Hak cipta yang seharusnya melindungi karya-karya kreatif sering kali dilanggar di dunia maya, termasuk dalam konteks game online. Salah satu hambatan utama dalam penegakan hak cipta di sektor ini adalah proses pembuktian yang rumit serta proses litigasi yang panjang dan mahal.

a. Sulitnya Pembuktian Pelanggaran Hak Cipta di Dunia Maya

Pelanggaran hak cipta di dunia maya, terutama dalam industri game online, sering kali melibatkan konten digital yang mudah digandakan dan disebarluaskan tanpa izin. Dalam konteks ini, pembuktian pelanggaran hak cipta menjadi tantangan tersendiri bagi pemegang hak cipta dan otoritas penegak hukum. Bukti-bukti pelanggaran hak cipta yang bersifat digital, seperti penggandaan konten, penggunaan elemen game secara ilegal, atau distribusi game bajakan, sering kali sulit untuk diidentifikasi dan disahkan dalam proses hukum.

Menurut Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif untuk mengumumkan dan memperbanyak karyanya serta memberikan izin kepada pihak lain untuk memanfaatkan karya tersebut. Namun, dalam kasus pelanggaran hak cipta di dunia maya, pelaku pelanggaran seringkali memanfaatkan sifat anonim dan tidak terbatasnya dunia maya, sehingga sulit untuk mengidentifikasi siapa yang bertanggung jawab atas pelanggaran tersebut. Selain itu, distribusi konten ilegal sering kali dilakukan melalui platform-platform digital yang servernya berada di luar yurisdiksi negara tempat hak cipta dilanggar, sehingga menambah kesulitan dalam pembuktian.

b. Proses Litigasi yang Panjang dan Mahal

Selain tantangan dalam pembuktian, proses litigasi dalam kasus pelanggaran hak cipta di dunia maya juga sering kali memakan waktu yang panjang dan biaya yang tinggi. Hal ini menjadi salah satu kendala utama bagi pemegang hak cipta, terutama pengembang game kecil atau independen, untuk menuntut hak mereka secara efektif. Proses litigasi yang panjang dan mahal mencakup berbagai aspek, mulai dari biaya pengacara, saksi ahli, hingga biaya administratif yang diperlukan dalam proses pengadilan.

Dalam kasus pelanggaran hak cipta di dunia maya, sering kali diperlukan keterlibatan ahli di bidang teknologi informasi dan forensik digital untuk memberikan keterangan teknis mengenai bukti-bukti yang diajukan. Pengembang game atau pemegang hak cipta harus mengeluarkan biaya tambahan untuk menghadirkan saksi ahli yang kompeten di bidang ini. Selain itu, karena pelanggaran hak cipta di dunia maya seringkali melibatkan platform digital atau server yang berada di luar negeri, proses litigasi seringkali membutuhkan kerjasama internasional yang memperpanjang waktu penyelesaian kasus.

c. Upaya Mengatasi Tantangan dalam Pembuktian dan Proses Litigasi

Untuk mengatasi tantangan dalam pembuktian dan litigasi pelanggaran hak cipta di dunia maya, diperlukan pendekatan komprehensif yang melibatkan penguatan regulasi dan infrastruktur hukum (Rifa, Drianto, 2022). Pemerintah harus meningkatkan kemampuan penegak hukum melalui pelatihan forensik digital dan memperbaiki regulasi terkait pembuktian digital untuk mempermudah pengumpulan bukti. Insentif dan bantuan hukum bagi pengembang game kecil juga dapat diberikan, sementara lembaga mediasi atau arbitrase khusus perlu dibentuk untuk menangani sengketa hak cipta dengan proses yang lebih cepat dan murah. Kolaborasi antara pemerintah, otoritas penegak hukum, dan lembaga internasional sangat penting untuk mengatasi hambatan dalam penegakan hak kekayaan intelektual, mengingat sifat industri game yang bersifat global.

6. Rekomendasi untuk Mengatasi Hambatan Yuridis dalam Perlindungan Hak Cipta di Industri Game Online

a. Reformasi Regulasi dan Penyesuaian dengan Perkembangan Teknologi

Perkembangan teknologi digital, terutama dalam industri game online, telah melampaui banyak ekspektasi, termasuk para regulator. Meskipun Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta bersifat komprehensif, undang-undang tersebut belum sepenuhnya adaptif terhadap perubahan teknologi yang cepat. Reformasi regulasi diperlukan untuk memastikan aturan-aturan yang ada relevan dengan tantangan zaman, terutama dalam menangani pelanggaran hak cipta di dunia digital, seperti modifikasi perangkat lunak game dan penyebaran cheat. Indonesia perlu memperbarui aturan hukum untuk memberikan dasar yang jelas bagi penegakan hukum. Belajar dari negara-negara yang lebih maju, seperti Uni Eropa dengan *Directive on Copyright in the Digital Single Market*, dapat memberikan panduan dalam mengembangkan regulasi yang lebih ketat bagi platform online dan memperkuat perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta di Indonesia, menciptakan sistem penegakan hukum yang lebih responsif terhadap kemajuan teknologi (European Union, 2019).

b. Penguatan Kerjasama Internasional

Industri game online yang bersifat lintas batas negara memerlukan kerjasama internasional yang kuat untuk menangani pelanggaran hak cipta, yang sering terjadi di berbagai yurisdiksi. Meskipun terdapat perjanjian internasional seperti *TRIPS Agreement* dan *Berne Convention*, penegakan hak cipta antarnegara masih menghadapi kendala, terutama dalam harmonisasi standar hukum dan mekanisme ekstradisi (TRIPS, 1995). Untuk mengatasi hambatan ini, penguatan kerjasama antarnegara melalui perjanjian bilateral dan multilateral menjadi penting. Perjanjian bilateral dapat mencakup mekanisme pemantauan bersama, pertukaran informasi, dan penyelesaian sengketa yang lebih cepat. Sementara itu, perjanjian multilateral perlu dikembangkan agar negara-negara dapat berkolaborasi lebih efektif dalam penegakan hak cipta. Indonesia, dengan populasi gamer yang besar, dapat mendorong inisiatif ini melalui forum internasional seperti ASEAN atau WIPO, sehingga pelanggaran hak cipta di dunia maya dapat ditangani dengan lebih efektif.

c. Penguatan Infrastruktur Digital untuk Penegakan Hukum

Penegakan hak cipta di dunia digital, terutama dalam industri game online, memerlukan infrastruktur digital yang kuat, seiring dengan reformasi regulasi dan kerjasama internasional (World Trade Organization, 2017). Saat ini, keterbatasan teknologi yang digunakan oleh aparat penegak hukum menjadi kendala, sehingga penguatan kapasitas teknologi seperti *AI* dan *blockchain* dapat menjadi solusi efektif. *AI* berpotensi mendeteksi pelanggaran hak cipta secara proaktif dengan lebih cepat dan akurat, sedangkan *blockchain* dapat menciptakan jejak digital yang tidak dapat diubah untuk setiap transaksi terkait karya cipta (World Trade Organization, 2017). Oleh karena itu, diperlukan reformasi regulasi yang lebih adaptif, peningkatan kerjasama internasional, dan pengembangan infrastruktur digital untuk memperkuat perlindungan hak cipta di dunia digital, sehingga industri game online dapat berkembang dengan adil dan berkelanjutan.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Perlindungan hukum terhadap hak cipta dalam industri game online di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang mencakup hak moral dan hak ekonomi bagi pencipta atau pemegang hak cipta, yang meliputi elemen-elemen kreatif seperti desain karakter, alur cerita, musik, dan mekanisme permainan. Meskipun demikian, efektivitas pengaturan ini masih menghadapi tantangan besar dalam mengatasi praktik pembajakan digital dan distribusi ilegal yang semakin kompleks akibat kemajuan teknologi yang memudahkan replikasi dan penyebaran karya cipta tanpa izin. Penegakan

hukum hak cipta dalam industri game online pun belum berjalan efektif karena adanya hambatan di tingkat nasional dan internasional, terutama dalam pengawasan terhadap distribusi konten digital yang melanggar hak cipta pada platform-platform online yang servernya berada di luar negeri. Kasus sengketa antara *Mobile Legends* dan *League of Legends* menunjukkan bagaimana batasan yurisdiksi hukum Indonesia menjadi kendala dalam penanganan pelanggaran hak cipta lintas negara, sementara penerapan *teknologi Digital Rights Management (DRM)* dan kerja sama internasional yang ada saat ini belum optimal untuk mengatasi masalah pembajakan serta penggunaan konten digital ilegal.

Hambatan yuridis dalam penegakan perlindungan hak cipta di industri game online tidak hanya muncul akibat ketidakharmonisan regulasi antarnegara, tetapi juga karena adanya kelemahan dalam peraturan nasional yang belum mengakomodasi hak cipta atas karya kolaboratif di industri digital. Situasi ini berdampak pada ketidakjelasan pembagian hak cipta, terutama ketika penciptaan game melibatkan banyak pihak dengan kontribusi berbeda. Tantangan lain yang dihadapi adalah kesulitan pembuktian pelanggaran di ranah digital, mengingat sifat anonimitas internet dan cepatnya penyebaran konten digital melalui penggunaan teknologi seperti *Virtual Private Networks (VPN)* dan modifikasi perangkat lunak yang sering dilakukan tanpa izin. Berdasarkan hal-hal tersebut, rekomendasi yang disarankan meliputi reformasi regulasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital, penggunaan teknologi blockchain untuk pencatatan hak cipta yang transparan dan permanen, serta peningkatan kerja sama internasional dalam penegakan hukum hak cipta lintas batas negara. Penguatan kapasitas penegak hukum di bidang digital juga sangat penting untuk menghadapi tantangan bukti elektronik dan kompleksitas hukum dalam sengketa hak cipta di dunia maya. Langkah-langkah ini diharapkan dapat memberikan perlindungan hukum yang lebih kuat bagi pencipta dan pemegang hak cipta dalam industri game online, sekaligus mendukung keberlanjutan inovasi dan pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Adela, P., & Isradjuningtias, A. C. (2022). Perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta musik berdasarkan peraturan pemerintah nomor 56 tahun 2021 tentang pengelolaan royalti hak cipta lagu dan musik. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(3), 6545-6554.
- Appinventiv.com. (2024). Important of blockchain intellectual property protection. Retrieved September 25, 2024, from <https://appinventiv.com/blog/blockchain-protecting-intellectual-property>

- Business Software Alliance (BSA). (2023). The Software Alliance. Retrieved September 11, 2024, from <https://www.bsa.org/>
- European Union. (2019). Directive on copyright in the digital single market. Official Journal of the European Union.
- Forta Digital Guardian. (2024). DRM. Retrieved September 13, 2024, from <https://www.digitalguardian.com/DRM>
- Firdaus, I. N. (2023). Pembaruan dan patching dalam game online sebagai perlindungan hak cipta. *Jurnal Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual*, 13(2), 91-101.
- Firdaus, A. (2022). Efektivitas pemblokiran situs bajakan oleh Kominfo dalam menangani pelanggaran hak cipta. *Jurnal Regulasi dan Kebijakan*, 12(3), 45-67.
- Firdaus, I. N. (2022). Digital rights management and its challenges in copyright law. *Journal of Intellectual Property*, 12(2), 45-50.
- Hakim. (2022). Challenges of copyright enforcement in digital platforms. *Cyber Law Review*, 9, 55-60.
- Kementerian Hukum dan HAM. (2019). Perlindungan hak cipta di Indonesia. Retrieved September 11, 2024, from <https://www.kemenkumham.go.id>
- M. Rahman. (2022). Peran teknologi dalam mengatasi pembajakan digital: Studi kasus pada Denuvo dan Steamworks. *Jurnal Teknologi dan Hak Kekayaan Intelektual*, 15(2), 34-50.
- Perjanjian TRIPS (Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights), Pasal 9.
- P.T. Juwita. (2020). Digital rights management (DRM) sebagai alat perlindungan hak cipta di era digital. *Jurnal Sains Komputer*, 17(1), 22-39.
- Rizal. (2021). Digital jurisdictions and copyright enforcement. *Law and Technology Review*, 8(1), 76-81.
- Rizal. (n.d.). Digital jurisdiction. Unpublished manuscript, 77.
- ScoreDetect Team. (2024). Protecting copyright in the online gaming industry. Score Detect. Retrieved September 11, 2024 from www.scoredetect.com/copyright-compliance-in-the-gaming-industry-an-overview.
- Uha Haeruddin. (2024). Hak kekayaan intelektual dalam era digital. *Jurnal Hukum Indonesia*.
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
- W.A. Rozar. (2021). Perlindungan hak cipta dalam industri game digital. *Jurnal Hukum dan Teknologi Digital*, 12(3), 45-58.

- World Trade Organization. (1995). Agreement on trade-related aspects of intellectual property rights (TRIPS). WTO Official Documents.
- Yusran, M. (2020). Tantangan perlindungan hak cipta di dunia digital. *Jurnal Hukum dan Teknologi*, 7(2), 123-145.
- Yusran, M. (2020). Global copyright protection in three digital eras. *Indonesian Legal Studies Journal*, 5(2), 102-110.