

**SKRIPSI**

**PERLINDUNGAN PEMEGANG HAK CIPTA GAME DI INDONESIA DAN  
AMERIKA SERIKAT**



Diajukan Oleh

**VICO PRATAMA DUTA**

**NIM. 2110211310023**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI HUKUM  
FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
Banjarmasin, Januari 2025**

**SKRIPSI**

**PERLINDUNGAN PEMEGANG HAK CIPTA GAME DI INDONESIA DAN  
AMERIKA SERIKAT**



Diajukan Oleh

**VICO PRATAMA DUTA**

**NIM. 2110211310023**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI HUKUM  
FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
Banjarmasin, Januari 2025**

# **PERLINDUNGAN PEMEGANG HAK CIPTA GAME DI INDONESIA DAN AMERIKA SERIKAT**

## **SKRIPSI**

Untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum  
Pada Program Studi Hukum Fakultas Hukum  
Universitas Lambung Mangkurat



Diajukan oleh

**VICO PRATAMA DUTA  
NIM. 2110211310023**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI HUKUM  
FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
Banjarmasin, Januari 2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PERLINDUNGAN PEMEGANG HAK CIPTA GAME DI  
INDONESIA DAN AMERIKA SERIKAT**

Diajukan oleh

**VICO PRATAMA DUTA**  
**NIM. 2110211310023**

Skripsi ini telah diperiksa dan dipersetujui untuk diuji  
pada tanggal 20 Desember 2024



Diketahui  
Banjarmasin, Desember 2024  
Koordinator Program Studi,



**Muhammad Ananta Firdaus, S.H., M.H.**  
**NIP. 19830903 200912 1 002**

## LEMBAR PERSETUJUAN

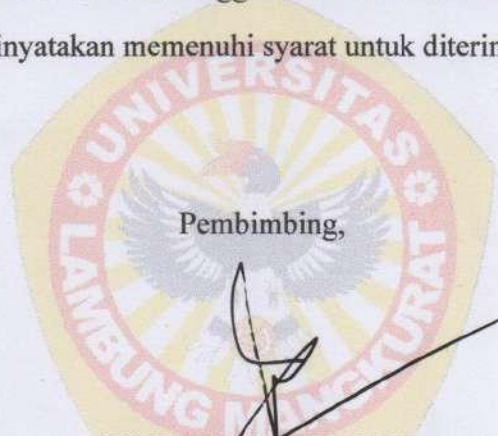
### PERLINDUNGAN PEMEGANG HAK CIPTA GAME DI INDONESIA DAN AMERIKA SERIKAT

Diajukan oleh

**VICO PRATAMA DUTA**  
**NIM. 2110211310023**

Skripsi ini telah dipertahankan di depan sidang panitia penguji

Pada hari Senin tanggal 13 Januari 2025 dan  
dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima



Pembimbing,

**Hj. Zakiyah, S.H., M.H.**  
**NIP. 19721015 199702 2 001**

Diketahui  
Banjarmasin, Januari 2025  
Koordinator Program Studi,

**Muhammad Ananta Firdaus, S.H., M.H.**  
**NIP. 19830903 200912 1 002**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERLINDUNGAN PEMEGANG HAK CIPTA GAME DI  
INDONESIA DAN AMERIKA SERIKAT**

Diajukan oleh

**VICO PRATAMA DUTA**

**NIM. 2110211310023**

Skripsi Ini Memenuhi Syarat Untuk Disahkan

Sebagai Persyaratan Yudisium

Nomor : 061/UN.1.11/SP/2025

Tanggal : 10 MAR 2025

Disahkan

Dekan,



**Dr. Achmad Faishal, S.H., M.H.**

**NIP. 197506152003121001**

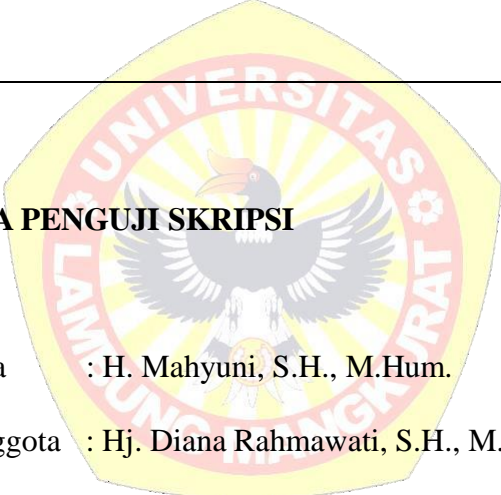
## **PENETAPAN PANITIA PENGUJI SKRIPSI**

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan  
di depan sidang panita penguji

pada hari ini Senin tanggal 13 Januari 2025  
dengan susuna Panitia Penguji

---

### **SUSUNAN PANITIA PENGUJI SKRIPSI**



Ketua/Anggota : H. Mahyuni, S.H., M.Hum.  
Sekretaris/Anggota : Hj. Diana Rahmawati, S.H., M.H.  
Anggota : Hj. Zakiyah, S.H., M.H.

Ditetapkan dengan Keputusan

Dekan Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat

Nomor : 107/UN9.1.11/SP/2025

Tanggal : 09 Januari 2025

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vico Pratama Duta  
Nomor Induk Mahasiswa : 2110211310023  
Tempat/Tanggal Lahir : Banjarmasin, 6 Juni 2003  
Program Peminatan : Hukum Perdata  
Bagian Hukum : Perdata  
Program : Program Sarjana (S1)  
Program Studi : Program Studi Hukum

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi saya yang berjudul:

### **PERLINDUNGAN PEMEGANG HAK CIPTA GAME DI INDONESIA DAN AMERIKA SERIKAT**

Merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan saya sendiri, kecuali terhadap kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya ini jiplakan (dibuatkan atau plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut, termasuk bersedia gelar keserjanaannya saya dicabut sesuai dengan aturan hukum yang berlaku.

Demikian pernyataan itu dibuat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak mana pun.

Banjarmasin, 20 Desember 2024  
Yang membuat pernyataan,



Vico Pratama Duta  
NIM. 2110211310023

## **MOTO**

Sukses bukanlah akhir, kegagalan bukanlah hal yang fatal,  
keberanian untuk melanjutkan lah yang terpenting.

(Winston Churchill)

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah Rabbil Alamin, segala puji dihaturkan kepada Allah SWT Tuhan penguasa semesta alam, yang atas kuasa dan ridho-Nya karya ilmiah skripsi yang sederhana ini dapat dipersembahkan dan diperuntukkan bagi orang – orang yang kucintai dan kusayangi:

### **Ayah dan Ibu tercinta**

Terimakasih saya ucapkan sebesar-besarnya kepada Ayah dan Ibu saya tercinta **Hendra Saksana** dan **Maulidah** yang telah merawat, membesarkan, mendidik, dan kebersamaian saya sejak kecil sampai dewasa menjadi anak yang terpelajar dan berguna bagi orang lain. Terimaakasih atas doa, kasih sayang, semangat, motivasi, serta nasehat yang selalu diberikan kepada saya.

### **Dosen Pembimbing Skripsi**

Tanda terima kasih yang tulus kepada **Hj. Zakiyah, S.H., M.H.** selaku Dosen Pembimbing yang sangat luar biasa. Terima kasih atas bimbingan, kesabaran, dan arahan yang tak ternilai dalam penulisan skripsi ini. Kontribusi dan wawasan yang diberikan ibu telah memberikan semangat yang membara pada perjalanan saya dalam menyusun skripsi ini. Semoga dedikasi ibu dapat memberikan kebanggaan sebagaimana ilmu yang telah saya peroleh dari ibu.



## RINGKASAN

Vico Pratama Duta. Desember 2024. **PERLINDUNGAN PEMEGANG HAK CIPTA GAME DI INDONESIA DAN AMERIKA SERIKAT**. Skripsi, Program Sarjana Program Studi Hukum Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat, 64 halaman. Dosen Pembimbing: Hj. Zakiyah, S.H., M.H.

Perkembangan teknologi, khususnya di era digital, telah membawa industri *game* ke puncak popularitasnya. *Game* tidak hanya dimainkan di konsol seperti PlayStation dan Xbox, tetapi juga melalui perangkat *Personal Computer*, *tablet*, dan *smartphone*. Di Indonesia, pembajakan *game* menjadi masalah serius karena harga *game* resmi yang tinggi dan rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya menghormati hak cipta. Sebaliknya, meskipun pembajakan di Amerika Serikat lebih rendah, industri *game* tetap menghadapi tantangan yang besar, terutama dari distribusi ilegal melalui *platform online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam dua isu utama yang menjadi dasar perlindungan hukum dalam industri *game*, khususnya dalam konteks hak cipta di Indonesia dan Amerika Serikat. Pertama, penelitian ini berupaya untuk memahami dan menganalisis bagaimana hubungan hukum antara *developer* dan *publisher* diatur di kedua negara. Kedua, penelitian ini juga mengkaji upaya hukum yang tersedia untuk melindungi pemegang hak cipta *game* dari ancaman pembajakan.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan hukum normatif dengan tipe penelitian perbandingan hukum yakni Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dengan *Title 17 of the United States Code*. Penelitian ini bersifat deskriptif, menggunakan pendekatan perundang – undangan (*statue approach*) dan perbandingan (*comparative approach*), serta mengandalkan bahan hukum primer seperti undang-undang, bahan hukum sekunder berupa buku dan jurnal, serta bahan hukum tersier seperti kamus hukum.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa perbedaan dari sistem hukum juga kultur hak cipta *game* dari Indonesia dan Amerika Serikat merupakan suatu hal signifikan. Kemajuan dan tantangan mengenai hak cipta *game* yang ada di Indonesia dan Amerika Serikat. Mulai dari aspek pengaturan perjanjian mengenai hak cipta sebuah *game* maupun upaya hukum dari tindakan pelanggaran hak cipta *game* yang dapat ditempuh berdasarkan undang – undang terkait di negara masing – masing. (1) hubungan hukum antara *developer* dan *publisher* serta upaya hukum terhadap pembajakan *game*. Dalam hal pengembangan dan perilisan sebuah *game*, diperlukan adanya kerja sama antara *developer* sebagai pihak pengembang *game* serta pemegang hak cipta *game* dengan pihak *publisher* sebagai pihak yang mendanai serta mendapatkan lisensi eksklusif hak cipta *game* yang sekaligus berwenang untuk menjual dan mendistribusikan sebuah *game*. Hal tersebut memunculkan sebuah hubungan hukum yang berisi hak dan kewajiban para pihak yang tercantum pada sebuah perjanjian kerja sama. Di Indonesia, hubungan hukum antara *developer* dan *publisher* yang tercantum pada perjanjian kerja sama diatur oleh Kitab Undang – Undang Hukum Perdata dan Undang – Undang Nomor 28

Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Di Amerika Serikat, perjanjian kerja sama antara *developer* dan *publisher* didasarkan pada sebuah peraturan perjanjian yang berbeda serta berlaku di negara bagiannya masing – masing. Akan tetapi prinsip yang dijalankan tetap sama, seperti adanya *offer* (penawaran), *acceptance* (penerimaan), dan *consideration* (pertukaran nilai). Akan tetapi, sebuah hak cipta tidak akan pernah lepas dari tindak pelanggaran hak cipta yang dalam hal ini adalah tindak pembajakan pada sebuah hak cipta *game*. Oleh karena itu diperlukan perlindungan hukum agar pemegang hak dapat memberikan keamanan yang dalam penelitian ini adalah *game*. (2) upaya hukum terhadap pelanggaran hak cipta *game* melalui jalur litigasi maupun nonlitigasi diatur pada Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Di Amerika Serikat, pelanggaran hak cipta diatur dengan lebih rinci dalam *Title 17 of the United States Code* dengan upaya hukum litigasi beserta pengaturan ganti rugi yang lebih komprehensif juga upaya hukum nonlitigasi yang mempunyai badan tersendiri.



Vico Pratama Duta. Desember 2024. **PERLINDUNGAN PEMEGANG HAK CIPTA GAME DI INDONESIA DAN AMERIKA SERIKAT**. Skripsi, Program Sarjana Program Studi Hukum Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat, 64 halaman. Dosen Pembimbing: Hj. Zakiyah, S.H., M.H.

## ABSTRAK

Di era digital saat ini, industri *video game* telah berkembang pesat, menghadirkan tantangan besar dalam perlindungan hak cipta, terutama terkait pembajakan. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan perlindungan hak cipta *game* di Indonesia dan Amerika Serikat. Penelitian menggunakan pendekatan hukum normatif dan metode perbandingan hukum untuk menganalisis perbedaan sistem perlindungan hak cipta di kedua negara.

Hasil dari penelitian skripsi ini menunjukkan bahwa: **Pertama**, hubungan hukum antara *developer* dan *publisher* tercantum pada sebuah perjanjian kerja sama yang berisi hak dan kewajiban dari semua pihak untuk mengembangkan serta merilis sebuah *game*. Di Indonesia, dasar hukumnya ada pada Pasal 1313, 1320, 1338 Kitab Undang – Undang Hukum Perdata juga Pasal 9, 80, 81 Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Sedangkan di Amerika Serikat, dasar hukumnya ada pada peraturan perjanjian (*contract law*) yang berbeda pada setiap negara bagian yang sesuai dengan perkembangan *common law*. **Kedua**, terkait upaya hukum dari pelanggaran hak cipta *game* yang dapat dilakukan oleh pemegang hak cipta *game* di Indonesia dan Amerika Serikat. Di Indonesia, upaya hukum baik litigasi yang ditangani pengadilan niaga maupun nonlitigasi lewat arbitrase terkait pelanggaran hak cipta *game* berdasar hukum pada Pasal 95 Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Sedangkan di Amerika Serikat, dasar upaya litigasi terdapat pada Pasal (*section*) 504 *Title 17 of the United States Code* yang mengatur tentang ganti rugi sampai kerugian secara nyata (*actual damage*) yang dapat dituntut melalui pengadilan federal. Untuk upaya non-litigasi sendiri diatur pada *Chapter 15 Title 17 of the United States Code* yang mengatur tentang adanya *Copyright Claims Board* (CCB) sebagai sebuah badan yang berwenang menangani upaya hukum nonlitigasi dari sengketa terkait hak cipta.

**Kata Kunci** (*keyword*): Perlindungan, Pemegang Hak Cipta *Game*, Indonesia dan Amerika Serikat

## UCAPAN TERIMA KASIH

*Bismillahirrahmanirrahim*

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta kasih sayang-Nya, sehingga dapat terselesaikan penelitian dalam bentuk skripsi ini. Tidak lupa juga selalu disampaikan shalawat dan salam, semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabatnya, para tabi'in dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya dan sedalam – dalamnya kepada:

1. Yang terhormat lagi amat terpelajar **Prof. Dr. Abdul Halim Barkatullah, S.Ag., S.H., M.Hum.**, mantan Dekan Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat, dan yang terhormat lagi amat terpelajar **Dr. Achmad Faishal, S.H., M.H.**, selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat, yang telah berkenan menerima peneliti sebagai mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat pada Program Sarjana Program Studi Hukum;
2. Yang terhormat lagi amat terpelajar Bapak **Muhammad Ananta Firdaus, S.H., M.H.** selaku Ketua Program Sarjana Program Studi Hukum Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat, yang telah bersedia memberikan layanan akademik dan administratif kepada penulis sejak awal studi sampai dengan saat ini;

3. Yang terhormat lagi amat terpelajar **Hj. Zakiyah, S.H., M.H.** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan ilmu, bimbingan, saran, dan masukan dalam penulisan skripsi ini baik sejak penyusunan proposal sampai dengan penyelesaian penyusunan skripsi ini;
4. Yang terhormat lagi amat terpelajar Bapak **Mahyuni, S.H., M.H.** selaku Ketua Panitia Penguji Ujian Skripsi juga Dosen Pembimbing Akademik dan yang terhormat lagi amat terpelajar Ibu **Hj. Diana Rahmawati, S.H., M.Hum.** selaku sekretaris Panitia Penguji Ujian Skripsi yang telah banyak memberikan masukan dan saran keilmuan dan pemikiran guna lebih menyempurnakan materi penulisan dan metode penelitian skripsi ini;
5. Yang terhormat seluruh dosen Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat, yang telah berjasa dalam memberikan ilmu pengetahuan dan membuka wawasan berpikir penulis dalam dunia hukum. Betapa banyak ilmu bermanfaat yang penulis dapat dari mereka, yang mana kesemuanya itu memberikan motivasi dan inspirasi bagi penulis agar menjadi orang yang bermanfaat dan berguna bagi orang lain;
6. Seluruh Staf Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat baik Bagian Akademik, Kemahasiswaan, Perpustakaan dan lain-lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu;
7. Teman – teman satu grup penulis bernama **CV. KZ AMANAH LAW FIRM** dan **PN48** yang selalu menemani dan kebersamai

penulis selama menjalani perkuliahan dan kebersamaan proses penulisan skripsi penulis;

8. Seluruh teman – teman penulis Angkatan 2021 Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat, khususnya Program Kekhususan Perdata Angkatan 2021 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu;

9. Seluruh teman – teman **LP2DH** dan **BEM ULM 2023** yang telah kebersamaan penulis sebagai tempat tumbuh dan berkembang dalam mengais ilmu juga membentangkan relasi;

10. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for, for never quitting I wanna thank me for always being a giver, And tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times.*

Penulis menyadari, bahwasanya skripsi ini masih jauh dari yang namanya kesempurnaan sebagai sebuah karya ilmiah, karena itu dengan penuh sukacita dan tangan terbuka akan menerima saran dan masukan yang bersifat membangun dalam rangka untuk lebih menyempurnakan penulisan skripsi ini, agar dapat menjadi sumber inspirasi bagi mahasiswa lainnya, setidaknya agar dapat memenuhi prasyarat mengakhiri pendidikan akademik Program Sarjana Program Studi Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat.

Akhirnya dengan kerendahan hati, penulis berharap skripsi ini dapat

memberikan manfaat dan sumbangsih bagi pengembangan keilmuan hukum serta mendatangkan kemaslahatan agama, nusa, bangsa, dan negara Indonesia yang merdeka dan berdaulat. Semoga terkabul harapan tersebut.

Banjarmasin, Desember 2024

**Vico Pratama Duta**



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL LUAR .....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN JUDUL DAN PRASYARAT GELAR .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN .....	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN SKRIPSI.....	vii
MOTO .....	viii
RINGKASAN .....	x
ABSTRAK .....	xii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR PERATURAN PERUNDANG – UNDANGAN .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Keaslian Penelitian.....	6
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	8
E. Metode Penelitian.....	10
F. Sistematika Penulisan .....	15
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>16</b>
A. Perlindungan Hukum .....	16
B. Hubungan Hukum.....	18
C. Pihak – Pihak dalam Pembuatan <i>Game</i> .....	22
D. Hak Cipta .....	25
E. <i>Game</i> .....	28
F. Upaya Hukum.....	33
<b>BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
A. Hubungan Hukum antara <i>Developer</i> dengan <i>Publisher</i> .....	37
B. Upaya hukum yang dapat dilakukan oleh pemegang hak cipta <i>game</i>	

terhadap pembajakan hak cipta *game* di Indonesia dan Amerika Serikat ..... 49

**BAB IV PENUTUP .....62**

    A. Kesimpulan ..... 62

    B. Saran ..... 63

**DAFTAR RUJUKAN**

**RIWAYAT HIDUP**



