

## AKIBAT HUKUM PENGGUNAAN KARAKTER PERMAINAN VIDEO DALAM PENJUALAN PRODUK DI *ONLINE SHOP*

Oleh:

**Jason Renaldy Candra<sup>1</sup>**

**Putri Triari Dwijayanthi<sup>2</sup>**

Universitas Udayana

Alamat: JL. Pulau Bali No.1, Dauh Puri Klod, Kec. Denpasar Bar., Kota Denpasar, Bali  
(80114).

Korespondensi Penulis: [jasonrenaldy05@gmail.com](mailto:jasonrenaldy05@gmail.com), [putritriari@unud.ac.id](mailto:putritriari@unud.ac.id)

**Abstract.** *The purpose of this article is to determine the legal consequences of using video game characters in selling products in online shops and to identify efforts that can be made to provide legal protection for copyright in video game characters. This research uses a normative legal research method with a statutory approach that focuses on analyzing the provisions in Law Number 28 of 2014 concerning Copyright. The results of the study indicate that the use of video game characters in selling products in online shops is included in the category of copyright infringement as regulated in Article 40 paragraph (1) letter r, because characters in video games are an integral part of the elements of copyrighted works that receive legal protection. This violation has the potential to cause losses for creators and copyright holders. Protection efforts that can be made include maximizing the role of online trading platform managers to monitor, delete, or ban products that are indicated to violate copyright, as well as increasing user legal awareness regarding the importance of respecting copyright.*

**Keywords:** *Legal Consequences, Video Game Characters, Online Shops, Copyright.*

**Abstrak.** Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui akibat hukum penggunaan karakter permainan video dalam penjualan produk di online shop serta mengidentifikasi upaya yang dapat dilakukan untuk memberikan perlindungan hukum terhadap hak cipta karakter permainan video. Penelitian ini menggunakan metode

---

Received October 16, 2025; Revised October 27, 2025; November 07, 2025

\*Corresponding author: [jasonrenaldy05@gmail.com](mailto:jasonrenaldy05@gmail.com)

# AKIBAT HUKUM PENGGUNAAN KARAKTER PERMAINAN VIDEO DALAM PENJUALAN PRODUK DI *ONLINE SHOP*

penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan yang berfokus pada analisis ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan karakter permainan video dalam penjualan produk di online shop termasuk ke dalam kategori pelanggaran hak cipta sebagaimana diatur dalam Pasal 40 ayat (1) huruf r, karena karakter dalam permainan video merupakan bagian integral dari elemen karya cipta yang memperoleh perlindungan hukum. Pelanggaran tersebut berpotensi menimbulkan kerugian bagi pencipta maupun pemegang hak cipta. Upaya perlindungan yang dapat dilakukan antara lain dengan memaksimalkan peran pengelola platform perdagangan online untuk melakukan pengawasan, penghapusan, atau pelarangan terhadap produk yang terindikasi melanggar hak cipta, serta meningkatkan kesadaran hukum pengguna terkait pentingnya penghormatan atas hak cipta.

**Kata Kunci:** Akibat Hukum, Karakter Permainan Video, Online Shop, Hak Cipta.

## LATAR BELAKANG

Sepanjang beberapa dasawarsa terakhir, akselerasi teknologi secara global menunjukkan perkembangan yang luar biasa kencang. Akselerasi teknologi tersebut memunculkan produk yaitu permainan video atau *video game*. *Video game* merupakan permainan elektronik yang mensyaratkan adanya interaksi antara manusia dengan *user interface*, dimana interaksi tersebut menghasilkan respon visual yang ditampilkan melalui perangkat video. Permainan video adalah hiburan elektronik yang beroperasi melalui interaksi antara pemain dan antarmuka pengguna (*user interface*) untuk mendapatkan *visual reaction* yang ditampilkan pada perangkat video. Di masa lalu, istilah “video” hanya mengacu pada alat penampil gambar raster yaitu citra grafis yang berisi rangkaian piksel yang memiliki nilai warna numerik. Namun saat ini artinya telah berkembang merujuk pada perangkat keras grafis atau peranti tampilan apapun yang memiliki kemampuan untuk memproduksi citra digital, baik yang berbentuk dua dimensi maupun tiga dimensi<sup>1</sup>. *Video game* mayoritas dimainkan menggunakan komputer, konsol, maupun gawai.

---

<sup>1</sup> Amrikasari, Risa. "Perbedaan Program Komputer dan Permainan Video dalam UU Hak Cipta." Dikutip dari *Klinik Hukumonline*, 1 Maret 2020.  
<http://www.hukumonline.com/klinik/detail/lt54f29930a83a8/perbedaan-program-komputer-danpermainan-video-dalam-uu-hak-cipta>.

Pesatnya pertumbuhan permainan video di Indonesia mengakibatkan terbentuknya industri baru yang memiliki potensi nilai ekonomi luar biasa untuk digali. Perkembangan sektor *gaming* masa kini tidak terlepas dari peran sosial media. Komunitas-komunitas penikmat game terbentuk di media sosial sebagai penikmat *game* yang berperan dalam menopang eksistensi pasar *game* saat ini, dan dari komunitas tersebut layak kita nilai sejauh mana tingkat keberhasilan suatu produk *game*<sup>2</sup>. Selain sebagai parameter keberhasilan suatu permainan video, komunitas pecinta video game juga merupakan suatu peluang ekonomi bagi para pengusaha atau pedagang di *Online Shop*. Fenomena ini terlihat melalui tingginya aktivitas penjualan berbagai produk menggunakan karakter dalam permainan video, misalkan baju bergambar karakter permainan video, atau boneka yang menyerupai karakter permainan video, dan gantungan kunci berbentuk karakter permainan video. Tentunya hal ini membawa keuntungan ekonomi bagi pengusaha yang menjual produk tersebut, namun bagaimana dengan pihak pencipta maupun pemilik permainan video yang digunakan oleh pengusaha souvenir sebagai produknya.

Permainan video merupakan hasil ciptaan intelektual yang dibuat manusia, dan di dalamnya melekat banyak aspek kekayaan intelektual seperti paten, merek, dan hak cipta<sup>3</sup>. Misalkan game Mobile Legend Bang Bang terdapat hak cipta dalam software, desain karakter *hero*, musik pengiring permainan, dan visual permainan. Teknologi yang digunakan dalam menciptakan *game* Mobile Legend juga dilindungi hak paten dan terdapat merek Mobile Legend Bang Bang yang dilindungi, sehingga permainan video termasuk hak kekayaan intelektual yang diberi perlindungan hukum. Hak kekayaan intelektual berdasarkan pendapat OK Saidin yaitu hak kebendaan, hak ini merujuk pada kepemilikan atas objek yang sumbernya adalah produk aktivitas mental atau penalaran manusia, hasil penalaran tersebut adalah benda tidak berwujud (*immateriil*).<sup>4</sup> Dibandingkan dengan hak atas benda berwujud secara kebanyakan semisal kendaraan, bangunan, tanah, dan sebagainya yang keberadaanya dapat diamati secara nyata, hak atas

---

<sup>2</sup> Mulachela, A., K. Rizki, dan Y. A. Wahyudin. "Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain)." *Indonesian Journal of Global Discourse* 2, no. 2 (2020): 35.

<sup>3</sup> Irawan, Vania. "Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Games) Berupa Pembajakan Secara Online." *Journal of Intellectual Property* 3, no. 2 (2020): 35.

<sup>4</sup> Ramadhan, M. C., F. Y. D. Siregar, dan B. F. Wibowo, *Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual* (Medan, Sumatera Utara: Universitas Medan Area Press, 2023), 1.

## AKIBAT HUKUM PENGGUNAAN KARAKTER PERMAINAN VIDEO DALAM PENJUALAN PRODUK DI *ONLINE SHOP*

kekayaan intelektual bersifat lebih abstrak. Berdasarkan pandangan David I Bainbridge, *Intellectual Property* atau Hak Kekayaan Intelektual yaitu hak yang melekat pada kekayaan yang diciptakan oleh kemampuan berpikir manusia. Hak ini merujuk pada hasil kemampuan berpikir kreatif manusia yang kemudian diungkapkan melalui beragam wujud karya, yang bermanfaat dan memiliki kegunaan dalam penggunaannya dikeseharian.<sup>5</sup> Hak Kekayaan Intelektual merupakan bagian hak atas kepemilikan benda yang bersifat tidak berwujud, sering disebut *Intangible rights*.<sup>6</sup>

Kekayaan Intelektual yang diciptakan oleh seorang pencipta haruslah kita hargai sesuai dengan Teori Penghargaan (*Reward Theory*) Robert M. Sherwood.<sup>7</sup> Teori penghargaan menerangkan terkait kekayaan intelektual yang telah diciptakan haruslah diberi penghargaan dan pengakuan sebagai bentuk imbalan terhadap usaha suatu pencipta dalam mengolah kreativitasnya menjadi suatu karya.<sup>8</sup> Realisasi tindakan tersebut dimungkinkan melalui pemberian hak ekonomi yang secara otomatis menyertai hak cipta, yaitu dalam bentuk perolehan keuntungan melalui proses komersialisasi karya tersebut.<sup>9</sup> Maka dari itu Hukum HKI hadir dengan tujuan memberi perlindungan hukum atas kekayaan intelektual yang dimiliki oleh pencipta. Situasi ini timbul karena HKI adalah bentuk kekayaan yang bersifat personal atau individu dan berhak dimiliki, sehingga perlakuannya disamakan dengan segala macam kekayaan pribadi lainnya.<sup>10</sup> HKI memiliki keterikatan dengan perlindungan terhadap pemanfaatan ide serta informasi yang bernilai ekonomi.<sup>11</sup> Terdapat berbagai cabang dalam HKI, salah satunya merupakan hak cipta. Hak cipta adalah “Hak eksklusif” yang dimiliki hanya oleh pencipta, fungsi utama hak ini adalah untuk mengizinkan penggandaan atau penyebarluasan karya cipta di bidang seni, ilmu pengetahuan, dan sastra, disamping hak-hak lain terkait dengan hak cipta.<sup>12</sup>

---

<sup>5</sup> *Ibid*

<sup>6</sup> Dharmawan, N. K. S., et al. *Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual (HKI)*. (Yogyakarta: Deepublish, 2016.), 13.

<sup>7</sup> Qur'aniyah, Miftakhul, dan Cahya Nandarista. "Regulasi Hukum Hak Kekayaan Intelektual Dalam Perkembangan Teknologi." *PROHUTEK* 2, no. 1 (2021): 65–75.

<sup>8</sup> Marchellia, Sheila Namira. "Larangan Membawakan Lagu Tanpa Izin Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta." *Journal of Intellectual Property* 6, no. 1 (2023): 20–30.

<sup>9</sup> Aristyani, N. (2024). Tantangan Pengembangan Industri Ekonomi Kreatif Melalui Pembiayaan Berbasis Hak Aristyani, Nola. "Tantangan Pengembangan Industri Ekonomi Kreatif Melalui Pembiayaan Berbasis Hak Cipta." *Media Hukum Indonesia* 2, no. 4 (2024): 971–977.

<sup>10</sup> Lindsey, Tim, et al., *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, cet. ke-8 (Bandung: Alumni, 2019), 3.

<sup>11</sup> *Ibid*

<sup>12</sup> Tim Lindsey, et.al, *Op.Cit*, hlm.6

Perlindungan hukum terhadap Hak Kekayaan Intelektual menghadirkan segudang manfaat terhadap masyarakat. Ada berbagai manfaat dari perlindungan HKI. Diantaranya, memberikan perlindungan hukum sebagai bentuk penghargaan dan apresiasi bagi para pencipta, penemu, investor, serta designer melalui pemberian hak eksklusif atas hasil kreativitas mereka, tanpa terikat pada sifat tradisionalnya. Perlindungan HKI juga berperan dalam menstimulasi aktivitas penelitian dan pengembangan yang melahirkan inovasi di berbagai bidang teknologi, melesatkan perkembangan industry, membuka peluang kerja, juga menumbuhkan semangat kreatif di masyarakat. Selain itu, HKI turut berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi dan peningkatan kapasitas kompetitif produk di pasar dunia<sup>13</sup>.

Indonesia telah meratifikasi *Agreement Establishing the World Trade Organizations*, yang diratifikasi melalui UU No 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia memvalidasi kehadiran hak cipta di Indonesia sebagai bagian dari hak kekayaan intelektual menjadi lebih jelas<sup>14</sup>. Keluarnya Keppres Nomor 19 Tahun 1997 tentang Pengesahan *WIPO Copyrights Treaty*, hal ini menunjukan Indonesia turut serta meratifikasi perjanjian tersebut<sup>15</sup>. Indonesia turut menandatangani *TRIPs Agreement* pada tahun 1997 dan berkomitmen dalam mengimplementasikan seluruh kewajiban yang termuat dalam *TRIPs Agreement* pada tahun 2000.<sup>16</sup> Permainan video merupakan bagian dari ciptaan yang tercakup dalam hak cipta yang meliputi karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra diatur dalam pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta Tahun 2014 yang selanjutnya disebut UUHC.<sup>17</sup> Permainan video memiliki pengaturan yang berbeda dengan ciptaan lainnya seperti program computer yang termuat dalam beberapa peraturan perundang-undangan sebelumnya, yaitu UU No.7 Tahun 1987, UU No. 12 Tahun 1997, dan UU No.19 Tahun 2002, pengaturan terkait permainan video baru diatur pertama kali sebagai sebuah ciptaan dalam UUHC.<sup>18</sup>

---

<sup>13</sup> Nizwana, Yefni, dan Rahdiansyah. "Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) Ditinjau dari Epistimologi." *UIR Law Review* 3, no. 2 (2019): 37–38..

<sup>14</sup> Putra, I. B. W., & Dharmawan, N. K. S. (2017). *Hukum perdagangan internasional*. Bandung: Refika Aditama. (145)

<sup>15</sup> Tim Lindsey, et.al, Op.Cit, hlm.99.

<sup>16</sup> *Ibid*

<sup>17</sup> Zainal, Ahmad. "Kekosongan Normatif Permainan Video Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Technology and Economics Law Journal* 3, no. 1 (2024): 2–11.

<sup>18</sup> *Ibid*

## AKIBAT HUKUM PENGGUNAAN KARAKTER PERMAINAN VIDEO DALAM PENJUALAN PRODUK DI *ONLINE SHOP*

Terkait dengan dibuatnya penelitian ini, terdapat penelitian sebelumnya yang digunakan sebagai *state of the art*, antara lain penelitian yang dilakukan oleh Mirza Mar'Ali dan Priliyani Nugroho Putri yang berjudul "Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual atas Hak Cipta Karakter *Game Among Us* di Indonesia."<sup>19</sup> Penelitian tersebut menjelaskan bahwa pemilik hak cipta dari permainan video *Among Us* memperoleh perlindungan hukum yang diberikan oleh UUHC yang mengatur tentang hak cipta karakter di dalam permainan, serta UU ITE yang memberi kepastian perlindungan terhadap hak cipta bagi pihak penyelenggara sistem elektronik yang dalam kasus ini adalah *Innersloth*. Kemudian terdapat penelitian yang ditulis oleh Vania Irawan berjudul "Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (*Video Games*) Berupa Pembajakan Secara *Online*."<sup>20</sup> Menerangkan kebingungan dalam menentukan kategori karya cipta suatu permainan video termasuk ke dalam program komputer atau audiovisual yang disebabkan oleh kerumitan yang terdapat dalam element dan penciptaan suatu permainan video. Lalu ada penelitian yang ditulis oleh Abdulatief Zainal yang berjudul "Kekosongan Normatif Permainan Video dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta"<sup>21</sup> yang menjelaskan bahwa meskipun dalam pasal 40 ayat (1) huruf r UUHC telah mengakui permainan video termasuk jenis ciptaan yang dilindungi hak cipta, namun masih ditemukannya kekosongan normatif yang menciptakan kebingungan terkait pengklasifikasian suatu permainan video kedalam karya cipta dan urgensi untuk melakukan pengaturan ulang guna menghilangkan kebingungan saat ini. Adapun fokus utama yang akan disoroti penulis dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan karakter permainan video dalam penjualan produk di online shop dapat menimbulkan akibat hukum berupa pelanggaran hak cipta, dan bagaimana upaya yang dapat dilakukan dalam mencegah pelanggaran hak cipta permainan video dan melindungi karya cipta permainan video.

### Rumusan Masalah

---

<sup>19</sup> Mar'Ali, Muhammad, dan Prameswari Nindya Putri. "Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual atas Hak Cipta Karakter *Game Among Us* di Indonesia." *Padjadjaran Law Review* 9, no. 2 (2021): 1–15.

<sup>20</sup> Irawan, Vania. "Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (*Video Games*) Berupa Pembajakan Secara *Online*." *Journal of Intellectual Property* 3, no. 2 (2020): 35.

<sup>21</sup> Zainal, Ahmad. "Kekosongan Normatif Permainan Video Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Technology and Economics Law Journal* 3, no. 1 (2024): 2–11.

1. Bagaimana akibat hukum penggunaan karakter permainan video dalam penjualan produk di *online shop*?
2. Bagaimana upaya hukum yang dapat dilakukan dalam memberikan perlindungan hukum terhadap hak cipta karakter permainan video?

### **Tujuan Penulisan**

Adapun ditulisnya penelitian ini bertujuan untuk menerangkan bagaimana akibat hukum yang timbul akibat penggunaan karakter permainan video dalam penjualan produk di *online shop* dan upaya yang dapat dilakukan dalam mewujudkan perlindungan hukum terhadap hak cipta karakter permainan video.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan yang termasuk jenis penelitian hukum normatif. Metode penelitian kepustakaan merupakan sekelompok penelitian yang memiliki metode pengumpulan data Pustaka, atau penelitian dimana obyek penelitian tersebut didapat melalui berbagai informasi kepustakaan, seperti dokumen, buku, jurnal, karya ilmiah, koran, majalah, dan dokumen.<sup>22</sup> Penelitian ini menggunakan pendekatan undang-undang (*statute approach*), pendekatan ini dilakukan melalui kajian terhadap seluruh regulasi yang berkaitan dengan isu hukum yang diangkat<sup>23</sup>. Selain pendekatan perundang-undangan, peneliti ini juga menggunakan pendekatan konseptual. Penelitian ini menggunakan bahan hukum primer mencakup seluruh dokumen hukum yang dikeluarkan oleh pejabat berwenang dan bahan hukum sekunder seperti buku, jurnal dan karya ilmiah lainnya. Analisis kajian menggunakan analisis kualitatif.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Akibat Hukum Penggunaan Karakter Permainan Video dalam Penjualan Produk di *Online Shop***

---

<sup>22</sup> Sukarsa, Ni Putu Laksmi Pradnyadari, dan Putu Trisna Dwijayanthi. "Perlindungan Hukum Terhadap Cuplikan Karya Sinematografi yang Dijadikan Iklan: Perspektif Hak Cipta." *Jurnal Media Akademik (JMA)* 3, no. 7 (2025): 2–14.

<sup>23</sup> Marzuki, Peter Mahmud. *Penelitian Hukum* (Jakarta: Kencana, 2019), 133.

## AKIBAT HUKUM PENGGUNAAN KARAKTER PERMAINAN VIDEO DALAM PENJUALAN PRODUK DI *ONLINE SHOP*

Dengan pesatnya perkembangan teknologi di abad ini salah satunya merupakan teknologi di bidang informasi, hal tersebut membawa dampak tersendiri terhadap kehidupan masyarakat. Akibat yang timbul akan mengarah kepada sisi positif maupun negatif. Dampak positif akan kemajuan teknologi yang begitu pesat tentu saja memberikan kemudahan bagi manusia dalam beraktivitas, menciptakan banyak peluang ekonomi baru. Namun pada sisi negatifnya hal tersebut dapat menimbulkan permasalahan hukum baru. Dalam penelitian ini, penulis akan membahas salah satu isu hukum yang berkaitan dengan pelanggaran hak kekayaan intelektual.

Terdapat dua kelompok utama Hak Kekayaan Intelektual yaitu Hak cipta (*copyright*) yang melindungi karya di bidang seni dan sastra, hak berikutnya adalah Hak Kekayaan Industri (*Industrial Property*) yang mencakup paten untuk penemuan, merk dagang, desain industri dan indikasi geografis<sup>24</sup>. Berdasar pada pasal 1 UUHC 2014, “Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.” 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 keutuhan bentuk karya dari distorsi atau perubahan yang dapat merusak atau menurunkan reputasi penciptanya. Sedangkan hak ekonomi memberi pemegang hak cipta wewenang untuk mengendalikan dan memperoleh keuntungan ekonomi dari pembuatan Salinan, adaptasi, distribusi, dan penggunaan komersial karya cipta<sup>25</sup>. Penegakan karya cipta permainan video sebagai objek yang dilindungi oleh hukum terdapat pada pasal 40 ayat (1) huruf R UUHC. Undang-Undang Hak Cipta tidak menerangkan definisi tentang permainan video yang tercantum dalam pasal 40 ayat 1 huruf r, namun definisi terhadap permainan video terdapat dalam modul Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual tentang hak cipta yang memberikan definisi permainan video sebagai sebuah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui visualisasi yang ditampilkan oleh perangkat video<sup>26</sup>,

---

<sup>24</sup> Hans, Markus. "Esensi Perlindungan Hak Cipta Atas Karakter Fiktif." *Mimbar Yustitia* 2, no. 1 (2018): 40.

<sup>25</sup> Magdariza. "Analisa Yuridis Terhadap Hak Ekonomi dan Hak Moral Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Dalam Rangka Liberalisasi Perdagangan." *UNES Law Review* 5, no. 4 (2023): 2150.

<sup>26</sup> Ramadhan, Gilang Dwi. "Ruang Lingkup Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Terhadap Video Game." *Journal of Intellectual Property* 4, no. 2 (2021): 1–14.

Permainan video merupakan karya cipta yang kompleks dan berpotensi terdiri dari beberapa karya cipta lainnya, dalam permainan video sedikitnya terdapat tiga elemen kreatif yaitu.<sup>27</sup>

1. Elemen audio
  - a. Komposisi music
  - b. Rekaman suara
  - c. Suara, bunyi
  - d. Efek suara yang diimpor
  - e. Efek suara internal
2. Elemen video
  - a. Gambar fotografi seperti Jpeg
  - b. Gambar bergerak yang diambil secara digital seperti Mpeg
  - c. Gambar Animasi
  - d. Teks atau tulisan
3. Kode komputer
  - a. Mesin utama permainan atau mesin-mesin
  - b. Kode tambahan
  - c. *Plug-ins*
  - d. Komentar

Terdapat pula beberapa elemen lainya dalam permainan video yang dilindungi oleh hak cipta seperti naskah (*script*) permainan video, karakter (*well-developed characters*) permainan video, peta (*maps*), karya arsitektur, koreografi, dan karya tulis lainnya dari permainan video<sup>28</sup>.

Elemen-elemen tersebut merupakan produk dari proses kreatif dan orisinal yang memberikan kontribusi signifikan terhadap keseluruhan pengalaman pemain dalam bermain permainan video, maka dari itu perlindungan hak cipta memberi jaminan kepada pengembang permainan video agar dapat memiliki kendali terhadap setiap aspek karya

---

<sup>27</sup> WIPO. "Video Games: Computer Programs or Creative Works?" *WIPO Magazine*, Agustus 2014. Diakses 27 Agustus 2025. [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2014/04/article\\_0006.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/article_0006.html).

<sup>28</sup> Irawan, Vania. "Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Games) Berupa Pembajakan Secara Online." *Journal of Intellectual Property* 3, no. 2 (2020): 35.

## AKIBAT HUKUM PENGGUNAAN KARAKTER PERMAINAN VIDEO DALAM PENJUALAN PRODUK DI *ONLINE SHOP*

cipta mereka dan melindungi dari kemungkinan pembajakan, distribusi illegal<sup>29</sup>. Perlindungan hukum yang diberikan juga termasuk terhadap penggunaan salah satu elemen hasil karya cipta dalam permainan video seperti karakter dalam permainan video, dengan kata lain pencipta memiliki hak ekonomi dan hak moral terhadap karakter dalam permainan video tersebut. Hal tersebut menjadikan penggunaan karakter permainan video sebagai produk yang dijual guna mendapatkan manfaat ekonomi merupakan perbuatan melanggar hak cipta.

Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Tahun 2014 pasal 9, “Pencipta atau pemegang hak cipta berhak melakukan penerbitan ciptaan, penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya, penerjemahan ciptaan, pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan, pendistribusian ciptaan atau salinanya, pertunjukan ciptaan, pengumuman ciptaan, komunikasi ciptaan serta penyewaan ciptaan sebagai bagian dari hak ekonominya.” Karakter dalam permainan video termasuk dalam objek yang memiliki hak cipta, sehingga melakukan segala perbuatan yang disebutkan diatas selain oleh pencipta maupun pemegang hak cipta merupakan suatu pelanggaran hak cipta. Menjual produk berbentuk karakter permainan video atau berisi gambar suatu karakter permainan video baik di toko elektronik maupun toko konvensional termasuk bentuk pelanggaran hak ekonomi pencipta. Pencipta atau pemegang hak cipta dapat menuntut siapapun yang menggunakan karakter permainan video miliknya sebagai pemanfaatan komersial.

Pelanggaran hak cipta diatas tidak berlaku bagi pihak yang melakukan perjanjian lisensi. Perjanjian lisensi adalah suatu bentuk pengalihan Sebagian hak ekonomi pencipta terhadap pihak lain penerima lisensi, dalam kasus ini misalkan antara pencipta permainan video terhadap pihak penerima lisensi yang merupakan pengusaha produk *merchandise* permainan video. Pengalihan hak kekayaan intelektual ini terjadi dikarenakan kebutuhan praktis pencipta untuk mengeksploitasi ekonomi ciptaanya namun ia kurang memiliki kemampuan atau dalam posisi yang kurang memungkinkan sehingga memerlukan bantuan pihak lain untuk dapat mengeksploitasi secara ekonomi ciptaan tersebut<sup>30</sup>. Menurut UUHC 2014 pasal 1 ayat 20 “lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh

---

<sup>29</sup> Ramatasita, Shevira Wahyu, dan Ana Chintya Isradjuningtias. "Analisis Perlindungan Hukum Hak Cipta dalam Industri Game: Studi Kasus Mobile Legends dan League of Legends." *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi* 2, no. 5 (2025): 29–48

<sup>30</sup> Hakim, Dini Anggraini. "Perjanjian Lisensi Sebagai Bentuk Pengalihan Hak Kekayaan Intelektual." *Yurisprudencia: Jurnal Hukum Ekonomi* 7, no. 1 (2021): 19

pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas ciptaanya atau produk hak terkait dengan syarat tertentu.” Ketentuan lebih lanjut mengenai lisensi diatur dalam pasal 80 yang berbunyi sebagai berikut

1. “Kecuali diperjanjikan lain, pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait berhak memberikan lisensi kepada pihak lain berdasarkan perjanjian tertulis untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1), pasal 23 ayat (2), pasal 24 ayat (2), dan pasal 35 ayat (2).”
2. “Perjanjian lisensi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berlaku selama jangka waktu tertentu dan tidak melebihi masa berlaku hak cipta dan hak terkait”
3. “Kecuali diperjanjikan lain, pelaksanaan perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat 1 disertai kewajiban penerima lisensi untuk memberikan royalty kepada pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait selama jangka waktu lisensi.”
4. “Penentuan besaran royalty sebagaimana dimaksud pada ayat 3 dan tata cara pemberian royalty dilakukan berdasarkan perjanjian lisensi antara pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait dan penerima lisensi,”
5. “Besaran royalty dalam perjanjian lisensi harus ditetapkan berdasarkan kelaziman praktik yang berlaku dan memenuhi unsur keadilan.”

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa lisensi adalah bentuk pemberian hak yang menyebabkan lahirnya perikatan baik yang sifatnya eksklusif atau non eksklusif, perikatan ini memberikan hak kepada pemegang hak cipta atau pemegang hak terkait untuk memperoleh kontra prestasi berupa *license fee* maupun royalty dari penerima lisensi<sup>31</sup>.

Selain Undang-Undang Hak Cipta, pengaturan terkait HKI juga diatur pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal 25 UU ITE menerangkan bahwa, “Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.” Selanjutnya dalam pasal 32 ayat (1) terkait perbuatan yang dilarang menyebutkan, “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan

---

<sup>31</sup> Hakim, D. A, *Op., Cit*, h 21

## **AKIBAT HUKUM PENGGUNAAN KARAKTER PERMAINAN VIDEO DALAM PENJUALAN PRODUK DI *ONLINE SHOP***

transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu informasi elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik orang lain atau milik publik.” Ketentuan pidana terhadap pasal 32 ayat (1) diatur dalam pasal 48 ayat (1), “setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 32 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (delapan) tahun dan/atau denda paling banyak RP2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah).”

Karakter permainan video, alur cerita permainan, musik dalam permainan video, juga digolongkan sebagai dokumen elektronik sesuai dengan definisi dokumen elektronik yang tertulis dalam pasal 1 angka 4 UU ITE<sup>32</sup>, “Dokumen elektronik adalah setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui komputer atau sistem elektronik, termasuk tapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, symbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”

Meskipun hak cipta atas suatu permainan video tidak dicatatkan atau belum dicatatkan namun terdapat prinsip khusus hak cipta berdasarkan konversi Berne, yaitu *Automatically Protection*, hal ini berarti suatu karya cipta secara otomatis mendapat perlindungan yang timbul secara langsung setelah diumumkan atau diterbitkan<sup>33</sup>. Prinsip tersebut juga dikenal sebagai prinsip deklaratif telah dianut dalam UUHC 2014 yang tertulis dalam pasal 1 angka 1

### **Upaya Yang Dapat Dilakukan Dalam Memberikan Perlindungan Hukum Hak Cipta Permainan Video**

Upaya yang dapat kita tempuh guna melindungi hak cipta yang dilanggar oleh oknum pelanggar hukum yaitu dengan melihat Permenkumham nomor 14 Tahun 2015 tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam Sistem Elektronik. Peraturan ini berfungsi saling terkait dengan UU Hak Cipta dan UU ITE. Peraturan bersama ini adalah peraturan turunan dari UU Hak Cipta Pasal 56 ayat (2). Regulasi ini mengatur terkait prosedur pelaporan bagi

---

<sup>32</sup> Mar’Ali, M., & Putri, P. N., *Op. Cit.* h 7

<sup>33</sup> Mar’Ali, M., & Putri, P. N., *Loc. cit.*

siapa pun yang hak ciptanya dilanggar di internet maupun sistem informasi lainnya, agar dilakukan penutupan akses dan/atau penutupan konten terhadap karya cipta yang menjadi objek pelanggaran.<sup>34</sup> Adapun proses yang dapat dilaksanakan berdasarkan peraturan bersama baik oleh pencipta, pemegang hak cipta, pemilik hak terkait, pemegang lisensi Hak Cipta atau Hak Terkait, dst adalah :

- a. Pelaporan kepada Menteri selaku penyelenggara urusan pemerintahan di bidang hukum disertai identitas pelapor dan dokumen kepemilikan atas karya cipta
- b. Laporan yang sudah didaftarkan kembali akan diverifikasi oleh Menteri terkait urusan pemerintahan di bidang hukum. Selanjutnya Dirjen HKI akan membentuk tim verifikasi khusus untuk memproses lebih lanjut laporan yang diterima dan memastikan kebenaran dari dugaan pelanggaran hak cipta dan/atau hak terkait yang dilaporkan
- c. Jika proses verifikasi menemukan adanya cukup bukti pelanggaran hak cipta dan/atau hak terkait, tim verifikasi akan mengeluarkan anjuran kepada Dirjen HAKI. Rekomendasi tersebut kemudian diteruskan kepada Dirjen Aplikasi Informatika agar dilakukan pemblokiran konten yang melanggar, baik Sebagian maupun seluruhnya dalam sistem elektronik atau membuat layanan sistem elektronik tersebut tidak tersedia untuk dijangkau. Penutupan ini akan diumumkan di situs resmi kominfo dan wajib dilaksanakan oleh semua penyedia jasa internet (ISP) di Indonesia untuk segera menutup akses ke situs yang terbukti melanggar hak cipta.

Baik pencipta, pemegang hak cipta, maupun pemilik hak cipta memiliki hak untuk membuat pengaduan ke polisi atas dugaan pelanggaran hak cipta. Ketentuan ini tercantum dalam pasal 120 UUHC, yang menjelaskan bahwa “tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang ini merupakan delik aduan”, artinya proses penegakan hukumnya hanya bisa ditindak lanjuti jika ada pengaduan dari pihak yang merasa terugikan dari kejadian tersebut.<sup>35</sup> Oleh karena itu, jika terjadi suatu tindak pidana yang berkaitan dengan hak cipta, para pihak yang merasa dirugikan memiliki hak untuk membuat

---

<sup>34</sup> Stefano, Daniel Andre, Hendro Saptono, dan Siti Mahmudah. "Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Film Terhadap Pelanggaran Hak Cipta yang Dilakukan Situs Penyedia Layanan Film Streaming Gratis di Internet (Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta)." *Diponegoro Law Journal* 5, no. 3 (2016): 1–11.

<sup>35</sup> *Ibid*, (7).

## AKIBAT HUKUM PENGGUNAAN KARAKTER PERMAINAN VIDEO DALAM PENJUALAN PRODUK DI *ONLINE SHOP*

pengaduan kepada pihak kepolisian, disertai dengan bukti-bukti yang menguatkan misalnya dalam contoh kasus ini penjualan produk di *online shop* yang diduga menggunakan karakter permainan video tanpa izin dari pencipta maupun pemegang hak terkait.

Pihak yang mengalami kerugian atas tindakan pelanggaran hak cipta misalnya penggunaan karya cipta karakter permainan video bisa menuntut Ganti rugi kepada pengadilan niaga atas pelanggaran hak cipta atau produk hak terkait yang telah disebutkan dalam UUHC pasal 99. “Gugatan Ganti rugi yang dimaksud dapat berupa permintaan untuk menyerahkan seluruh atau Sebagian penghasilan yang diperoleh dari hasil pelanggaran hak cipta atau produk hak terkait. Pencipta, pemegang hak cipta, atau pemilik hak terkait juga bisa mengajukan permohonan putusan provisi atau putusan sela kepada pengadilan niaga untuk menyita ciptaan yang dilakukan pengumuman atau penggandaan, dan/atau alat penggandaan yang digunakan untuk menghasilkan produk hasil pelanggaran hak cipta, menghentikan kegiatan pengumuman, pendistribusian, komunikasi, dan/atau penggandaan ciptaan yang merupakan hasil pelanggaran hak cipta.”

Terdapat pula hal yang bisa dilakukan dalam rangka menghindari pelanggaran hak cipta karakter permainan video dalam penjualan produk di *online shop* yaitu diperlukannya keterlibatan pihak pengelola *platform marketplace* yang diharapkan turut aktif dalam menghentikan pelanggaran hak cipta melalui produk-produk yang dijual melalui *platform marketplace* tersebut<sup>36</sup>. Pasal 10 UUHC 2014 menyebutkan bahwa “Pengelola tempat perdagangan dilarang membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran hak cipta dan/atau hak terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya.” Dari bunyi pasal tersebut sudah jelas bahwa pihak pengelola memiliki tanggung jawab untuk tetap aktif dalam mencegah terjadinya pelanggaran hak cipta di area perdagangan yang dikelolanya. konsekuensi hukum terhadap pelanggaran pasal 10 terdapat pada pasal 114 UUHC 2014 yang menyebutkan “setiap orang yang mengelola tempat perdagangan dalam segala bentuknya yang dengan sengaja dan mengetahui membiarkan penjualan dan/atau pengandaan barang hasil pelanggaran hak cipta dan/atau hak terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya sebagaimana dimaksud dalam pasal 10, dipidana dengan

---

<sup>36</sup> Djamaludin, Sadeli, dan Fuad. "Pertanggungjawaban Hukum Marketplace di Indonesia terkait Pelanggaran Hak Cipta: Tantangan, Regulasi, dan Upaya Pencegahan dalam Era E-Commerce." *UNES Law Review* 6, no. 3 (2024): 7984.

pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).” Namun meskipun dengan adanya pasal tersebut, nyatanya penegakan hukumnya masih kurang efektif dan tetap maraknya pelanggaran hak cipta yang terjadi dalam penjualan produk-produk di media transaksi *online*. Sehingga pengelola media transaksi *online* memiliki peranan yang teramat besar dalam mencegah terjadinya pelanggaran hak cipta melalui media transaksi *online* yang dikelolanya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Permainan video termasuk bentuk karya cipta yang mendapat perlindungan hukum berdasarkan Undang-Undang hak cipta. Permainan video diatur dalam Pasal 40 ayat (1) huruf r Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. Karakter dalam permainan video termasuk bagian dari elemen permainan video yang lahir dari proses kreatif dan orisinal yang memberikan kontribusi signifikan terhadap keseluruhan pengalaman pemain dalam bermain permainan video. Maka dari itu karakter permainan video mendapat perlindungan hukum sebagai elemen permainan video yang dilindungi hak cipta. Pencipta memiliki hak atas ekonomi dan moral terhadap karakter dalam permainan video, eksploitasi karakter permainan video tanpa izin untuk kepentingan komersil dikategorikan sebagai suatu perbuatan melanggar hak cipta. Jikalau seseorang ingin menjual suatu produk di *online shop* yang menggunakan karakter permainan video, maka dapat melakukan perjanjian lisensi dengan pencipta atau pemegang hak cipta sebagai bentuk pengalihan hak ekonomi pencipta atau pemegang hak cipta terhadap pihak lain yang menerima lisensi. Dengan melakukan perjanjian lisensi dengan pencipta atau pemegang hak cipta permainan video akan menghindarkan terjadinya pelanggaran hak cipta oleh pihak yang menggunakan karakter permainan video dalam produk yang dijual di *online shop*. Terdapat upaya-upaya yang bisa dilakukan guna memastikan perlindungan hukum akan hak cipta karakter permainan video yaitu membuat laporan atas dugaan pelanggaran hak cipta agar segera dilakukannya penutupan konten yang melakukan pelanggaran hak cipta. Pihak pengelola platform *online shop* juga memegang peranan penting untuk mewujudkan upaya pencegahan pelanggaran hak cipta yang terjadi dalam suatu platform *online shop*, pihak pengelola dapat memblokir para pihak yang diduga kuat menjual produk hasil pelanggaran hak cipta dalam platform tersebut. Saran yang dapat diberikan penulis adalah diharapkan lebih banyak penyuluhan atau edukasi

## **AKIBAT HUKUM PENGGUNAAN KARAKTER PERMAINAN VIDEO DALAM PENJUALAN PRODUK DI *ONLINE SHOP***

terhadap masyarakat yang dilakukan baik oleh pemerintah maupun para pihak mengenai berbagai jenis pelanggaran hak cipta yang mungkin terjadi tanpa disadari masyarakat, salah satunya menjual produk menggunakan karakter permainan video di platform *online shop*. Pihak pengelola platform juga diharapkan menerapkan kebijakan dan pengawasan ketat terhadap produk-produk yang disinyalir melakukan pelanggaran hak cipta di platform tersebut.

### **DAFTAR REFERENSI**

#### **Buku**

- Dharmawan, N. K. S., et al. *Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual (HKI)*. (Yogyakarta: Deepublish, 2016.)
- Putra, I. B. W., dan N. K. S. Dharmawan, *Hukum Perdagangan Internasional* (Bandung: Refika Aditama, 2017)
- Ramadhan, M. C., F. Y. D. Siregar, dan B. F. Wibowo, *Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual* (Medan, Sumatera Utara: Universitas Medan Area Press, 2023)
- Marzuki, Peter Mahmud, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Kencana, 2019)
- Lindsey, Tim, et al., *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, cet. ke-8 (Bandung: Alumni, 2019)

#### **Jurnal Ilmiah**

- Aristyani, Nola. "Tantangan Pengembangan Industri Ekonomi Kreatif Melalui Pembiayaan Berbasis Hak Cipta." *Media Hukum Indonesia* 2, no. 4 (2024)
- Djamaludin, Sadeli, dan Fuad. "Pertanggungjawaban Hukum Marketplace di Indonesia terkait Pelanggaran Hak Cipta: Tantangan, Regulasi, dan Upaya Pencegahan dalam Era E-Commerce." *UNES Law Review* 6, no. 3 (2024)
- Hans, Markus. "Esensi Perlindungan Hak Cipta Atas Karakter Fiktif." *Mimbar Yustitia* 2, no. 1 (2018)
- Hakim, Dini Anggraini. "Perjanjian Lisensi Sebagai Bentuk Pengalihan Hak Kekayaan Intelektual." *Yurisprudencia: Jurnal Hukum Ekonomi* 7, no. 1 (2021): 19
- Irawan, Vania. "Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Games) Berupa Pembajakan Secara Online." *Journal of Intellectual Property* 3, no. 2 (2020)

- Magdariza. "Analisa Yuridis Terhadap Hak Ekonomi dan Hak Moral Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Dalam Rangka Liberalisasi Perdagangan." *UNES Law Review* 5, no. 4 (2023)
- Mar'Ali, Muhammad, dan Prameswari Nindya Putri. "Pelindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual atas Hak Cipta Karakter Game Among Us di Indonesia." *Padjadjaran Law Review* 9, no. 2 (2021)
- Marchellia, Sheila Namira. "Larangan Membawakan Lagu Tanpa Izin Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta." *Journal of Intellectual Property* 6, no. 1 (2023)
- Mulachela, A., K. Rizki, dan Y. A. Wahyudin. "Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain)." *Indonesian Journal of Global Discourse* 2, no. 2 (2020)
- Nizwana, Yefni, dan Rahdiansyah. "Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) Ditinjau dari Epistimologi." *UIR Law Review* 3, no. 2 (2019)
- Qur'aniyah, Miftakhul, dan Cahya Nandarista. "Regulasi Hukum Hak Kekayaan Intelektual Dalam Perkembangan Teknologi." *PROHUTEK* 2, no. 1 (2021)
- Ramadhan, Gilang Dwi. "Ruang Lingkup Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Terhadap Video Game." *Journal of Intellectual Property* 4, no. 2 (2021)
- Ramatasita, Shevira Wahyu, dan Ana Chintya Isradjuningtias. "Analisis Perlindungan Hukum Hak Cipta dalam Industri Game: Studi Kasus Mobile Legends dan League of Legends." *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi* 2, no. 5 (2025)
- Sukarsa, Ni Putu Laksmi Pradnyadari, dan Putu Trisna Dwijayanthi. "Perlindungan Hukum Terhadap Cuplikan Karya Sinematografi yang Dijadikan Iklan: Perspektif Hak Cipta." *Jurnal Media Akademik (JMA)* 3, no. 7 (2025)
- Stefano, Daniel Andre, Hendro Saptono, dan Siti Mahmudah. "Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Film Terhadap Pelanggaran Hak Cipta yang Dilakukan Situs Penyedia Layanan Film Streaming Gratis di Internet (Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta)." *Diponegoro Law Journal* 5, no. 3 (2016)
- Zainal, Ahmad. "Kekosongan Normatif Permainan Video Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Technology and Economics Law Journal* 3, no. 1 (2024)

# AKIBAT HUKUM PENGGUNAAN KARAKTER PERMAINAN VIDEO DALAM PENJUALAN PRODUK DI *ONLINE SHOP*

## Artikel

- Amrikasari, Risa. "Perbedaan Program Komputer dan Permainan Video dalam UU Hak Cipta." Dikutip dari *Klinik Hukumonline*, 1 Maret 2020. <http://www.hukumonline.com/klinik/detail/lt54f29930a83a8/perbedaan-program-komputer-danpermainan-video-dalam-uu-hak-cipta> diakses : 27 Agustus 2025
- WIPO. "Video Games: Computer Programs or Creative Works?" *WIPO Magazine*, Agustus 2014. [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2014/04/article\\_0006.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/article_0006.html) diakses : 27 Agustus 2025

## Peraturan Perundang-Undangan

- Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 Tentang Hak Cipta
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana Telah Diubah dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang- Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta
- Peraturan Menteri Hukum dan HAM Nomor 14 Tahun 2015 Tentang Pelaksanaan Penutupan Konten Dan/Atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta Dan/Atau Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik