

PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA ATAS TINDAKAN MODIFIKASI PERMAINAN VIDEO YANG DILAKUKAN TANPA IZIN¹

Gusti Bagus Gilang Prawira**
Ni Made Ari Yuliantini Griadhi***

Program Kekhususan Hukum Bisnis
Fakultas Hukum Universitas Udayana

ABSTRAK

Pada era teknologi yang berkembang pesat, karya cipta mulai tumbuh dengan keragaman dan kreativitas yang tinggi kemudian mengalami tindakan *plagiarism* dan *piracy*, salah satunya adalah permainan video. Permainan video merupakan salah satu karya cipta yang disebarluaskan dan dapat menghasilkan keuntungan. Adapun tujuan kajian ini untuk memahami bagaimana perlindungan permainan video atas tindakan modifikasi dan untuk mengetahui bagaimana pertanggungjawaban hukum tindakan modifikasi atas permainan video yang dilakukan tanpa izin. Metode penulisan dalam artikel ini adalah metode penulisan hukum normatif dengan melakukan pendekatan perundang-undangan dan analisis konsep hukum. Hasil dari analisis yakni bahwa terhadap tindakan modifikasi dapat dikategorikan sebagai pelanggaran terhadap sarana kontrol teknologi yang telah diatur pada ketentuan Pasal 52 Undang-Undang Hak Cipta meskipun dalam penjelasan pasal terkait masih menunjukkan norma kabur. Dalam hal tindakan modifikasi ini kemudian dapat dikenakan sanksi hukum sebagaimana diatur dalam UU Hak Cipta dengan diajukannya gugatan ganti rugi atau diadakannya sebagai perbuatan pelanggaran hak cipta.

Kata Kunci : Hak Cipta, Modifikasi, Permainan Video

ABSTRACT

In this rapidly growing technological era, numbers of intellectual works have started to develop with a high level of variety and creativity, which have also encountered such acts as plagiarism and piracy. One

¹ Penulisan karya ilmiah yang berjudul Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Tindakan Modifikasi Permainan Video Yang Dilakukan Tanpa Izin adalah karya ilmiah diluar ringkasan skripsi.

** Penulis pertama dalam karya ilmiah ini ditulis oleh Gusti Bagus Gilang Prawira, Fakultas Hukum Universitas Udayana, e-mail gilangprawira8@gmail.com

*** Penulis kedua dalam karya ilmiah ini ditulis oleh Ni Made Ari Yuliantini Griadhi, Fakultas Hukum Universitas Udayana, e-mail ariyuliantinigriadhi@gmail.com

of these intellectual works' form is video games. It is the one that has been widely distributed and could turn into profit. The purpose of this study is to comprehend the legal protection towards video games in concern with such act of modification, as well as the legal liability of such act committed without consent. This article uses the normative legal research method with a statute approach to the analysis of legal concepts. The study has concluded that such act of modification may be considered as a violation of technological protection measures which is regulated in Article 52 of Law of The Republic of Indonesia on Copyrights, even though the explanation of the related article still indicates a blurry norm. Furthermore, it is found that penalties may be filed in this case of such modification, by submitting a claim for the compensation or complaining it as a violation of copyrights as it is regulated in the Law on Copyrights.

Key Words : Copyrights, Modification, Video Games

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan jaman menuntut perlindungan terhadap hak yang dimiliki oleh setiap manusia perlu diatur lebih lanjut, termasuk dengan Kekayaan Intelektual (selanjutnya disebut KI). Kekayaan intelektual atau dalam pengetahuan internasional dikenal dengan *Intellectual Property Rights* bukanlah merupakan hal yang baru dikenal dalam perkembangan secara global. Indonesia salah satunya, sebagai negara berkembang yang telah mampu menyesuaikan segala perubahan peraturan terkait dengan kebijakan global tentang KI.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UU Hak Cipta) merupakan salah satu implementasi atas perlindungan hukum dalam melindungi hak yang dimiliki oleh seseorang atas karya cipta atau ciptaan dari seorang pencipta. Ketika hak cipta mulai berlaku, hak ini akan

memberi akses bagi para pemegang hak untuk memperoleh penyelesaian atas pelanggaran-pelanggaran karya intelektual yang terjadi.² Berdasarkan ketentuan dalam Pasal 1 angka 3 UU Hak Cipta, secara jelas menyatakan Ciptaan merupakan setiap karya dari seorang atau lebih pencipta yang diakui dalam bentuk dengan ciri khas apapun juga dalam bidang ilmu, seni, dan sastra.

Dewasa kini, sejalan dengan berkembang pesatnya jaman melalui teknologi dan informasi telah membuat masyarakat dapat dengan mudah untuk mengakses karya-karya cipta ciptaan orang lain melalui internet, salah satunya adalah Permainan Video. Seperti tercantum dalam ketentuan Pasal 40 huruf r UU Hak Cipta secara jelas menyatakan bahwa permainan video merupakan salah satu karya cipta yang mendapatkan perlindungan hukum dalam perlindungan hak cipta. Permainan video atau lebih dikenal sebagai *video games* sudah menjadi produk karya cipta yang tidak asing di masyarakat.

Kepopuleran permainan video inilah yang kemudian memunculkan tindakan tidak bertanggungjawab dalam hak cipta. Pihak-pihak tertentu dalam masyarakat seringkali tidak ragu untuk melakukan tindakan modifikasi permainan video bahkan dengan menggunakan cara yang harus membuat tidak berfungsinya produk keamanan dari permainan video serta penampil grafik permainan, sehingga memberi dampak kerugian dalam hal ekonomi kepada beberapa pencipta.³ Modifikasi permainan video merupakan suatu

² Agus Sardjono, 2010, *Hak Kekayaan Intelektual dan Pengetahuan Tradisional*, P.T. ALUMNI, Bandung, h. 463.

³ Indra Wira Agung Saputra, 2017, *Analisis Yuridis Terhadap Tindakan Modifikasi Permainan Video (Modding) Berdasarkan Pasal 52 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*, Sarjana Thesis, Universitas Brawijaya, h. 1, URL : <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/112941>, diakses pada 1 September 2019.

tindakan dimana pihak tertentu baik yang terdaftar sebagai pencipta karya maupun bukan melakukan pembaharuan atau perubahan terhadap karya cipta yang telah ada. Permasalahan kemudian timbul manakala tindakan modifikasi ini dilakukan oleh pihak yang tidak terdaftar sebagai pencipta karya cipta yang kemudian melakukan modifikasi tanpa izin dari pencipta permainan video. Berdasarkan uraian tersebut penulis kemudian mengangkat judul Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Tindakan Modifikasi Permainan Video Yang Dilakukan Tanpa Izin dalam penulisan jurnal ilmiah ini.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah perlindungan hak atas tindakan modifikasi permainan video?
2. Bagaimanakah pertanggungjawaban atas tindakan modifikasi permainan video yang dilakukan tanpa izin?

1.3. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari penulisan jurnal ini ialah untuk memahami terkait perlindungan terhadap hak atas tindakan modifikasi permainan video berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta dan untuk mengetahui bagaimana pertanggungjawaban hukum atas tindakan modifikasi permainan video yang dilakukan tanpa izin.

II. ISI MAKALAH

2.1. Metode Penulisan

Dalam penyusunan jurnal ini menggunakan metode penelitian hukum normatif, dengan melakukan penelitian terhadap asas-asas hukum, sistem hukum, dan perbandingan hukum. Dengan mempergunakan pendekatan perundang-undangan (*Statue Approach*)

dalam lingkup Hak Cipta dan pendekatan analisis konsep hukum (*Analytical & Conceptual Approach*).

2.2. Hasil dan Pembahasan

2.2.1 Perlindungan Hukum Hak Atas Tindakan Modifikasi Permainan Video

Kekayaan intelektual atau KI merupakan “*product of mind*” atau oleh *World Intellectual Property Organization* atau WIPO disebut sebagai “*creation of mind*” yang memiliki arti bahwa terhadap karya yang diciptakan manusia lahir dari setiap tenaga, karsa, cipta, waktu dan biaya. Maka terhadap semua kerja keras itu menjadi kontribusi yang selayaknya bernilai ekonomi. Maka dari itu, setiap hasil karya intelektual patut mendapatkan pengakuan, penghargaan, perlindungan dalam hal moral, etika, maupun secara hukum.⁴

Dengan berpedoman pada instrumen hukum internasional, hak cipta kemudian mendapatkan pengakuan dan perlindungan secara penuh. Dalam ketentuan *Article 9* sampai *Article 14 TRIPs Agreement* menjelaskan mengenai objek-objek ciptaan yang kemudian mendapatkan perlindungan secara hukum. *TRIPs* kemudian dengan standar minimumnya menjadi acuan dalam pengaturan KI di Indonesia khususnya dalam bidang Hak Cipta.⁵ Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta menjadi salah satu bentuk penyesuaian peraturan perundang-undangan KI nasional dengan norma-norma *TRIPs*. Dengan sistem hukum KI yang telah terbangun

⁴ Henry Soelistyo, 2011, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, PT Rajagrafindo Persada, Jakarta, h. 2.

⁵ I Made Marta Wijaya dan Putu Tuni Cakabawa, 2019, *Perlindungan Hukum Atas Vlog di Youtube Yang Disiarkan Ulang Oleh Stasiun Televisi Tanpa Izin*, Vol.7 No.1, Kertha Semaya, Fakultas Hukum Universitas Udayana, Denpasar, h. 6, URL : <https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/view/47709>, diakses pada tanggal 3 September 2019.

secara lengkap dan baik, selayaknya praktik pelanggaran berbagai bidang dalam KI berkurang, tetapi dalam kenyataan dan implementasinya, pelanggaran terhadap hak cipta terjadi dengan luas serta sulit untuk diberantas.

Dalam berbagai kreasi multimedia, sangat banyak karya cipta yang dimutilasi, dimodifikasi atau digunakan secara tidak utuh dan tanpa izin dari pencipta. Salah satunya adalah permainan video atau lebih dikenal sebagai *video games*. Keberadaan karya cipta ini belakangan telah menjadi tren di masyarakat khususnya di Indonesia, atas keberadaannya kemudian karya cipta ini tidak lepas dari permasalahan yang ada, terutama pada hal mutilasi atau tindakan modifikasi yang dilakukan tanpa meminta izin dari pencipta permainan video. Perlindungan hak cipta terhadap permainan video berlaku selama 50 tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman diatur dalam ketentuan Pasal 59 UU Hak Cipta. Perlindungan terhadap hak cipta dibagi menjadi dua, yakni perlindungan terhadap hak moral dan perlindungan terhadap hak ekonomi. Dalam kaitannya dengan tindakan modifikasi permainan video dikatakan melanggar hak moral apabila tidak meminta izin terlebih dahulu dalam melakukan tindakannya, dikatakan melanggar hak ekonomi apabila menggunakannya untuk kepentingan komersial.⁶

Modifikasi seperti pada umumnya diketahui merupakan suatu bentuk tindakan merubah atau memperbaharui suatu karya cipta yang telah ada sebelumnya. Perubahan atau perbaharuan terhadap

⁶ Anak Agung Mirah Satria Dewi, 2017, *Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Cover Version Lagu Di Youtube*, Vol.6 No.4, Jurnal Magister Hukum, Fakultas Hukum Universitas Udayana, Denpasar, h. 515, URL : <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jmhu/article/view/37174/23056>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2019.

permainan video akan berhubungan langsung dengan konsol dari permainan video. Konsol permainan video sendiri merupakan suatu perangkat yang berfungsi sebagai penampil grafik dalam suatu permainan video yang di dalamnya dilengkapi dengan sebuah sistem keamanan untuk melindungi karya cipta tersebut. Maka jelas berdasarkan ketentuan tersebut, terhadap tindakan modifikasi permainan video akan berhubungan secara langsung dengan sistem keamanan dari suatu karya cipta.

Metode yang sering digunakan adalah *Cracking*. Secara umum *cracking* diartikan seseorang yang mempunyai kemampuan lebih di bidang keamanan jaringan komputer dan kemudian ia memanfaatkan kemampuan yang dimilikinya untuk memperoleh akses secara *illegal* ke dalam sistem komputer orang lain secara destruktif dan dapat merugikan pihak lain tersebut.⁷

Dari pengertian metode ini maka seharusnya tindakan modifikasi dapat dikategorikan sebagai suatu bentuk pembajakan terhadap karya cipta seseorang, karena dalam penerapan metode *Cracking* terhadap suatu sistem komputer tentu akan merusak dan mempengaruhi langsung sistem jaringan keamanan internal suatu program komputer. Proses *Cracking* ini terdiri dari beberapa tahapan seperti:

1. *Footprinting* (pencarian data), gunanya ialah untuk pelaku menentukan ruang lingkup aktivitas atau serangan serta menyeleksi dan mengintai jaringan.

⁷ Fana Akbarkan, 2007, *Tindak Pidana Cracking dan Hacking*, Fakultas Hukum Universitas Airlangga, Surabaya, h. 5, URL : <http://repository.unair.ac.id/13193/7/gdlhub-gdl-s1-2008-akbarkanfa-7478-FULL.pdf>, diakses pada tanggal 3 September 2019.

2. *Scanning* (pemilihan sasaran), dalam tahap ini *cracking* mulai masuk pada dinding sistem keamanan suatu jaringan.
3. *Enumerasi* (pencarian data mengenai sasaran), di sini penyusup mencari *account name*, *password*, serta *share resources* yang abash untuk mengganggu suatu sistem.
4. *Gaining Access* (akses illegal di dapatkan), ini adalah kelanjutan dari tahap *enumerasi* dalam tahap ini penyusup telah dapat mengakses suatu sistem internal program komputer sehingga penyusup dapat mengotak-atik suatu program sesuai kehendaknya.⁸

Dari penjelasan tahapan-tahapan *cracking* inilah kemudian seharusnya tindakan modifikasi digolongkan kepada suatu bentuk perbuatan pelanggaran terhadap sarana kontrol teknologi. Dari hal ini maka kemudian yang menjadi dasar dari perlindungan terhadap hak cipta permainan video ini didasarkan atas ketentuan Pasal 52 UU Hak Cipta yang dalam ketentuan ini kemudian belum secara jelas menyatakan bahwa apakah tindakan modifikasi termasuk pelanggaran terhadap sarana kontrol teknologi. Pada ketentuan Pasal 52 tindakan yang dibatasi dalam sarana kontrol teknologi hanya antara membuat rusak, membuat musnah, menghilangkan, atau menjadikan tidak berfungsinya sarana kontrol teknologi. Padahal yang dimaksud dengan “tindakan modifikasi” adalah termasuk merusak dan membuat tidak berfungsinya sarana kontrol teknologi. Sehingga pembatasan pada ketentuan Pasal 52 menjadi norma kabur yang kemudian mengakibatkan perlindungan atas tindakan modifikasi ini menjadi kabur.

⁸ *Ibid*, h. 20.

Perlu ditegaskan bahwa tindakan modifikasi dapat dikategorikan sebagai pelanggaran terhadap sarana kontrol teknologi apabila melihat pada penjelasan Pasal 52 UU Hak Cipta. Oleh karena adanya perlindungan tersebut, setiap orang yang kemudian ingin melakukan tindakan modifikasi atas suatu permainan video wajib guna memperoleh izin dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Kemudian sebagaimana diatur dalam ketentuan Pasal 40 maka pencipta permainan video akan mendapatkan perlindungan hukum atas karya mereka secara individual secara otomatis dengan memenuhi persyaratan perlindungan hak cipta sebagaimana diatur Undang-Undang. Dengan demikian pencipta akan memiliki hak eksklusif terhadap ciptaannya, yakni hak untuk mereproduksi ciptaannya atau memberikan izin kepada pihak lain untuk itu.⁹

Sehingga terhadap permainan video yang telah dirilis dan mendapat lisensi ingin digunakan oleh pihak lain untuk diperbarui, dimodifikasi, ataupun digabungkan dengan karya lainnya, maka pihak tersebut memiliki kewajiban untuk meminta lisensi. Dalam sebuah perjanjian lisensi kemudian akan ditentukan ketentuan terkait pembayaran royalti sebagai bentuk kontraprestasi atas diberikannya izin seorang Pencipta kepada pihak lain¹⁰ sebagaimana diatur dalam ketentuan Pasal 35 Ayat (2) UU Hak Cipta bahwa apabila dalam perjanjian jual beli jasa, pencipta tidak mengizinkan pihak lain untuk melakukan modifikasi terhadap permainan video

⁹ Ni Ketut Supasti Dharmawan, 2017, *Protecting Traditional Balinese Weaving Through Copyright Law: Is It Appropriate?*, Vol. 02 No. 01, Diponegoro Law Review, h. 17, URL : <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/dlr/article/view/15326/11657>, diakses pada tanggal 15 Oktober 2019.

¹⁰ I Made Marta Wijaya dan Putu Tuni Cakabawa, *op.cit*, h. 9.

ciptaannya untuk tujuan komersil, maka pihak lain tidak dapat menggunakan hak ekonomi terhadap permainan video tersebut.¹¹

2.2.2 Pertanggungjawaban Atas Tindakan Modifikasi (MOD) Permainan Video Yang Dilakukan Tanpa Izin

Dalam perkembangannya, tingginya angka kasus pelanggaran terhadap Hak Cipta yang terjadi karena rendahnya tingkat pemahaman penduduk Indonesia tentang perlindungan Hak Cipta. Hal ini terjadi karena berbagai faktor, seperti belum sepenuhnya tercapai konsep berpikir masyarakat Indonesia dalam menghargai karya cipta yang tercipta dari kemampuan intelektual, pengorbanan yang dalam, serta memiliki nilai ekonomis yang dapat dinikmati¹² harus dilindungi dan tidak boleh dilanggar haknya.

Apabila melihat pada pembahasan diatas bahwa dari pengertian tindakan modifikasi dapat digolongkan sebagai suatu bentuk pembajakan maka tindakan tersebut telah memenuhi unsur pelanggaran pada ketentuan Pasal 1 angka 23 UU Hak Cipta yang menyatakan bahwa perbuatan membajak merupakan digandakannya ciptaan atau produk hak terkait dengan cara tidak sah yang kemudian hasil dari digandakannya produk di distribusikan dengan lingkup luas guna mendapat keuntungan ekonomis. Sehingga pada kejadian-kejadian terkait tindakan modifikasi ini dapat dikenakan

¹¹ Ni Putu Mella Manika dan Ida Ayu Sukihana, 2018, *Perlindungan Hukum Terhadap Subjek Dalam Potret Yang Diunggah Ke Akun Media Sosial*, Vol. 06 No.12, Kertha Semaya, Fakultas Hukum Universitas Udayana, Denpasar, h. 10, URL : <https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/view/44841/27242>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2019.

¹² Luh Mas Putri Pricillia dan I Made Subawa, 2018, *Akibat Hukum Pengunggahan Karya Cipta Film Tanpa Izin Pencipta di Media Sosial*, Vol. 06 No.04, Kertha Semaya, Fakultas Hukum Universitas Udayana, Denpasar, h. 6, URL : <https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/view/41736/25356>, diakses pada tanggal 14 September 2019.

sanksi yang ada pada ketentuan Pasal 112 yang secara tegas memberi pernyataan bahwa setiap pihak yang dimana tidak memiliki hak melakukan perbuatan sebagaimana dijelaskan pada ketentuan Pasal 7 ayat (3) dan/atau Pasal 52 untuk dipergunakan Secara Komersial, dijatuhkan hukuman dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 300.000.000,00 (tiga ratus juta). Dalam hal ini, UU Hak Cipta pada dasarnya telah memberikan proteksi hukum bagi para pencipta permainan video atas tindakan modifikasi yang dilakukan oleh pihak lain tanpa izin merujuk pada ketentuan Pasal 112 UU Hak Cipta.

Penjatuhan sanksi ini kemudian akan berlanjut apabila terhadap tindakan modifikasi yang dilakukan untuk tujuan Penggunaan Secara Komersial. Dalam ketentuan Pasal 113 ayat (3) menegaskan bahwa setiap pihak dengan tidak memiliki hak atau izin pemilik atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi seperti yang dimaksud pada Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk menggunakannya demi kepentingan komersial dapat dijatuhkan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar). Jelas dalam ketentuan Pasal yang telah berlaku tersebut bahwa terhadap pihak yang melakukan tindakan modifikasi permainan video tanpa izin dari pencipta merupakan suatu bentuk Perbuatan Melawan Hukum (selanjutnya disebut PMH) yang diatur dalam Buku II KUHPerdara. Bahwa suatu perbuatan yang dikatakan *onrechtmatigdaad* atau PMH dapat menimbulkan ganti rugi. Terhadap perbuatan ini dapat diajukan ganti rugi apabila terpenuhinya unsur perbuatan melawan hukum, yakni terdapat pihak yang melakukan kesalahan yang kemudian

memberi akibat orang lain dengan dideritanya kerugian sebagaimana ditentukan dalam Pasal 1365 KUHPerdara.¹³ Prosedur penegakan hukum dalam bidang hak cipta ini memiliki persamaan di berbagai negara yang pada ketentuannya mencakup prosedur perdata (*civil procedure*) serta prosedur pidana dan administratif (*criminal procedure and administrative*).¹⁴ Penyelesaian sengketa hak cipta berdasarkan UU Hak Cipta dapat dilakukan melalui penyelesaian sengketa arbitrase atau pengadilan, apabila gugatan perdata diajukan ke Pengadilan Niaga dan apabila tuntutan pidana menjadi kewenangan Pengadilan Negeri.¹⁵

Untuk menghindari adanya perbuatan-perbuatan melawan hukum ini kemudian diperlukan adanya tindakan preventif atau pencegahan. Sudah menjadi kewajiban dari negara untuk kemudian melindungi hasil karya cipta dengan melakukan penegakan hukum dan perlindungan hukum terhadap para pelaku pelanggaran, aturan hukum harus ditetapkan dan diterapkan dengan tepat guna memastikan teknologi digital yang berkembang tidak merusak prinsip dasar hak cipta.¹⁶

¹³ I Made Marta Wijaya dan Putu Tuni Cakabawa, *op.cit*, h. 12.

¹⁴ Hasbir Paserangi, 2011, *Perlindungan Hukum Hak Cipta Software Program Komputer di Indonesia*, Jurnal Hukum No. Edisi Khusus Vol. 18, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, Makassar, h. 32, URL : <https://journal.uui.ac.id/IUSTUM/article/view/7230/6391>, diakses pada tanggal 9 Oktober 2019.

¹⁵ Ni Ketut Supasti Dharmawan et.al., 2018, *Harmonisasi Hukum Kekayaan Intelektual Indonesia*, SWASTA NULUS, Denpasar-Bali, h. 36.

¹⁶ Irawati, 2019, *Digital Rights Managements (Teknologi Pengaman) Dalam Perlindungan Terhadap Hak Cipta di Era Digital*, Diponegoro Private Law Review Vol. 4 No. 1, Fakultas Hukum Universitas Diponegoro, Semarang, h. 385, URL : <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr/article/view/5022/2644>, diakses pada tanggal 9 Oktober 2019.

III. PENUTUP

3.1. Kesimpulan

Perlindungan atas tindakan modifikasi permainan video dapat digolongkan kepada suatu bentuk pelanggaran terhadap sarana kontrol teknologi sesuai dengan ketentuan Pasal 52 UU Hak Cipta meskipun ketentuan akan norma ini masih kabur dengan terbatasnya bentuk pelanggaran terhadap sarana kontrol teknologi. Pertanggungjawaban hukum atas tindakan modifikasi permainan video yang dilakukan tanpa izin ini dapat diajukan gugatan terhadap pelanggaran hak cipta sebagaimana tercantum dalam ketentuan Pasal 112 UU Hak Cipta dan 113 ayat (3) UU Hak Cipta apabila pelanggaran dilakukan dengan tujuan keuntungan ekonomi.

3.2. Saran

Diharapkan kepada pembentuk undang-undang untuk melakukan tindakan revisi dengan memperjelas kembali ataupun melengkapi ketentuan norma yang masih kabur berkaitan dengan tindakan modifikasi yang seharusnya digolongkan ke dalam bentuk pelanggaran terhadap sarana kontrol teknologi. Diharapkan kepada seluruh pihak pembaca agar bijak dalam menggunakan kecanggihan internet dan tidak menyalahgunakannya agar perbuatan-perbuatan pelanggaran terhadap hak cipta seperti ini dapat dikurangi keberadaannya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku-Buku :

Agus Sardjono, 2010, *Hak Kekayaan Intelektual dan Pengetahuan Tradisional*, P.T.ALUMNI, Bandung.

Henry Soelistyo, 2011, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, PT Rajagrafindo Persada, Jakarta.

Supasti Dharmawan, Ni Ketut et.al., 2018, *Harmonisasi Hukum Kekayaan Intelektual Indonesia*, SWASTA NULUS, Denpasar-Bali.

Jurnal Ilmiah :

Dewi, Anak Agung Mirah Satria, 2017, *Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Cover Version Lagu Di Youtube*, Vol.6 No.4, Jurnal Magister Hukum, Fakultas Hukum Universitas Udayana, Denpasar.

Dharmawan, Ni Ketut Supasti, 2017, *Protecting Traditional Balinese Weaving Trough Copyright Law: Is It Appropriate?*, Vol. 02 No. 01, Diponegoro Law Review, Fakultas Hukum Universitas Diponegoro, Semarang.

Fana, Akbarkan, 2007, *Tindak Pidana Cracking dan Hacking*, Fakultas Hukum Universitas Airlangga, Surabaya.

Irawati, 2019, *Digital Rights Managements (Teknologi Pengaman) Dalam Perlindungan Terhadap Hak Cipta di Era Digital*, Diponegoro Private Law Review Vol. 4 No. 1, Fakultas Hukum Universitas Diponegoro, Semarang.

Manika, Ni Putu Mella dan Ida Ayu Sukihana, 2018, *Perlindungan Hukum Terhadap Subjek Dalam Potret Yang Diunggah Ke Akun Media Sosial*, Vol. 06 No.12, Kertha Semaya, Fakultas Hukum Universitas Udayana, Denpasar.

Paserangi, Hasbir, 2011, *Perlindungan Hukum Hak Cipta Software Program Komputer di Indonesia*, Jurnal Hukum No. Edisi Khusus Vol. 18, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, Makassar.

Pricillia, Luh Mas Putri dan I Made Subawa, 2018, *Akibat Hukum Pengunggahan Karya Cipta Film Tanpa Izin Pencipta di Media Sosial*, Vol. 06 No.04, Kertha Semaya, Fakultas Hukum Universitas Udayana, Denpasar.

Saputra, Indra Wira Agung, 2017, *Analisis Yuridis Terhadap Tindakan Modifikasi Permainan Video (Modding) Berdasarkan Pasal 52 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*, Sarjana Thesis, Universitas Brawijaya.

Wijaya, I Made Marta dan Putu Tuni Cakabawa, 2019, *Perlindungan Hukum Atas Vlog di Youtube Yang Disiarkan Ulang Oleh Stasiun Televisi Tanpa Izin*, Vol.7 No.1, Kertha Semaya, Fakultas Hukum Universitas Udayana, Denpasar.

Peraturan Perundang-Undangan :

Republik Indonesia, 2014, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014, Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5599.

