

**TUGAS AKHIR**

**ANALISIS PRAKTIK PENGGANDAAN SOFTWARE VIDEO GAME DITINJAU  
DARI UU NO 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

Oleh :  
**MUHAMMAD IQBAL ADITYA**  
**201810110311112**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**FAKULTAS HUKUM**

**2025**

ANALISIS PRAKTIK PENGGANDAAN SOFTWARE VIDEO GAME DITINJAU  
DARI UU NO 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi sebagai Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Hukum  
Program Studi Ilmu Hukum



Disusun oleh:  
MUHAMMAD IQBAL ADITYA  
NIM: 201810110311112

FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
2025

**ANALISIS PRAKTIK PENGGANDAAN SOFTWARE VIDEO  
GAME DITINJAU DARI UU NO 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

Diajukan Oleh

**MUHAMMAD IQBAL ADITYA**

**201810110311112**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada, Sabtu 19 April 2025

Pembimbing Utama,



**Wasis, SH., M.Si., M.Hum**

Pembimbing Pendamping,

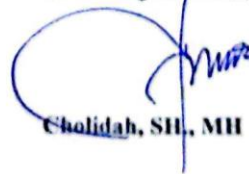


**Kukuh Dwi Kurniawan, SH., S.Sy., M.H**



**Prof. Dr. Fauzat, SH., M.Hum**

Ketua Program Studi,



**Cholidah, SH., MH**

# SKRIPSI

Disusun oleh:

**MUHAMMAD IQBAL ADITYA**

201810110311112

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada, Sabtu 19 April 2025

dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan

memperoleh gelar Sarjana Hukum

di Program Studi Ilmu Hukum Universitas Muhammadiyah Malang

## SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua : Wasis, SH., M.Si., M.Hum

Sekretaris : Kukuh Dwi Kurniawan, SH., S.Sy., M.H

Penguji I : Sofyan Arief, SH., M.Kn

Penguji II : Nur Putri Hidayah, A.Md., SH., MH

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : MUHAMMAD IQBAL ADITYA  
NIM : 201810110311112  
Jurusan : **Ilmu Hukum**

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

SKRIPSI dengan judul :

ANALISIS PRAKTIK PENGGANDAAN SOFTWARE VIDEO  
GAME DITINJAU DARI UU NO 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

Adalah karya saya dan dalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dalam daftar pustaka.

1. Apabila ternyata dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI saya bersedia Skripsi ini DIGUGURKAN dan GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN, dan serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
2. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 06 Mei 2025

  
  
Muhammad Iqbal Aditya

## UNGKAPAN PRIBADI DAN MOTTO

### **Ungkapan Pribadi:**

Terus berjuang melewati segala cobaan

### **Motto:**

"Dalam setiap langkah, temukan pelajaran. Dalam setiap tantangan, temukan kekuatan.  
Dalam setiap impian, temukan tujuan."



## ABSTRACT

**Name : Muhammad Iqbal Aditya**  
**NIM : 201810110311112**  
**Title : ANALISIS PRAKTEK PENGGANDAAN SOFTWARE VIDEO  
GAME DITINJAU DARI UU NO 28 TAHUN 2014 TENTANG  
HAK CIPTA**  
**Advisor : Wasis, S.H., M.Si**  
**Kukuh Dwi Kurniawan, S.H., S.Sy., M.H**

Di Zaman yang sudah modern ini terdapat banyak sekali perkembangan dalam bidang teknologi yang sangat pesat tidak terkecuali di dalam bidang permainan video game. Perkembangan kian pesat dengan munculnya para pencipta/produsen game, serta perkembangan teknologi visual grafis memaksa para pengembang untuk terus berkarya dan bersaing dengan membuat berbagai macam permainan visual. Dengan adanya kemajuan teknologi digital ternyata dewasa ini telah berdampak terhadap peningkatan pelanggaran Hak Cipta di Indonesia. Khususnya terhadap karya cipta digital berupa software computer, Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui dan menjelaskan Bagaimana analisis praktek penggandaan software video game ditinjau UU No 28 tahun 2014 tentang hak cipta, dalam mengakomodasi para pengembang video game untuk melindungi software ciptaan mereka serta menindak para oknum yang bertanggung jawab atas pembajakan video game, didalam UU 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta terdapat beberapa pasal yang dapat membantu melindungi para pengembang serta menindak para pembajak namun tampaknya hukuman yang di beri tidak setimpal dengan kerugian di sebabkan oleh para pembajak hal ini menjelaskan bahwa masih terdapat kekurangan di dalam undang-undang ini karena masih banyak para pelaku pembajak diluar sana yang melakukan tindak pembajakan/penggandaan ilegal tanpa takut mendapat hukuman yang berat.

**Kata Kunci: Hak Cipta, Penggandaan ilegal, Video game**

## **ABSTRACT**

**Name** : **Muhammad Iqbal Aditya** :

**NIM** : **201810110311112**

**Title** : ***Analysis of Video Game Software Duplication Practices in Light of Law No. 28 of 2014 Concerning Copyright***

**Advisor** : ***Wasis, S.H., M.Si***  
***Kukuh Dwi Kurniawan, S.H., S.Sy., M.H***

In this modern era, there is a plethora of technological advancements, particularly in the field of video games. This development is increasingly rapid with the emergence of game creators/producers, and the advancement of visual graphics technology compels developers to continuously innovate and compete by creating various visual games. The progress of digital technology has evidently impacted the increase in copyright infringement in Indonesia, especially regarding digital copyrighted works such as computer software. This research aims to identify and explain the analysis of video game software duplication practices in light of Law No. 28 of 2014 concerning Copyright, in accommodating video game developers to protect their copyrighted software and to prosecute those responsible for video game piracy. Law No. 28 of 2014 concerning Copyright contains several articles that can assist in protecting developers and prosecuting pirates, but the punishments imposed seem disproportionate to the losses caused by the pirates. This indicates that there are still shortcomings in this law, as many pirates continue to engage in illegal duplication/piracy without fearing severe penalties.

**Keywords: Copyright, Illegal Duplication, Video Games.**

## KATA PENGANTAR

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, berikut skripsi ini penulis persembahkan untuk orang-orang tercinta yaitu:

1. Kepada Allah SWT dengan mengucapkan syukur atas rahmat, karunia dan juga nikmat kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas laporan skripsi ini.
2. Kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW karena telah membawahkan kita dari alam kegelapan menuju alam terang menerang dan juga telah mengajarkan banyak hal tentang nikmat bersyukur dalam menjalankan hidup.
3. Kepada Pak Wasis, S.H.,M.Si & Pak Kukuh Dwi Kurniawan, S.H., S.SY.,M.H Terimakasih telah membimbing dalam proses penyelesaian skripsi saya hingga selesai.
4. Kepada Orang Tua Sadikin & Irmayanti terima kasih untuk hari-hari yang telah kau habiskan untuk menjaga, menyayangi, mendidik, dan membimbing, serta selalu mendoakan penulis. Terima kasih juga karena selalu memberikan dukungan, kerja keras, dan pengorbanannya. Maka dari itu Gelar Sarjana ini penulis persembahkan untuk Kalian.
5. Kepada diri saya sendiri Karena tidak pernah menyerah
6. Kepada adik-adik saya yang telah menemani saya selama proses pembuatan skripsi ini
7. Kepada teman-teman saya yang selalu menyemangati dan membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
UNGKAPAN PRIBADI DAN MOTTO.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR .....	ix
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Metode penelitian .....	4
E. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
Tinjauan Pustaka .....	7
A. Pengertian Software .....	7
B. Pengertian Video Game .....	8
C. Pengertian Haki.....	11
D. Penggandaan : Legal dan Ilegal .....	17
BAB III .....	24
Pembahasan.....	24
A. Gambaran Umum Praktik penggandaan Software Video Game .....	24
1. Frekuensi dan Skala Praktek Penggandaan .....	24
2. Jenis Software Video Game yang Sering Digandakan.....	26
3. Metode Penggandaan yang Umum Digunakan .....	27
4. Distribusi Software Hasil Pengandaan.....	30
B. Analisis Praktek Penggandaan Ditinjau dari UU No.28 tahun 2014 .....	32
1. Unsur-unsur Hak Cipta Dalam Praktik Penggandaan .....	32
2. Analisis kasus terkait pelanggaran hak cipta software video game .....	37
C. Dampak Praktik Penggandaan Terhadap Industri Video Game .....	41
1. Dampak terhadap kreativitas dan inovasi dalam industri video game .....	41
2. Dampak terhadap konsumen .....	44
D. Implementasi Hukum Bagi Pelaku Penggandaan Software Video Game Secara Illegal Ditinjau Dengan UU Nomor 28 Tahun 2014 .....	47
BAB IV .....	52
Kesimpulan dan Saran .....	52
A. Kesimpulan .....	52
B. Saran .....	53
DAFTAR PUSTAKA .....	55
LAMPIRAN.....	58

1. surat tugas .....58  
2. Kartu kendali.....59



## DAFTAR PUSTAKA

### JURNAL :

- Ardina, Y., Santoso, B., & Njatrijani, R. (2016). Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (Video Game) Terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Diponegoro Law Journal*, 5 no.2.
- Fahmi, Fathia, Bachtiar, Maryati, & Dasrol. (2023.). "Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta atas Penggandaan Film melalui Aplikasi TikTok. *Jurnal Ilmu Hukum Prima*, vol. 6, no. 2.
- Irawan, V. (2020). analisis yuridis terhadap pelanggaran hak cipta permainan video (video games) berupa pembajakan secara online. *Journal Of Intellectual Property*, 3.
- Jaman, U. B. (2021). Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital. *Jurnal Rechten: Riset Hukum dan Hak Asasi Manusia*, Vol.3 No 1.
- Jannah, M. (2018). Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) Dalam Hak Cipta Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Advokasi (JIAD)*, 3.
- Kusno, H. (2017). Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Pencipta Lagu Yang Diunduh Melalui Internet. *Fiat Justisia: Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 10 No. 3.
- Muktar. (2021, Juli ). Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Penggandaan Buku Secara Illegal Melalui Fotokopi. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, Vol. 2 No.7.
- Nuriani. (2022, November). Pengenalan Software Dan Hardware Komputer, Abdi Jurnal Publikasi. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1.
- Pohan, A. S. (2020, mei 10). Pengenalan Perangkat Lunak (software) Pada Komputer. *osf preprint*.
- Septawibisono, A. S. (2023). Analisis Hukum Dampak Praktik Penggandaan Buku Terhadap Hak Ekonomi ( Royalti ) Pencipta. *Unes Law Review*, Vol.6 No. 2.
- Suryadhi, A. (n.d.). <https://inet.detik.com/games-news/d-2545345/lagi-game-buatan-indonesia-dibajak>.
- Syailendra. (2024). Pemberantasan Produk Bajakan Dan Tindakan Hukum Di Indonesia: Studi Kasus Upaya Pemerintah. *Journal of Education Research*, vol. 5, no. 1.
- Wibowo, A. F. (n.d.). Perlindungan Hak Cipta Terhadap Penggandaan Permainan Video (Copyright Protection Against Video Game Copying). *"Dharmasisya" Jurnal Program Magister Hukum FHUI*, Vol. 2, Article 17.

## WEBSITE :

- Admin. (2015, 4). *Pengertian Software, Fungsi, Jenis-Jenis dan Contohnya* <https://www.artikelsiana.com/2015/04/software-pengertian-fungsi-jenis-jenis-software.html>. Retrieved from [www.artikelsiana.com](http://www.artikelsiana.com).
- Kurnia, A. J. *Perlindungan Hak Cipta Atas Program Komputer*, <https://www.hukumonline.com/klinik/a/perlindungan-hak-cipta-atas-program-komputer-cl4211/>. Retrieved from *Perlindungan Hak Cipta Atas Program Komputer*, <https://www.hukumonline.com>.
- Maas, J. (2024). <https://variety.com/2024/digital/news/electronic-arts-ea-earnings-madden-nfl-1235994653/>. Retrieved from <https://variety.com>.
- Meodia, A. <https://www.antaranews.com/berita/783323/langkah-pengembang-dreadout-hadapi-pembajakan>. Retrieved from [www.antaranews.com](http://www.antaranews.com).
- Santoso, P. (2014). *Developer The Witcher 3 Akui Pembajak Selalu Lebih Pintar*, <https://jagatplay.com/2014/09/news/developer-the-witcher-3-akui-pembajak-selalu-lebih-pintar/>. Retrieved from <https://jagatplay.com>.
- Spence, P. *Does DRM Actually Work?*, <https://www.kiteworks.com/digital-rights-management/drm-pros-cons/>. Retrieved from [www.kiteworks.com](http://www.kiteworks.com).
- Wipo. . *Ringkasan Konvensi Berne untuk Perlindungan Karya Seni dan Sastra (1886)*, [https://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/summary\\_berne.html](https://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/summary_berne.html). Retrieved from [www.wipo.int](http://www.wipo.int).

## UNDANG-UNDANG :

Undang-Undang no.28 tahun 2014 tentang hak cipta.

Undang-Undang Nomor 13 tahun 2016 tentang paten.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

KUHPperdata, pasal 503.

# SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Cholidah, SH., MH

Jabatan : Ka. Prodi Hukum- Fakultas Hukum

LOLOS  
PLAGIASI

Dengan ini menerangkan, nama tersebut di bawah ini :

Nama : Muhammad Iqbal Aditya

Nim : 20181011031112

Dengan Judul Skripsi :

" ANALISIS PRAKTEK PENGGANDAAN SOFTWARE VIDEO  
GAME DITINJAU DARI UU NO 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK  
CIPTA  
"

Sudah melakukan cek plagiasi dan dinyatakan telah **BEBAS  
PLAGIASI.**

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan  
sebagaimana mestinya.



Malang, 18 Maret 2025

*Cholidah, SH., MH*  
Cholidah, SH., MH  
Ka. Prodi Hukum