BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri *video game* global dalam beberapa dekade terakhir telah mengubah paradigma kepemilikan karya cipta, dari wujud fisik menjadi akses digital berbasis lisensi (*access-based license*). Dalam ekosistem *game* modern, *skin* dan *item* virtual tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika atau fitur permainan, melainkan juga merupakan bagian dari karya digital yang memiliki nilai ekonomi.[1] Sehingga perkembangan tersebut menimbulkan persoalan hukum dalam rezim hak cipta, khususnya mengenai kedudukan *skin* atau *item virtual* sebagai objek hak cipta serta batas kewenangan pemegang hak cipta dalam memberikan dan mengakhiri hak penggunaan melalui mekanisme lisensi.

Video game beserta berbagai unsur di dalamnya, termasuk *skin* dan *item virtual,* merupakan karya digital yang tersusun dari berbagai unsur seperti seni rupa, animasi, tata suara, dan program komputer. Dalam perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta), unsur-unsur tersebut dapat memperoleh perlindungan hak cipta sepanjang memenuhi persyaratan perlindungan yang ditentukan oleh peraturan perundang-undangan.[2] Perlindungan tersebut memberikan hak eksklusif kepada pencipta atau pemegang hak cipta, termasuk hak ekonomi untuk melakukan pemanfaatan terhadap ciptaan. Dalam

[1] Brandon Sutton, 24 juli 2025, *Online game ownership in the digital age do we really own what we play?.* Lihat https://www.midiaresearch.com/blog/online-game-ownership-in-the-digital-age-do-we-really-own-what-we-play. Diakses terakhir 21 Agustus 2026, pukul 05:21.

[2] Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 40 ayat (1)ss

praktik distribusi video game, pemanfaatan ciptaan oleh pengguna pada umumnya dituangkan melalui *End User License Agreement* (EULA) yang mengatur ruang lingkup hak penggunaan yang diberikan kepada pengguna.[3] Dalam hubungan tersebut, pengguna pada dasarnya memperoleh hak penggunaan berdasarkan lisensi, sedangkan ha katas ciptaan tetap berada pada pencipta atau pemegang hak cipta. Oleh karena itu, hubungan antara pemegan hak cipta dan pengguna menjadi penting untuk dikaji Ketika pemegang hak cipta menghentikan layanan video game yang menjadi saran penggunaan *skin* atau *item virtual* tersebut.

Persoalan tersebut dapat dilihat dalam praktik penghentian layanan video game melalui *server shutdown*. Salah satu contoh yang menunjukkan persoalan tersebut adalah penghentian *server* game *The Crew* oleh Ubisoft pada Maret 2024 yang menyebabkan pengguna kehilangan akses terhadap game dan konten digital yang sebelumnya dapat mereka gunakan.[4] Peristiwa tersebut menunjukkan adanya persoalan hukum mengenai keberlanjutan hak penggunaan yang telah diberikan kepada pengguna ketika pemegang hak cipta menghentikan layanan digital yang menjadi sarana penggunaan ciptaan. Dalam perspektif hak cipta, persoalan tersebut tidak hanya berkaitan dengan kewenangan pemegang hak cipta untuk

[3] Bridget Johns, *Press "Start" to Agree: The Digital Shift Ending Video Game Ownership.* Lihat: https://uclawsfcomment.org/online-content/press-start-to-agree-the-digital-shift-ending-video-game-ownership. Diakses terakhir pada 21 Agustus 2026, pukul 05:25 wib.

[4] RA_Majid, *Ubisoft Digugat Pemain Akibat Tutup Server Game the Crew, Begini Duduk Perkaranya***,** terdapat dalam https://indogamers.com/news/45603/12112024/ubisoft-digugat-pemain-akibat-tutup-server-game-the-crew-begini-duduk-perkaranya Selasa 12 November 2024, 11:01 WIB. diakses terahir pada 21 April 2026, pukul 21.00 wib.

mengeksploitasi ciptaannya, tetapi juga mengenai batas pelaksanaan hak ekonomi tersebut terhadap ciptaan yang telah diberikan melalui lisensi.[5]

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah mengatur mengenai lisensi sebagai salah satu bentuk pemanfaatan hak ekonomi pemegang hak cipta. Namun, pengaturan tersebut belum secara khusus memberikan ketentuan mengenai batas pelaksanaan hak ekonomi pemegang hak cipta dalam hal penghentian layanan digital yang menjadi sarana penggunaan ciptaan yang telah dilisensikan.[6] Kondisi tersebut menimbulkan persoalan mengenai apakah pemegang hak cipta memiliki kewenangan untuk menghentikan layanan secara sepihak dan sampai sejauh mana kewenangan tersebut dapat dilaksanakan terhadap penerima lisensi. Dengan demikian, diperlukan analisis mengenai hubungan antara hak ekonomi pemegang hak cipta, prinsip lisensi, dan penghentian layanan digital (*server shutdown*) dalam sistem hukum hak cipta Indonesia.

[5] Tri Dodi Setyawan, *"perlindungan hukum bagi pemegang lisensi game online di banten berdasarkan Undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta",* program studi ilmu hukum, fakultas syariah dan hukum, universitas syarif hidayatullah, Jakarta, 1442H/2020M, hlm. 4

[6] R. D. Caesaryo dan I. Affandi, "Perlindungan Hukum terhadap Pemain atas Pembelian Barang Virtual dalam Game Online Jenis Freemium di Indonesia", *Jurnal Kertha Semaya*, Vol. 9 No. 5, 2021, hlm. 860.

B. Rumusan masalah

1. Bagaimana kedudukan hukum Skin atau Item virtual dalam video game sebagai objek hak cipta dalam sistem hukum positif di Indonesia?
2. Bagaimana batas pelaksanaan hak ekonomi pemegang hak cipta atas penghentian layanan digital (*server shutdown*) ditinjau dari prinsip-prinsip lisensi hak cipta dalam sistem hukum Indonesia?

C. Tujuan penelitian

1. Untuk mengidentifikasi, dan menganalisis kedudukan hukum positif di Indonesia pada objek hak cipta video game.
2. Untuk menganalisis batas pelaksanaan hak ekonomi pemegang hak cipta dalam penghentian layanan digital (*server shutdown*) ditinjau dari prinsip-prinsip lisensi hak cipta dalam sistem hukum indonesia.

D. Telaah pustaka / Orisinalitas penelitian

Pada Jurnal yang berjudul *"Perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta permainan video game terhadap Tindakan pembajakan berdasarkan undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta"* karya Yessica Ardina, budi Santoso, dan Rinitami Njatrijani. membahas tentang perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta video game di Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan menekankan pentingnya hak cipta dalam melindungi hak pencipta dari pembajakan dan bentuk pelanggaran lainnya. Peraturan ini menguraikan hak-hak moral dan ekonomi yang terkait dengan hak cipta, jangka waktu perlindungan, dan tindakan hukum yang tersedia untuk

mengatasi pelanggaran. Studi ini menyoroti tantangan yang ditimbulkan oleh pembajakan terhadap industri game dan menunjukkan bahwa penegakan hukum hak cipta yang efektif sangat penting bagi pertumbuhan dan keberlanjutan industri tersebut.[7]

Penelitian sebelumnya berfokus pada perlindungan pemegang hak cipta dari pembajakan, sedangkan penelitian ini berfokus pada persoalan yang timbul ketika pemegang hak cipta menghentikan layanan digital yang menjadi sarana penggunaan video game dan aset virtual. Penelitian ini menempatkan *server shutdown* sebagai persoalan mengenai batas pelaksanaan hak ekonomi dan keberlanjutan hak penggunaan pemain.

Pada Jurnal yang berjudul "Perlindungan hukum hak kekayaan intelektual atas hak cipta karakter game *Among Us* di indonesia". karya Mirza Mar'Ali dan Priliyani Nugroho Putri. Membahas tentang perlindungan hukum atas hak kekayaan intelektual, khususnya hak cipta mengenai karakter video game, dengan fokus pada "*Among Us*" di Indonesia.[8] Membahas mengenai implikasi kemajuan teknologi yang pesat terhadap hak cipta, tantangan penggunaan tanpa izin, dan kerangka hukum dalam hukum Indonesia, khususnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Temuan-temuan yang ada menunjukkan bahwa Indonesia

[7] Ardina, Yessica, Budi Santoso, and Rinitami Njatrijani. "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* 5.2 (2016), hlm. 6-11.

[8] Mirza Mar'Ali, Priliyani Nugroho Putri, "Perlindungan hukum Hak kekayaan intelektual atas Hak cipta karakter Amon Us di Indonesia", *Padjadjaran Law Research & Debate Society (PLEADS)*, volume 9, nomor 2, 2021, hlm.6.

menawarkan perlindungan hak cipta untuk karakter-karakter video game, sejalan dengan perjanjian internasional untuk memastikan perlakuan yang adil bagi pemilik kekayaan intelektual, dan juga menyoroti perlunya penegakan hukum yang lebih ketat terhadap pelanggaran hak cipta.[9]

Penelitian tersebut berfokus pada karakter game sebagai objek perlindungan hak cipta, khususnya karakter sebagai karya seni rupa. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini berfokus pada skin atau item virtual serta hubungan antara hak cipta dan hak penggunaan pemain ketika layanan video game dihentikan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melihat perlindungan terhadap objek ciptaan, tetapi juga akibat penghentian layanan terhadap akses penggunaan aset digital tersebut.

Pada jurnal yang berjudul "Status kebendaan Atas *Virtual Property* Serta Keabsahan *Real Money* Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata Dan *Cyber Law* Indonesia" karya Febriella Martinez Sitorus, Muhamad Amirulloh, dan Etty Haryati Djukardi. Membahas tentang siapa sesungguhnya pemilik sah atas Item-item Virtual dalam Mobile Legend seperti hero dan skin. Yang mana pengembang seperti Moonton untuk Mobile Legends memiliki kedudukan sebagai pemegang hak cipta dan pemegang hak milik, atas keseluruhan aset virtual, dan hak untuk menguasai atau hak pakai yang merupakan hak kebendaan pada Tingkat yang lebih rendah,

[9] Ibid., hlm. 9-10.

hanya diberikan kepada pemain. Dengan kata lain, meskipun pemain membeli skin dengan uang nyata, mereka tidak mendapatkan hak milik.[10]

Penelitian tersebut mengkaji hubungan hukum pemain dengan aset virtual dalam kondisi layanan permainan masih berjalan. Penelitian ini mengambil persoalan pada tahap ketika layanan dihentikan secara permanen, khususnya dengan menggunakan kasus The Crew sebagai gambaran *server shutdown,* serta menganalisis batas kewenangan pengembang berdasarkan hubungan lisensi atau ketentuan penggunaan yang berlaku.

Pada jurnal Caesaryo dan Affandi dalam penelitiannya yang berjudul "Perlindungan Hukum terhadap Pemain atas Pembelian Barang Virtual dalam Game Online Jenis Freemium di indoneia". Yang mengkaji bentuk perlindungan hukum bagi pemain game online jenis freemium yang dirugikan akibat pembelian barang Virtual, termasuk menyinggung permasalahan yang timbul Ketika *server* ditutup. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penyelesain yang dapat ditempu oleh pemain yang dirugikan karena tutupnya *server* game online di Indonesia, dapat dilakukan melalui jalur litigasi maupun non-litigasi, dan merekomendasikan perlunya aturan lebih lanjut yang secara khusus mengatur hak-hak konsumen atas pembelian barang virtual dalam game online.[11]

[10] Sitorus, Febriella Martinez, Muhamad Amirulloh, and Etty Haryati Djukardi. "Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata Dan Cyber Law Indonesia." *Jurnal Sains Sosio Humaniora* 6.1 (2022).

[11] Caesaryo, R. D., and Imanudin Affandi. "Perlindungan hukum terhadap pemain atas pembelian barang virtual dalam game online jenis freemium di Indonesia." *Jurnal Kertha Samaya* 9.5 (2021): 848-863.

Penelitian sebelumnya menyinggung penutupan *server* sebagai salah satu persoalan dalam perlindungan pemain atas barang virtual. Penelitian ini menempatkan *server shutdown* sebagai objek kajian utama dan menganalisisnya melalui hubungan antara hak ekonomi pemegang hak cipta, hak penggunaan pemain, lisensi, serta ketentuan penghentian layanan dalam EULA. Dengan demikian, fokus penelitian ini terletak pada batas pelaksanaan kewenangan pemegang hak cipta ketika layanan yang menjadi sarana penggunaan aset virtual dihentikan.

E. Tinjau Pustaka

1. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

   UU No. 28 tahun 2014 menggantikan UU No. 19 tahun 2002 tentang hak cipt. Undang-Undang ini menjadi dasar hukum utama dalam perlindungan karya cipta di Indonesia, termasuk video game, yang bertujuan memberikan perlindungan yang lebih baik bagi pencipta dan pelaku industry kreatif di Indonesia.[12] Undang-Undang ini mengatur hak eksklusif pencipta, jangka waktu perlindungan, serta sanksi bagi pelanggar hak cipta. Pasal-pasal dalam undang-undang ini memberikan kerangka hukum yang jelas untuk menangani pelanggaran yang terjadi di era digital.

2. Landasan Teori Hak Kekayaan Intelektual

[12] Sepria, A. (2018), "Tinjauan Yuridis Terhadap Penggandaan Buku Karya Hartono Menurut UU No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta" (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau), hlm. 26.

Hak kekayaan intelektual adalah hak yang diberikan kepada individu atau entitas atas karya-karya yang dihasilkannya, dari kreatifitas intelektual seseorang, yang mencakup inovasi dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan sastra, dan memiliki hak ekonomi.[13] Dalam hal ini, video game sebagai karya cipta dilindungi oleh undang-undang hak cipta, yang memberikan hak eksklusif kepada pencipta untuk mengontrol penggunaan karyanya. Teori ini menekankan pentingnya pengakuan dan perlindungan terhadap karya-karya kreatif sebagai bagian dari kekayaan intelektual.

3. Kedudukan Hukum *Item virtual* atau *Virtual property* sebagai Aset Digital

Item Virtual atau *Virtual property* merupakan sekumpulan kode-kode pemrograman yang dirancang dalam algoritma tertentu menggunakan insfraktuktur komputer serta internet. Yang wujudnya dirancang menyerupai objek-objek nyata, tetapi keberadaanya hanya terdapat pada ruang digital saja.[14]

Dan dari sisi hukum, kedudukan *Item virtual* atau *Virtual property* sebagai Aset Digital memiliki pijakan yuridis yang cukup kuat. Karena *Item virtual* atau *Virtual property* lahir dari proses pemrograman computer, ia masuk dalam kategori ciptaan yang dapat perlindungan hukum berdasarkan pasal 40 Undang-Undang Hak Cipta. *Item virtual* atau *Virtual property* sebagai objek hak cipta dikategorikan sebagai benda tidak berwujud (*moveable and intangible*

[13] Musyarri, F. A. (2018). "Analisis Yuridis Pengaturan Passing Off Terhadap Merek Terkenal Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Merek Dan Indikasi Geografis (Skripsi, Universitas Brawaijaya)". *Universitas Brawaijaya, Malang*. hlm. 1-4.

[14] Febriela Martinez Sitorus, Muhamad Amirulloh, dan Etty Haryati Djukardi, *Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property serta keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau dari Hukum Perdata Dan Cyber Law Indonesia... Op. Cit.,* hlm.110-111.

goods). Yang mana *Item virtual* atau *Virtual property* dapat diakui sebagai aset digital yang memiliki nilai ekonomi tersendiri yang dapat menjadi objek kepemilikan.[15]

4. Dinamika Industri Video Game: Dari Produk ke Layanan

1) Konsep *Games as a Service* (GaaS) dan Ketergantungan Infrastruktur

Transisi industri video game dari model distribusi fisik ke model *Games as a Service* (GaaS) menandai perubahan fundamental dalam hubungan antara pengembang dan konsumen. GaaS didefinisikan sebagai model bisnis di mana video game tidak lagi dipandang sebagai barang sekali pakai (*disposable goods*), melainkan sebagai layanan berkelanjutan yang membutuhkan pemeliharaan rutin.[16]

Secara teknis, model ini sangat bergantung pada arsitektur *Client-Server*. Berbeda dengan game tradisional yang menyimpan seluruh logika permainan di dalam perangkat keras lokal (konsol atau PC), game berbasis GaaS seperti *The Crew* mengalokasikan sebagian besar fungsi penting, termasuk otentikasi akun, progres karakter, dan sinkronisasi dunia *multiplayer*, ke *server* pusat milik pengembang atau pihak ketiga. Konsekuensinya, keberadaan fisik media penyimpanan (*disk*) atau data

[15] Sinaga, Jaya Setiawan, and Yosman Leonard Silubun. "Kedudukan Hukum Video Game Dalam Sistem Hukum Positif di Indonesia." *Jurnal Restorative Justice* 9.2 (2025). hlm.126-128.

[16] De Oliveira, Saulo Soares, et al. "Towards scalable cloud gaming systems: Decoupling physics from the game engine." *Proceedings of the 22nd Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment*. 2023. hlm. 152-153.

digital di perangkat pengguna menjadi tidak relevan tanpa adanya jabat tangan (*handshake*) digital dengan *server* pusat.[17]

2) Digital *Obsolescence* dan Kerentanan "*Always Online*"

Peralihan menuju model berbasis layanan memunculkan persoalan keusangan digital (digital obsolescence). Dalam industri video game, suatu perangkat lunak dapat menjadi tidak dapat digunakan ketika dukungan terhadap infrastruktur yang diperlukan untuk menjalankannya dihentikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberlangsungan penggunaan video game tidak selalu ditentukan oleh keberadaan salinan perangkat lunak pada perangkat pemain, tetapi juga oleh keberlangsungan layanan yang mendukung penggunaannya..[18]

Kondisi tersebut menimbulkan persoalan mengenai persepsi kepemilikan dalam lingkungan digital. Pemain dapat merasa telah membeli suatu produk, sedangkan secara hukum hubungan yang berlaku dapat memberikan hak penggunaan yang dibatasi oleh lisensi atau ketentuan layanan. [19] Ketika *server* dihentikan, akses terhadap game atau item virtual dapat berakhir meskipun hak cipta atas ciptaan tersebut tetap ada. Kondisi

[17] Longan, Mitchell, et al. "Cloud gaming demystified: An introduction to the legal implications of cloud-based videogames." *Mich. Tech. L. Rev.* 29 (2022). hlm.11-14.

[18] Coutinho, Lucas Marques, and Filipe Lôbo Gomes. " A obsolescência programada nos jogos eletrônicos: existem proteções normativas que assegurem o jogador-consumidor brasileiro contra essa prática? Planned obsolescence in eletronic games: are there regulatory protections that ensure the brazilian player-consumer against this practice?" *Revista Direito e Liberdade* 27.3 (2025). hlm.4.

[19] Wedananta, Putu Rendra, Si Ngurah Ardhya, and I. Gusti Ayu Apsari Hadi. "Analisis Yuridis Perlindungan Konsumen Terkait Game yang dibeli melalui Aplikasi di Tinjau dari Undang-undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan", *Jurnal Pacta Sunt Servanda* 6.2 (2025). hlm.177-178

ini menjadi penting dalam menganalisis batas kewenangan pengembang dan perlindungan terhadap hak penggunaan pemain.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan penelitian hukum normatif, yakni menggunakan hukum sebagai serangkaian norma yang melibatkan nilai-nilai, peraturan hukum, dan Keputusan pengadilan. Serta melihat dari beberapa sumber data hukum, dan melakukan beberapa pendekatan.

1. Pendekatan penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa pendekatan yang bertujuan menganalisis lebih dalam mengenai hal itu, seperti berikut ini:

1) Pendekatan perundang-undangan (*Statue Approach*)

Pendekatan perundang-undangan digunakan untuk mengkaji dan menganalisis berbagai ketentuan dalam peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan hak cipta, hak ekonomi, lisensi, serta penggunaan karya dalam lingkungan digital. Pendekatan ini terutama digunakan untuk menganalisis ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan peraturan pelaksana yang relevan dengan objek penelitian..

2) Pendekatan Konseptual (*Conceptual Approach*)

Pendekatan konseptual digunakan untuk mengkaji konsep-konsep hukum yang relevan, antara lain perlindungan hak cipta dalam ruang digital, hak ekonomi, lisensi hak cipta, hak penggunaan, EULA, serta penghentian layanan digital.

3) Pendekatan Kasus (*Case Approach*)

Pendekatan kasus digunakan untuk menganalisis kasus The Crew sebagai contoh konkret penghentian layanan video game melalui *server shutdown* dan menghubungkannya dengan prinsip hak cipta, lisensi, hak penggunaan, dan ketentuan penghentian layanan.

2. Sumber data penelitian

Penelitian ini mengambil beberapa sumber data yang dikumpulkan, untuk digunakan dalam melengkapi penelitian ini, seperti berikut:

1) Bahan hukum primer:

Undang-Undang No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, peraturan pelaksanaan yg relevan, EULA/*Terms of Service* resmi game apabila digunakan sebagai bahan analisis, dan peraturan lainnya yang berlaku.

2) Bahan hukum sekunder

Jurnal, Makalah, Buku-Buku hukum terkait, Sumber tertulis lainnya.

3) Bahan hukum tersier

KBBI, *Black' Law Dictionary, Ensiklopedia Britannice,* WIPO *(World Intellectual Property Organization),* DJKI (Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual).

3. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data ini mengunakan data sekunder yaitu melibatkan studi kepustakaan serta analisis, dokumen atau arsip, dengan mengunakan bahan hukum primer, sekunder, serta tersier.

4. Analisa data

Metode penelitian ini dilakukan dengan cara deskriptif kualitatif, Analisis dilakukan dengan menguraikan, menafsirkan, dan menghubungkan ketentuan hukum, konsep, doktrin, serta kasus yang relevan untuk menjawab permasalahan mengenai kedudukan *skin* atau *item virtual* sebagai objek hak cipta dan batas pelaksanaan hak ekonomi pemegang hak cipta dalam penghentian layanan video game melalui *server shutdown*.

BAB II
TINJAUAN UMUN TENTANG HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL, ITEM VIRTUAL, DAN LISENSI HAK CIPTA

A. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

UU No. 28 tahun 2014 menggantikan UU No. 19 tahun 2002 tentang hak cipta. Undang-Undang ini menjadi dasar hukum utama dalam perlindungan karya cipta di Indonesia, termasuk video game, yang bertujuan memberikan perlindungan yang lebih baik bagi pencipta dan pelaku industri kreatif di Indonesia.[20] Undang-Undang ini mengatur hak eksklusif pencipta, jangka waktu perlindungan, serta sanksi bagi pelanggar hak cipta. Pasal-pasal dalam undang-undang ini memberikan kerangka hukum yang jelas untuk menangani pelanggaran yang terjadi di era digital.

UU No. 28 tahun 2014 mencakup berbagai jenis karya yang dapat dilindungi oleh hukum, seperti karya sastra, seni, musik, film, perangkat lunak, dan karya-karya lainnya yang bersifat orisinal, termasuk juga video game.[21] Undang-undang ini lahir mengantikan aturan lama atau undang-undang No. 19 tahun 2002 tentang hak cipta, yang dinilai sudah tidak relevan karena perkembangan zaman, terutama dalam menghadapi tantangan di era digital.[22] Salah satu pembaruan

[20] Sepria, A. (2018), "Tinjauan Yuridis Terhadap Penggandaan Buku Karya Hartono Menurut UU No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta" (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau), hlm. 26.

[21] *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta: Perlindungan dan Pengaturan Karya Kreatif di Indonesia,* terdapat dalam: https://jdih.semarangkota.go.id/artikel/view/undang-undang-nomor-28-tahun-2014-tentang-hak-cipta-perlindungan-dan-pengaturan-karya-kreatif-di-indonesia Rabu, 26 Februari 2025. Diakses terakhir pada 27 juni 2026, pukul 20.07 wib.

[22] Faren Giofani Pomuri, Edwin N. Tinangon, Presly Prayogo, "Tinjauan Hukum Terhadap Perlindungan Hak Cipta dalam Game di Indonesia dilihat dari Perspektif Undang-Undang

signifikan yang dihadirkan oleh undang-undang ini seperti pengaturan mengenai *digital rights management* (DRM) dan perlindungan mengenai tindakan pembajakan di ranah digtal. Selain itu, UU No. 28 Tahun 2014 juga memperkenalkan mekanisme lisensi yang lebih fleksibel, termasuk lisensi wajib (*compulsory license*), yang memungkinkan pihak tertentu untuk menggunakan suatu karya dengan izin dari negara tanpa perlu persetujuan langsung dari pencipta dalam kondisi-kondisi tertentu yang ditetapkan. Dalam sisi hukum, undang-undang ini memuat ketentuan lebih tegas dibandingkan regulasi sebelumnnya, yang mana ketentuannya bisa memmberikan efek jera sekaligus memperkuat ekosistem hak kekayaan intelektual di indonesia agar semakin kondusif bagi pertumbuhan industri kreatif, termasuk industri pengembang video game yang kian berkembang pesat.

B. Hak Kekayaan Intelektual

1. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual

Secara etimologi, istilah "kekayaan intelektual" berasal dari terjemahan dari *intelectual property* dalam bahasa inggris, yang merujuk pada hasil olah pikir manusia yang dapat menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk kehidupan manusia.[23] Hak kekayaan intelektual pada dasarnya adalah hak kebendaan, yang mana hak atas sesuatu benda yang bersumber dari hasil kerja otak atau hasil kerja rasio manusia yang menalar menghasilkan suatu kreativitas, yang hasilnya berupa benda tidak berwujud

Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta" Vol. 13 No. 4 (2025): Lex Administratum Jurnal Fakultas Hukum Unsrat, https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/administratum/article/view/63187/50050

[23] Saidin, O.K. (2015). *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada. hlm. 9-11.

atau immaterial.[24] Berbeda dengan hak kebendaan pada umumnya objeknnya dapat berwujud seperti tanah, rumah, kendaraan, dll. Sedangkan objek dari hak kekayaan intelektual berupa benda-benda yang tidak dapat diraba secara fisik namun memiliki nilai ekonomi yang nyata, seperti sebuah lagu, formula kimia, desain produk, atau program komputer.

Menurut World Intelektual Property Organization (WIPO), hak kekayaan intelektual didefinisikan sebagai hak yang timbul dari hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna bagi manusia, yang intinya merupakan hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari sesuatu kreativitas intelektual.[25] Objek yang diatur dalam hak kekayaan intelektual adalah karya-karya yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia melalui curahan tenaga, pikiran, daya cipta, rasa, dan karsa yang diwujudkan dalam berbagai bentuk karya yang dapat dilihat, didengar, maupun dibaca.

2. Karakteristik Hak Kekayaan Intelektual

Hak kekayaan intelektual memiliki beberapa karakteristik khusus yang membedakan dari hak kebendaan lainnya. Pertama, HKI bersifat eksklusif, yang mana hanya pemegang hak yang berhak untuk menggunakan, mengeksploitasi, dan dapat mengizinkan pihak lain untuk menggunakan karyanya. Kedua, HKI bersifat teritorial, artinya perlindungan yang diberikan hanya berlaku di wilayah dimana hanya berlaku di negara tersebut, kecuali

[24] Djumhana, M. & Djubaedillah, R. (2014). *Hak Milik Intelektual: Sejarah, Teori dan Praktiknya di Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti. hlm. 17-19.

[25] World Intellectual Property Organization (WIPO). (2004). *WIPO Intellectual Property Handbook: Policy, Law and Use*. Geneva: WIPO Publication. hlm. 3.

diperluas melalui perjanjian internasional. Ketiga, HKI bersifat terbatas dalam jangka waktu tertentu, artinya perlindungan yang diberikan tidak berlaku selamannya melainkan hanya untuk jangka waktu tertentu yang telah diterapkan oleh undang-undang, setelah masanya habis maka karyanya tersebut menjadi milik publik (public domain) yang dapat digunakan secara bebas oleh siapa saja. Keempat, HKI dapat diahlikan, artinya hak tersebut dapat dipindahtangankan kepada pihak lain melalui mekanisme jual beli, pewarisan, hibah, maupun memberikan lisensi kepada pihak lain.

Hak kekayaan intelektual dibagi menjadi dua kelompok, yaitu hak cipta (copyright) dan juga hak kekayaan industri (industrial property rights). Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya maupun memberi izin kepada pihak lain, yang mencakup karya-karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra seperti buku, musik, film, lukisan, patung, program komputer, serta video game. Sedangkan hak kekayaan industri yang mencakup paten, merek dagang, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu, rahasia dagang, indikasi geografis

3. Hak Moral & Hak Ekonomi

Pasal 4 UU No. 28 Tahun 2014 mengatur tentang dua komponen utama hak cipta, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak moral adalah hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta, yang bersumber dari ikatan personal antara pencipta dan karyannya, dan tidak bisa dipindahtangankan baik saat pencipta masih hidup maupun setelah wafat. Sedangkan hak ekonomi

merupakan hak yang melekat secara ekonomi pada pencipta untuk mendapatkan keuntungan secara ekonomis atas ciptaannya.[26] Yang intinya hak moral diberikan kepada pencipta untuk tetap diakui dan dihormati atas ciptaannya, sementara hak ekonomi memungkinkan pemanfaatan atas karyannya untuk mendapatkan keuntungan secara sah.

Hak moral melekat secara permanen kepada pencipta, bahkan setelah dia sudah meninggal dunia. Hak ini meliputi hak untuk mencantumkan atau tidak mencantumkan nama di karya yang dipublikasikan, serta hak untuk mempertahankan kehormatan karya dari tindakan distorsi, atau modifikasi yang merugikan reputasi pencipta. Sementara itu, hak ekonomi mencakup hak untuk menerbitkan, menggandakan, menerjemahkan, mengadaptasi, mendistribusi, mengumumkan, dan menyewakan ciptaan. Yang mana setiap orang jika ingin menggandakan, mendistibusikan ataupun menyewa, harus mendapatkan izin dari pencipta karya atau pencipta pemengang hak cipta.

Oleh karena itu hak kekayaan intelektual adalah hak yang diberikan kepada individu atau entitas atas karya-karya yang dihasilkannya, dari kreatifitas intelektual seseorang, yang mencakup inovasi dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan sastra, dan memiliki hak ekonomi.[27] Dengan demikian, seseorang yang memiliki hak kekayaan intelektual dapat diberikan royalti atau pembayaran oleh orang lain yang memanfaatkan atau

[26] Entjarau, Valencia Gabriella. "Tinjauan Yuridis Pengalihan Hak Moral dan Hak Ekonomi Berdasarkan UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta." *Lex Privatum*, 9(6), 2021. hlm. 221-222

[27] Musyarri, F. A. (2018). "Analisis Yuridis Pengaturan Passing Off Terhadap Merek Terkenal Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Merek Dan Indikasi Geografis (Skripsi, Universitas Brawaijaya)". *Universitas Brawaijaya, Malang*. hlm. 1-4.

menggunakan hak kekayaan intelektual tersebut.[28] Dalam hal ini, video game sebagai karya cipta dilindungi oleh undang-undang hak cipta, yang memberikan hak eksklusif kepada pencipta untuk mengontrol penggunaan karyanya.

C. Item Virtual atau Virtual property sebagai Aset Digital

1. Aset Digital Dalam Video Game

Aset digital adalah segala sesuatu yang berbentuk tidak berwujud (*intangible*), bersifat digital, dan memiliki hak ekonomi. Aset digital merupakan objek hukum, yang mana aset digital termasuk benda tidak berwujud yang memiliki nilai ekonomi.[29] Dalam peraturan hukum positif Indonesia aset digital diakui keberadaannya melalui Peraturan Bappebti No. 8 Thn 2021, yang mengatakan aset digital sebagai komoditi tidak berwujud yang berbentuk digital,dengan menggunakan kriptografi, jaringan informasi teknologi, dan buku besar yang terdistribusi, contohnya *cryptocurrency* dan dompet digital.

Dalam video game aset digitalnya memiliki berbagai bentuk yang dikenal pemain seperti:

1) *Skin* adalah tampilan yang dapat mengubah karakter atau senjata dalam permainan tanpa mengubah kemampuan permainan, yang

[28] Zaeni Asyhadie, S.H., M.Hum. *Hukum bisnis: Prinsip dan Pelaksanaannya di Indonesia.*edisi keempat (Depok: Rajawali Pers 2023)

[29] I Made Dwipa Anggara Putra Duwalang, Dewa Gede Pradnya Yustiawan, "Pengaturan Hak Waris atas Aset Digital dalam Perspektif Asas Kepastian Hukum," *Jurnal Media Akademik (JMA)*, vol. 3, No. 10, Oktober 2025. hlm. 6-10

fungsinya sebagai penanda identitas dan status sosial pemain di dalam game

2) *Item* adalah objek virtual fungsional maupun dekoratif dalam game, mulai dari senjata, armor, sampai dengan lainnya. *Item* berfungsi meningkatkan kinerja dan fungsional dalam bermain video game.
3) *Avatar* adalah representasi visual dari identitas pemain dalam video game. Avatar menjadi karakter penting dalam video game karena *art style* yang menjadi ciri khas untuk menentukan keunikan dalam game.

Item Virtual atau Virtual property merupakan bagian dari konten digital yang terdapat dalam video game. Skin merupakan tampilan berupa visual yang digunakan dalam mengubah penampilan karakter, senjata, objek tertentu dalam permainan tanpa mengubah kemampuan atau mekanisme dasar dalam game. Skin juga pada umumnya digunakan dalam bentuk kustomisasi dan dapat menjadi bagian dari identitas visual pemain dalam lingkungan video game. [30]

Sementara itu, item virtual merupakan objek digital yang terdapat dalam video game dan dapat memiliki fungsi tertentu, baik yang bersifat fungsional maupun dekoratif. Item virtual dapat berupa senjata, perlengkapan, kostum, atau objek digital lainnya yang dapat digunakan oleh pemain sesuai dengan mekanisme permainan. Keberadaan dan fungsi item virtual bergantung

[30]Anton Setiawan, Percepatan Pengembangan Industri Gim Nasional, lihat https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8054/percepatan-pengembangan-industri-gim-nasional?lang=1 Diakses terakhir pada 28 juni 2026, pukul 15.34 wib.

pada sistem serta lingkungan digital video game tempat item tersebut dibuat dan digunakan.

Skin dan item virtual memiliki karakteristik yang berbeda dengan benda dalam bentuk fisik karena keberadaannya tidak terlepas dari sistem elektronik dan lingkungan video game. Pengguna dapat memperoleh dan menggunakan skin atau item virtual melalui mekanisme yang disediakan oleh penyelenggara video game, termasuk melalui pembelian, pemberian, pencapaian tertentu dalam permainan, atau mekanisme lainnya. Oleh karena itu, keberadaan skin dan item virtual tidak hanya berkaitan dengan aspek teknis dalam permainan, tetapi juga memiliki relevansi hukum ketika konten tersebut memiliki nilai ekonomi dan digunakan berdasarkan ketentuan yang ditetapkan oleh pemegang hak atau penyelenggara video game.

2. Item Virtual atau Virtual property

Item Virtual atau *Virtual property* merupakan sekumpulan kode-kode pemrograman yang dirancang dalam algoritma tertentu menggunakan insfraktuktur komputer serta internet. Yang wujudnya dirancang menyerupai objek-objek nyata, tetapi keberadaanya hanya terdapat pada ruang digital saja.[31]

Item virtual atau virtual atau virtual property tidak hanya terbatas pada objek dalam permainan daring saja, melainkan juga mencakup beberapa hal seperti, mata uang virtual (*in-game currency*), karakter digital (*avatar*),

[31] Febriela Martinez Sitorus, Muhamad Amirulloh, dan Etty Haryati Djukardi, *Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property serta keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau dari Hukum Perdata Dan Cyber Law Indonesia... Op. Cit.,* hlm.110-111.

senjata virtual, perlengkapan, kostum (*skin*), lahan virtual, hingga berbagai aset lain yang dapat diperjualbelikan dalam ekosistem virtual atau digital.[32] Contohnya adalah pedang dalam permainan *role playing game* (RPG), *skin* karakter dalam Mobile Legend atau Free Fire, hingga lahan virtual (*virtual land*) dalam platform *metaverse* seperti *Decentraland dan The Sandbox* yang semakin banyak diminati oleh masyarakat global.[33]

Karakteristik utama yang membedakan *item virtual* dari benda knovensional ialah, pertama *item virtual* bersifat tidak berwujud (*intangible*), yang mana tidak dapat dipegang secara fisik namun dapat dirasakan fungsi dan nilannya secara digital. Kedua *item virtual* bersifat ekslusif dalam ekosistem tertentu, di mana hanya dapat digunakan dalam platform atau permainan digital tempat diciptakan. Ketiga *item virtual* memiliki kelankaan buatan (*artificial scarcity*) karena jumlah dan ketersediaannya ditentukan secara sepihak oleh pengembang. Keempat *item virtual* dapat dipindahtangankan (*transferable*) baik dilakukan dengan mekanisme resmi dalam platform digital maupun melalui perdagangan di pasar sekunder.[34] Keempat inilah yang menjadi karakteristik utama pada *item virtual* atau *virtual property* yang membedakan dengan benda konvensional lainnya.

3. Kedudukan Hukum Item Virtual atau Virtual property

[32] Rizky Adytia Putra dan Fully Handayani Ridwan, "Perlindungan Hukum Terhadap Aset Digital dalam Transaksi Elektronik di Indonesia," *Jurnal Hukum dan Teknologi Informasi* 3, no. 1 (2022): hlm. 45–47.

[33] Mochammad Tanzil Multazam, "Kepemilikan dan Perlindungan Hukum Aset dalam Ekosistem Metaverse: Tinjauan Hukum Perdata Indonesia," *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum* 29, no. 2 (2022): hlm. 310–313.

[34] Devita Indah Lestari, "Aspek Hukum Jual Beli Item Virtual dalam Permainan Daring Berdasarkan Hukum Perjanjian Indonesia," *Jurnal Privat Law* 10, no. 1 (2022): hlm. 33–35.

Skin dan item virtual merupakan bagian dari konten yang terdapat dalam suatu video game. Untuk menentukan kedudukan hukumnya dalam perspektif Hak Cipta, perlu terlebih dahulu dibedakan antara video game sebagai suatu kesatuan ciptaan dengan unsur-unsur yang terdapat di dalamnya. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta memasukkan program komputer sebagai salah satu ciptaan yang memperoleh perlindungan Hak Cipta. Dengan demikian, video game sebagai perangkat lunak dapat memperoleh perlindungan Hak Cipta sepanjang memenuhi persyaratan sebagai ciptaan. Namun, perlindungan terhadap video game sebagai suatu kesatuan tidak serta-merta berarti bahwa setiap unsur yang terdapat di dalamnya memiliki kedudukan hukum yang sama

Pengakuan terhadap aset digital sebagai objek hukum sejalan dengan perkembangan hukum kebendaan modern yang tidak lagi membatasi konsep "benda" hanya pada objek fisik yang dapat diraba secara kasat mata. Dalam perspektif hukum perdata, suatu benda diakui memiliki nilai hukum apabila ia memiliki nilai ekonomi,dapat dikuasai, dan dapat diahlikan. Item virtual memiliki ketiga unsur tersebu, yang mana ia dapat dimiliki oleh pengguna dan memiliki nilai ekonomi atau mempunyai harga pasar, dapat juga diperdagangkan melalui mekanisme real maney trading ataupun dalam marketplace digital resmi.

Perkembangan regulasi di bidang teknologi informasi di Indonesia turut memberikan landasan bagi pengakuan aset digital. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik sebagaimana

telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, mengakui dokumen dan objek elektronik sebagai alat bukti yang sah serta dapat menjadi subjek dari transaksi elektronik yang mengikat secara hukum. Sehingga, item virtual produk dari lingkungan elektronik atau digital pada dasarnya, sudah memiliki pengakuan normatif dalam kerangka hukum positif indonesia, meskipun regulasi yang mengaturnya belum bersifat khusus (lex spesialis).

Dengan demikian, skin dan item virtual perlu dipahami bukan semata-mata sebagai benda digital yang dimiliki oleh pemain, melainkan sebagai konten yang berada dalam suatu ekosistem video game dan dapat memiliki nilai ekonomi. Kedudukan Hak Cipta atas skin dan item virtual harus dibedakan dari hak pemain untuk memperoleh dan menggunakan konten tersebut. Pembedaan tersebut menjadi penting dalam menentukan batas antara hak ekonomi pencipta atau pemegang Hak Cipta dengan hak penggunaan yang diperoleh pemain

D. Dinamika Industri Video Game: Dari Produk ke Layanan

1. Konsep Games as a Service (GaaS) dan Ketergantungan Infrastruktur

Games as a Service (GaaS) adalah model monetisasi game pc yang memungkinkan menghasilkan penghasilan berkelanjutan setelah game diluncurkan baik melalui langganan maupun distribusi gratis. Berbeda dengan game tradisional yang hanya dapat dibeli sekali tampa berlanganan, GaaS bersifat selalu ada/hidup yang artinya terus berkembang dengan konten baru, musim baru, dan dukungan

jangka panjang dari pengembang untuk mempertahankan pemain yang aktif membayar.[35]

Transisi industri video game dari model distribusi fisik ke model *Games as a Service* (GaaS) menandai perubahan fundamental dalam hubungan antara pengembang dan konsumen. GaaS didefinisikan sebagai model bisnis di mana video game tidak lagi dipandang sebagai barang sekali pakai (*disposable goods*), melainkan sebagai layanan berkelanjutan yang membutuhkan pemeliharaan rutin.[36] Pergeseran paradigma ini tidak terjadi secara tiba-tiba, tetapi hasil dari evolusi bertahap yang dipicu oleh beberapa faktor struktural, di antarannya adalah meningkatnya penetrasi internet berkecepatan tinggi secara global, penurunan biaya penyimpanan berbasis cloud, serta perubahan perilaku konsumsi masyarakat yang semakin terbiasa dengan model berlangganan layanan digital seperti yang diterapkan oleh platform musik ataupun video streaming.[37] Dengan kata lain, kemunculan GaaS bukan semata-mata inovasi teknis, melainkan respon industri terhadap ekosistem digital yang terus berkembang dan konsumen yang semakin terkoneksi secara permanen dengan menggunakan jaringan internet.

Sumber pendapatan pengembang dalam model GaaS tidak lagi semata-mata bersumber dari penjualan salinan permainan secara tunggal (*one time purchase*), melainkan pendapatannya berkelanjutan melalui berbagai mekanisme

[35] Dubois, L. E., & Weststar, J. (2022). Games-as-a-service: Conflicted identities on the new front-line of video game development. *New Media & Society*, *24*(10), hlm. 2333.

[36] De Oliveira, Saulo Soares, et al. "Towards scalable cloud gaming systems: Decoupling physics from the game engine." *Proceedings of the 22nd Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment*. 2023. hlm. 152-153.

[37] Windleharth, Travis, et al. "Games as a living service: Implications for game preservation and access." *Proceedings of the ACM/IEEE Joint Conference on Digital Libraries*. 2021. hlm. 3–5.

monetisasi seperti langganan bulanan, battle pass, konten unduhan berbayar (*downloadable content/DLC*), serta melalui transaksi mikro di dalam permainan.[38] Transformasi ini juga yang memicu pengembang mengubah insentif dalam merancang produk mereka. Yang mana jika pada era game tradisional pengembang berfokus pada kualitas pengalaman bermain bermain satu kali yang tuntas, maka pada era GaaS pengembang memiliki kepentingan untuk merancang pengalaman bersifat adiktif, berulang, dan mendorong keterlibatan pemain selama mungkin untuk memaksimalkan nilai seumur hidup pelanggan (*customer lifetime value*).[39] Model ini terbukti menguntungkan secara finasial, seperti game *Fornite* atau lainnya game online yang bisa meraup pendapatan yang besar dengan menggunakan model GaaS, sehingga model ini menunjukkan betapa besarnya potensi ekonomi dari model layanan berkelanjutan.

Meski begitu, model ini menghadapi beberapa tantangan seperti berikut:

a) Tidak semua pengguna memiliki akses internet yang memadai karena banyak pihak penyedia layanan internet (ISP) di dunia belum menawarkan paket data tak terbatas dan jaringan 5g belum merata.
b) Game-game paling populer saat ini justru bersifat gratis dan tidak membutuhkan perangkat keras tinggi, sehingga tidak semua orang merasa perlu berlanganan.

[38] Davidovici-Nora, Myriam. "Innovation in business models in the video game industry: Free-to-play or the gaming experience as a service." *Games and Culture* 17.5 (2022). hlm. 588–619.

[39] Hamari, Juho, dan Janne Järvinen. "Building customer relationship through game mechanics in social games." *Business, Technological, and Social Dimensions of Computer Games* (2021). hlm. 348–350.

c) Sebagian besar pemain masih lebih menyukai memiliki game secara permanen daripada sekadar mengaksesnya.[40]

Secara teknis, model ini sangat bergantung pada arsitektur *Client-Server*. Berbeda dengan game tradisional yang menyimpan seluruh logika permainan di dalam perangkat keras lokal (konsol atau PC), game berbasis GaaS seperti *The Crew* mengalokasikan sebagian besar fungsi penting, termasuk otentikasi akun, progres karakter, dan sinkronisasi dunia *multiplayer*, ke *server* pusat milik pengembang atau pihak ketiga. Konsekuensinya, keberadaan fisik media penyimpanan (*disk*) atau data digital di perangkat pengguna menjadi tidak relevan tanpa adanya jabat tangan (*handshake*) digital dengan *server* pusat.[41]

2. Ketergantungan Video game terhadap *Server*

Video game yang diselenggarakan dengan model layanan daring pada umumnya memiliki ketergantungan terhadap infrastruktur *server* yang dikelola oleh pengembang atau penyelenggara. *Server* dapat berfungsi untuk melakukan autentikasi akun, menyimpan data pengguna, mengelola progres permainan, menyediakan fitur permainan daring, serta menyimpan atau menghubungkan pengguna dengan berbagai konten digital yang tersedia dalam permainan.

Ketergantungan tersebut menjadi penting terhadap skin dan item virtual karena akses terhadap konten tersebut pada umumnya berlangsung melalui akun pengguna dan sistem permainan yang dikelola oleh penyelenggara. Dengan demikian, kemampuan pengguna untuk mengakses dan menggunakan skin atau

[40] https://www.helpshift.com/blog/games-as-a-service-gaas-what-it-is-and-how-it-works/ diakses terakhir 27 juni 2026, pukul 20:25 wib.

[41] Longan, Mitchell, et al. "Cloud gaming demystified: An introduction to the legal implications of cloud-based videogames." *Mich. Tech. L. Rev.* 29 (2022). hlm.11-14.

item virtual tidak hanya ditentukan oleh keberadaan data pada perangkat pengguna, tetapi juga oleh keberlangsungan sistem yang memungkinkan konten tersebut diakses. Kondisi tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara keberadaan suatu konten digital dengan kemampuan pengguna untuk mengakses konten tersebut. Skin atau item virtual dapat memiliki nilai ekonomi, tetapi penggunaan dan akses terhadapnya dapat tetap bergantung pada keberlangsungan layanan video game. Akses dan nilai ekonomi *skin* atau *item virtual* yang sangat bergantung penuh pada *server*, serta aakun pengguna yang dikelolah oleh penyelenggara game. Ketika layanan *server* dihentikan, pengguna kehilangan akses total ke seluruh aset digital tersebut, meskipun telah dibeli dengan uang asli dan memiliki nilai finansial tinggi di komunitas pasar sekunder.[42]

Dengan demikian, hal ini menegaskan bahwa batas jelas antara kepemilikan data digital dan hak akses pengguna. Nilai ekonomi pada *item virtual* bersifat sangat bergantuk pada suatu keadaan (*contingent value*), yakni hanya ada selama insfrakruktur servek aktif saja dan mengizinkan aksesnya. Sehingga nilai tersebut tidak melekat secara mandiri pada data *item* itu sendiri.

3. *Server Shutdown* dan Dampaknya terhadap Akses *Skin* atau *Item virtual*

Server shutdown merupakan penghentian layanan *server* yang menyebabkan suatu video game tidak lagi dapat diakses atau digunakan melalui sistem yang sebelumnya disediakan oleh pengembang atau penyelenggara. Dalam video game yang memiliki ketergantungan terhadap *server*, penghentian tersebut

[42] Px Chomiac de Sas, *Legal Guide – The Rights of Video Game Players*, lihat https://pcs-avocat.com/en/guide/legal-guide-the-rights-of-video-game-players/. Diakses terakhir pada 21 Agustus 2026, pada pukul 14:11 wib.

dapat mengakibatkan pengguna kehilangan kemampuan untuk mengakses permainan maupun konten digital yang terdapat di dalamnya.

Dampak tersebut menjadi lebih kompleks ketika pengguna sebelumnya telah memperoleh skin atau item virtual yang memiliki nilai ekonomi. Apabila akses terhadap permainan dihentikan, pengguna pada akhirnya dapat kehilangan kemampuan untuk menggunakan atau mengakses skin dan item virtual tersebut dalam lingkungan permainan. Kondisi ini menimbulkan persoalan mengenai hubungan antara hak yang dimiliki oleh pemegang Hak Cipta dengan hak penggunaan yang sebelumnya diberikan kepada pengguna.

Dalam perspektif Hak Cipta, persoalan tersebut perlu dibedakan dari persoalan kepemilikan atas benda fisik. Hak Cipta merupakan hak eksklusif yang timbul atas suatu ciptaan, sedangkan akses pengguna terhadap skin dan item virtual dapat bersumber dari izin atau lisensi penggunaan yang diberikan oleh penyelenggara. Oleh karena itu, penghentian layanan tidak secara otomatis dapat dipersamakan dengan pengalihan atau berakhirnya Hak Cipta, tetapi perlu dianalisis berdasarkan hubungan hukum antara pemegang Hak Cipta dan pengguna serta ketentuan yang mengatur penggunaan konten tersebut.[43]

E. Lisensi dan End User License Agreement (EULA) dalam Video game

1. Lisensi dalam Penggunaan Video Game

Penggunaan video game pada dasarnya berkaitan dengan pemberian izin atau lisensi dari pencipta atau pemegang Hak Cipta kepada pengguna. Lisensi

[43] Geiregat, Simon. "Copyright Meets Consumer Data Portability Rights: Inevitable Friction between IP and the Remedies in the Digital Content Directive." *GRUR International* 71, no. 6 (2022), hlm. 495-496.

memberikan hak kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas suatu ciptaan berdasarkan batasan dan ketentuan yang ditetapkan oleh pemegang Hak Cipta. Dengan demikian, pemberian akses kepada pengguna untuk menggunakan suatu video game tidak dengan sendirinya mengakibatkan beralihnya Hak Cipta atas video game tersebut kepada pengguna.[44]

Dalam video game, lisensi penggunaan dapat mencakup hak pengguna untuk mengakses dan menjalankan permainan serta menggunakan konten yang tersedia di dalamnya sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh pengembang atau pemegang Hak Cipta. Oleh karena itu, hak pengguna terhadap video game dan konten di dalamnya perlu dibedakan dari hak eksklusif yang melekat pada pencipta atau pemegang Hak Cipta.

Selain membatasi hak ekonomi pemegang hak cipta, penghentian layanan melalui *server shutdown* juga menimbulkan konsekuensi terhadap pemain yang telah memperoleh skin atau item virtual melalui pembayaran. Pemain pada dasarnya telah mengeluarkan sejumlah biaya untuk memperoleh hak penggunaan atas item tersebut sesuai dengan ketentuan lisensi yang diberikan oleh developer. Oleh karena itu, apabila layanan dihentikan sebelum jangka waktu atau kondisi penggunaan yang telah diperjanjikan berakhir, pemain dapat kehilangan kesempatan untuk menggunakan item yang telah dibayarnya.

Kerugian tersebut tidak selalu berarti bahwa pemain memiliki hak cipta atas skin atau item virtual yang dibelinya. Kerugian lebih berkaitan dengan hilangnya manfaat atau akses penggunaan yang menjadi bagian dari hubungan lisensi antara

[44] Simatupang, Khwarizmi Maulana. "Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta dalam Ranah Digital." *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 15, no. 1 (2021), hlm. 67.

pemain dan developer. Dengan demikian, apabila pemain telah membayar untuk memperoleh hak penggunaan dalam jangka waktu tertentu, penghentian layanan sebelum berakhirnya jangka waktu tersebut perlu dianalisis berdasarkan isi perjanjian, khususnya mengenai jangka waktu lisensi, ketentuan penghentian layanan, serta konsekuensi yang ditetapkan apabila layanan dihentikan.

Dengan demikian, server shutdown tidak cukup hanya dinilai dari kewenangan developer sebagai pemegang hak cipta. Perlu pula diperhatikan hak penggunaan yang telah diberikan kepada pemain dan kerugian yang timbul akibat hilangnya akses tersebut. Apabila penghentian layanan dilakukan berdasarkan ketentuan yang telah disepakati sejak awal, maka berakhirnya akses penggunaan dapat menjadi konsekuensi dari hubungan lisensi tersebut. Sebaliknya, apabila penghentian dilakukan sebelum berakhirnya hak penggunaan tanpa dasar yang telah diperjanjikan, maka persoalan tersebut perlu dilihat lebih lanjut dari aspek pelaksanaan perjanjian dan perlindungan terhadap hak pemain.

2. EULA sebagai Perjanjian Penggunaan Video Game

EULA adalah perjanjian baku (*standard contract*) antara pembuat perangkat lunak/*software* dengan penggunaan *software*. EULA disebut juga sebagai lisensi pada perangkat lunak, di mana didalamnya terdapat syarat tertentu atau suatu klausul yang bersifat baku dan dianggap sebagai klausul sepihak dari pemberi lisensi.[45] EULA merupakan contoh perjanjian lisensi baku tertulis, yang didalamnya

[45] Karjono, *Perjanjian Lisensi: Pengalihan Hak Cipta Program Komputer Transaksi Elektronik* (Bandung: PT Alumni, 2012), dikutip dalam JIPRO: Journal of Intellectual Property, *Kedudukan End-User License Agreement (EULA) dalam Perlindungan Hak Cipta Font*, https://journal.uii.ac.id/JIPRO/article/view/42971 (2024).

memuat klausul/ketentuan umum, yang ditentukan oleh pihak pemberi lisensi (*licencor*).

Dalam video game, EULA dapat mengatur berbagai aspek penggunaan, antara lain pemberian lisensi kepada pengguna, batasan penggunaan, kepemilikan dan penggunaan konten digital, akun pengguna, larangan terhadap tindakan tertentu, serta ketentuan mengenai penghentian atau perubahan layanan. Dengan demikian, EULA menjadi salah satu instrumen yang dapat digunakan untuk mengetahui batas hak penggunaan yang diberikan kepada pemain atas video game dan konten digital di dalamnya. Interaksi antara pengembang game dan pemain diikat melalui End User License Agreement (EULA). Secara hukum, EULA dikategorikan sebagai Perjanjian Baku (Klausula Baku), yakni kontrak yang telah dipersiapkan secara sepihak oleh pelaku usaha dan bersifat *take it or leave it*.[46]

Ketentuan dalam EULA menjadi relevan terhadap skin dan item virtual karena pengguna memperoleh akses terhadap konten tersebut dalam suatu sistem yang pengaturannya ditentukan oleh penyelenggara video game. Oleh sebab itu, untuk menentukan ruang lingkup hak pengguna terhadap skin dan item virtual, perlu diperhatikan ketentuan lisensi dan EULA yang berlaku pada video game yang bersangkutan.

3. Ketentuan Penghentian Layanan dalam EULA

EULA pada video game juga dapat memuat ketentuan mengenai penghentian, perubahan, atau pembatasan layanan oleh penyelenggara. Ketentuan

[46] Putri, Yanshintya Pamela Berliana, Agus Pramono, and Any Farida. "Re-evaluasi Klausul Eksonerasi dalam Perjanjian Baku: Menakar Keadilan bagi Konsumen di Era Ekonomi Digital." *Lex Journal: Kajian Hukum dan Keadilan* 10.2 (2026). hlm.284.

tersebut menjadi relevan ketika suatu video game bergantung pada server untuk dapat diakses dan digunakan oleh pemain. Apabila layanan dihentikan, pengguna dapat kehilangan akses terhadap video game beserta konten digital yang sebelumnya dapat digunakan, termasuk skin dan item virtual.[47]

Keberadaan klausul penghentian layanan dalam EULA tidak dengan sendirinya menentukan bahwa penghentian tersebut merupakan tindakan yang melanggar Hak Cipta ataupun sebaliknya. Penilaiannya perlu dilakukan dengan melihat hubungan hukum antara pemegang Hak Cipta dan pengguna, ruang lingkup lisensi yang diberikan, serta ketentuan mengenai penggunaan dan penghentian layanan yang telah disepakati.[48]

Dengan demikian, EULA dapat menjadi salah satu instrumen penting untuk menilai batas hak dan kewajiban para pihak ketika terjadi penghentian layanan video game. Ketentuan tersebut selanjutnya dapat dianalisis untuk mengetahui bagaimana penghentian akses terhadap skin dan item virtual berkaitan dengan pelaksanaan hak ekonomi pemegang Hak Cipta.

F. Perspektif Hukum Islam

Dalam perspektif hukum Islam, perlindungan terhadap *skin* atau *item virtual* dalam video game dapat dianalisis melalui konsep *ḥaqq al-ibtikār* (hak atas hasil kreativitas), *ḥuqūq māliyyah* (hak kebendaan), prinsip maslahah, serta larangan mengambil hak milik orang lain dengan cara yang tidak dibenarkan oleh

[47] Tzeng, Justin. "End User License Agreement Tailoring for Virtual Items." *Berkeley Technology Law Journal* 37, no. 1 (2022), hlm. 232–235.

[48] Geiregat, Simon. "Copyright Meets Consumer Data Portability Rights: Inevitable Friction between IP and the Remedies in the Digital Content Directive." GRUR International 71, no. 6 (2022), hlm. 495–498.

syariat. Hukum islam tidak mengatur secara spesifik mengenai hak cipta maupun aset digital sebagaimana dikenal pada saat ini. Akan tetapi, para ulama kontenporer mengakui bahwa hasil karya intelektual memiliki manfaat ekonomi atau nilai ekonomi, sehingga dapat memperoleh perlindungan hukum.[49] Dengan demikian, pencipta berhak memperoleh pengakuan atas hasil karyanya sekaligus menikmati manfaat ekonomi yang timbul dari pemanfaatan karya tersebut.

Ditegaskan juga dalam dalam Fatwa Majelis Ulama Indonesia Nomor 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual, bahwa hak kekayaan intelektual merupakan bagian dari *ḥuqūq māliyyah* yang wajib dihormati serta dilindungi sebagaimana perlindungan terhadap bentuk harta lainnya.[50] Berdasarkan fatwa tersebut, hak cipta atas *skin* maupun item virtual dalam video game dapat dipandang sebagai hak yang sah menurut hukum Islam selama tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip syariat.

Prinsip perlindungan terhadap hasil karya intelektual sejalan dengan firman Allah Swt. dalam QS. An-Nisa ayat 29 yang melarang setiap orang memperoleh atau memanfaatkan harta milik orang lain dengan cara yang batil. Dalam konteks *skin* atau *item virtual*, pada prinsip tersebut menjadi dasar bahwa pemanfaatan karya yang dilindungi hak cipta tanpa izin pemegang hak, merupakan perbuatan yang tidak dapat dibenarkan. Namun, penggunaan *skin* atau *item virtual* oleh pemain berdasarkan izin atau lisensi yang diberikan oleh pengembang tidak

[49] Nursania Dasopang, "Hak Kekayaan Intelektual (Hak Ibtikar) Hak Cipta dalam Perspektif Hukum Islam," *ISLAMIDA Journal of Islamic Studies* 2, no. 1 (2023): 96-101

[50] Fatwa Majelis Ulama Indonesia Nomor 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 tentang "Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual", hlm. 470, sebagaimana dikutip dalam Yuyun Widyastuti, "Analisis Fatwa MUI No. 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 tentang Perlindungan HKI dalam Perspektif Maṣlaḥah Mursalah," *Jurnal Al-Hakim* 2, no. 1 (Mei 2020). hlm. 76–77,

dapat disamakan dengan pengambilan hak secara batil, karena penggunaan tersebut dilakukan berdasarkan hubungan hukum yang telah disepakati oleh para pihak.

Selain itu, Islam juga menekankan pentingnya memenuhi setiap perjanjian yang telah disepakati sebagaimana ditegaskan dalam QS. Al-Ma'idah ayat 1. Ketika seseorang mulai menggunakan suatu video game, pada umumnya ia harus menyetujui ketentuan penggunaan atau *End User License Agreement* (EULA) yang disediakan oleh pengembang. Dalam perspektif hukum Islam, persetujuan tersebut dapat dipandang sebagai suatu akad yang mengikat para pihak. Konsekuensinya, pemain berkewajiban mematuhi seluruh ketentuan yang berlaku, termasuk larangan memperbanyak, menjual, memodifikasi, ataupun memanfaatkan *skin* dan item virtual di luar batas yang telah diizinkan oleh pemegang hak.[51]

Apabila pengembang memutuskan untuk menghentikan layanan permainan sehingga *skin* atau item virtual tidak lagi dapat digunakan, tindakan tersebut dapat dibenarkan dalam perspektif hukum islam yang apabila penghentian layanan memiliki dasar dalam akad lisensi yang telah disepakati oleh para pihak. Hal ini sejalan dengan kaidah fikih *al-muslimūna ‘alā syurūṭihim,* yang pada dasarnya menempatkan kesepakatan para pihak sebagai sesuatu yang harus dihormati. [52] Namun, keberadaan klausul tersebut tidak berarti bahwa pengembang dapat menggunakan haknya secara tanpa batas. Pelaksanaan penghentian layanan

[51] Salmawati dan Fatma Taufiq Hidayat, "Hukum Jual Beli Barang Virtual yang Berbentuk Digital Goods Ditinjau dari Perspektif Fiqih Muamalah," *Falah: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 7, no. 2 (2024). hlm 46-49

[52] Bakry, K., Minu, I. W., Yunta, A. H. D., & Hasyim, H. (2021). “Aktualisasi Kaidah Fikih al-Muslimūna ‘alā Syurūṭihim dalam Transaksi Jual Beli: Actualization of the Rule of Fiqh of al-Muslimūna'alā Syurūṭihim in Buying and Selling Transaction”. *AL-KHIYAR: Jurnal Bidang Muamalah dan Ekonomi Islam*, 1 (1), 2021. hlm 51-54

tetap harus memperhatikan kejelasan ketentuan, itikad baik, keadilan, dan tidak menimbulkan kerugian yang tidak semestinya bagi pengguna.

Perlindungan terhadap *skin* atau item virtual juga sejalan dengan tujuan syariat (*maqāṣid al-syarī'ah*), khususnya dalam aspek menjaga harta (*ḥifẓ al-māl*). Perlindungan tersebut tidak hanya ditujukan kepada pencipta atau pemegang hak cipta, tetapi juga perlu memperhatikan kepentingan pengguna yang telah memperoleh hak penggunaan berdasarkan akad. [53] Dengan demikian, penerapan *ḥifẓ al-māl* dalam hubungan antara pengembang dan pemain menuntut adanya keseimbangan antara perlindungan terhadap hak ekonomi pemegang hak cipta dan perlindungan terhadap kepentingan pengguna. Hal ini penting terutama ketika layanan dihentikan dan hak penggunaan terhadap *skin* atau *item virtual* tidak lagi dapat dinikmati oleh pemain.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa dalam perspektif hukum Islam, hak cipta atas skin atau item virtual dapat memperoleh perlindungan sebagai hak kekayaan yang memiliki nilai manfaat dan ekonomi. Akan tetapi, hak cipta tersebut perlu dibedakan dari hak penggunaan yang diperoleh pemain melalui akad atau lisensi. Pemain tidak memperoleh kepemilikan atas hak cipta hanya karena membeli atau menggunakan skin atau item virtual, melainkan memperoleh hak penggunaan sesuai dengan ketentuan yang telah disepakati.

Sementara itu, terhadap penghentian layanan digital (server shutdown), pemegang hak cipta atau pengembang pada dasarnya dapat menghentikan layanan apabila kewenangan tersebut telah diatur dalam akad atau lisensi. Namun,

[53] Ropei, A. (2020). "Formulasi Hukum Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual dalam Kerangka Maqoshid As-Syari'ah". *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, *4*(02), hlm 166-176.

pelaksanaan hak tersebut tidak bersifat mutlak. Pengembang tetap terikat pada kesepakatan yang telah dibuat serta harus memperhatikan prinsip keadilan, kemaslahatan, dan larangan menimbulkan ḍarar. Dengan demikian, dalam perspektif hukum Islam, batas pelaksanaan hak ekonomi pemegang hak cipta terletak pada kesesuaian dengan akad, penghormatan terhadap hak para pihak, serta kewajiban untuk mencegah kerugian yang tidak semestinya.