

**PERLINDUNGAN HAK CIPTA ATAS PLAGIASI BENDA VIRTUAL
GAME BERBASIS MMORPG**

SKRIPSI



OLEH :

ALAN IBNU MASYHAR

NPM : 18300146

**UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
FAKULTAS HUKUM
PROGRAM STUDI HUKUM PROGRAM SARJANA
2024**

**PERLINDUNGAN HAK CIPTA ATAS PLAGIASI BENDA VIRTUAL
GAME BERBASIS MMORPG**

SKRIPSI

**UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN GUNA
MEMPEROLEH GELAR SARJANA DALAM PROGRAM STUDI ILMU
HUKUM UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA**



OLEH :

ALAN IBNU MASYHAR

NPM : 18300146

**UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
FAKULTAS HUKUM
PROGRAM STUDI HUKUM PROGRAM SARJANA
2024**

**PERLINDUNGAN HAK CIPTA ATAS PLAGIASI BENDA
VIRTUAL GAME BERBASIS MMORPG**

SKRIPSI

UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN GUNA MEMPEROLEH
GELAR SARJANA DALAM PROGRAM STUDI ILMU HUKUM UNIVERSITAS
WIJAYA KUSUMA SURABAYA



OLEH :

ALAN IBNU MASYHAR

NPM : 18300146

SURABAYA, 30 JANUARI 2024

MENGESAHKAN,

DEKAN

Dr. Umi Enggarsasi, S.H., M.Hum

PEMBIMBING

Dr. Cita Yustisia Serfiyani, S.H., M.H.

PERLINDUNGAN HAK CIPTA ATAS PLAGIASI BENDA VIRTUAL GAME BERBASIS MMORPG

DIPERSIAPKAN DAN DISUSUN

OLEH :

ALAN IBNU MASYHAR

NPM : 18300146

TELAH DIPERTAHANKAN
DI DEPAN DEWAN PENGUJI PADA TANGGAL 30 JANUARI 2024
DAN DINYATAKAN TELAH MEMENUHI PERSYARATAN

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

1. Prof. Dr. Ari Purwadi, S.H., M.Hum, CCD, CMC (KETUA) 1.....


2. Dr. Fani Martiawan Kumara Putra, SH, MH, CCD, CMC (ANGGOTA) 2.....


3. Dr. Cita Yustisia Serfiyani, S.H., M.H., CMC (ANGGOTA) 3.....


KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat dan hidayah-Nya, sehingga sebagai penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi sebagai persyaratan untuk kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Program Studi Ilmu Hukum Program Sarjana Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, dengan skripsi yang berjudul **“PERLINDUNGAN HAK CIPTA ATAS PLAGIASI BENDA VIRTUAL GAME BERBASIS MMORPG”**

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Widodo Ario Kentjono, Sp. THT-KL (K), FICS selaku Rektor Universitas Wijaya Kusuma Surabaya atas kesempatan yang telah diberikan kepada saya menjadi mahasiswa di Universitas Wijaya Kusuma Surabaya dan menjadi bagian dari Civitas akademika Universitas Wijaya Kusuma Surabaya;
2. Ibu Dr. Umi Enggarsasi, S.H., M.Hum. Selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya atas kesempatan yang telah diberikan kepada saya untuk menuntut ilmu di Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, sehingga menjadi pengalaman yang sangat berharga dan berguna bagi hidup saya di kemudian hari;
3. Bapak Nur Yahya, S.H., M.H. selaku dosen wali yang selalu mengarahkan saya selama perkuliahan di Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
4. Ibu Dr. Cita Yustisia, S.H., M.H., selaku dosen pembimbing penulis, terimakasih atas waktu, dukungan, arahan, dan bimbingan yang diberikan kepada saya selama pengerjaan skripsi. Beliau sosok dosen yang sangat baik hati, beliau memberi kesempatan kepada mahasiswanya untuk mengembangkan alur berpikirnya dalam proses pengerjaan skripsi.

5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah memberikan ilmu hukum dan membimbing dengan baik selama penulis mengikuti perkuliahan di Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
6. Kepala Tata Usaha dan Staff di Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya atas pelayanan selama mengikuti perkuliahan.
7. Kedua Orang Tua saya Ayah Gufron Ali dan Ibu Masruroh, dan Saudara Kandung saya Bara Javier, serta Krisan Sefrida yang telah memberikan segala dukungan, baik moral maupun materiil, atas semua cinta, kasih, pengorbanan, serta do'a yang tidak pernah putus hingga saya bisa menjadi seperti sekarang.
8. Sahabat-sahabat saya ketika kuliah, yaitu Yudha Akbar, Reza Amrullah, Rizki Prasetya, Rendy, Arif Rachman, Latansa Bima, Aqshal, Gigih, Reza Rahmadi, Rizqul, dan sahabat saya yang tidak disebutkan. Terima kasih telah memberikan semangat dan arahan serta mendoakan agar pengerjaan skripsi ini berjalan dengan lancar.

Akhir kata, penulis ucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, saya berharap semoga Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu saya. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Ridho-nya kepada kita semua. Demikian yang dapat penulis sampaikan, kiranya penulis skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya serta khususnya bagi penulis.

Surabaya, 27 Desember 2023

Penulis

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Alan Ibnu Masyhar
NPM : 18300146
Alamat : Palm Spring Jambangan, Surabaya
No. Telp : 0821-3295-0234

Menyatakan bahwa penelitian saya yang berjudul : “Perlindungan Hak Cipta Atas Plagiasi Benda Virtual Game Berbasis MMORPG” adalah murni gagasan yang belum pernah saya publikasikan di media, baik majalah maupun jurnal ilmiah dan bukan tiruan (plagiat) dari karya orang lain.

Apabila ternyata nantinya ditemukan adanya unsur plagiarism maupun autoplagiarisme, saya siap menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh fakultas.

Demikian pernyataan ini saya buat sebagai mana bentuk pertanggungjawaban etika akademik yang harus dijunjung tinggi lingkungan Perguruan Tinggi.

Surabaya, 1 Januari 2024

Yang Menyatakan,

Alan Ibnu Masyhar

NPM : 18300146

ABSTRAK

Di era modern ini, kemajuan teknologi khususnya di bidang layanan internet sangat berdampak pada kehidupan kita sehari-hari, dunia usaha, dan masyarakat secara keseluruhan. Munculnya teknologi berbasis internet telah merevolusi cara kita mengakses dan bermain game, khususnya *game online*. Kemampuan bermain *game online* telah memperluas aksesibilitas, interaksi sosial, dan gaya bisnis. Hal ini membawa dampak yang signifikan terhadap industri game, khususnya dalam game berbasis *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG). Lingkungan *game online* memungkinkan terjadinya interaksi sosial yang luas, kolaborasi, kompetisi, dan bahkan transaksi benda virtual. Salah satu dampak paling menonjol dari internet pada game adalah kemampuan untuk bermain dengan orang lain secara online, yang mengarah pada interaksi sosial yang lebih luas dan memperluas cakupan. dari permainan. Namun, aspek hukum benda virtual dalam MMORPG, khususnya dalam hal perlindungan hak cipta, belum dipelajari secara ekstensif. Objek virtual dalam MMORPG dibuat dan diakses melalui jaringan internet sehingga menimbulkan pertanyaan mengenai kategorisasinya sebagai objek kekayaan intelektual. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan tersebut dengan menganalisis kedudukan hukum benda virtualnya, khususnya dari sudut pandang hukum hak cipta, guna memberikan perlindungan hukum terhadap benda virtual sebagai ciptaan dalam game online berbasis MMORPG. Desain penelitian ini melibatkan pendalaman analisis status hukum benda virtual, dengan fokus pada hukum hak cipta dan hak kekayaan intelektual. Studi ini juga akan mengkaji karakteristik objek virtual dan penciptaannya melalui teknologi komputer, untuk menetapkan dasar kelayakannya atas perlindungan hak cipta. Partisipan dalam penelitian ini akan mencakup pakar hukum, pengembang game, dan pemain di komunitas MMORPG. Konteks penelitian ini terutama akan fokus pada kerangka hukum dan peraturan seputar objek virtual dalam *game online*, dengan penekanan khusus pada MMORPG. Temuan penelitian ini akan berkontribusi pada pemahaman tentang perlindungan hukum objek virtual dalam game online, khususnya dalam konteks MMORPG. Implikasi dari penelitian ini sangat signifikan bagi industri game, praktisi hukum, dan pembuat kebijakan, karena akan memberikan wawasan mengenai perlindungan hak cipta atas benda virtual dan pencegahan plagiasi dalam *game online* berbasis MMORPG.

Kata kunci: Benda Virtual, MMORPG, Perlindungan Hak Cipta, Hak Kekayaan Intelektual, Game Online, Plagiasi.

ABSTRACT

Title: Legal Protection of Virtual Objects in MMORPG Based Online Games: A Copyright Perspective

Abstract: In this modern era, technological advancements, particularly in the field of internet services, have greatly impacted our daily lives, businesses, and society as a whole. The rise of internet-based technologies has revolutionized the way we access and play games, particularly online games. The ability to play games online has expanded accessibility, social interaction, and business models. This has led to a significant impact on the gaming industry, particularly in the context of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs). The online gaming environment allows for extensive social interactions, collaborations, competitions, and even virtual goods transactions. One of the most prominent impacts of the internet on games is the ability to play with others online, leading to a wider social interaction and expanding the scope of the game. However, the legal aspects of virtual objects within MMORPGs, particularly in terms of copyright protection, have not been extensively studied. Virtual objects in MMORPGs are created and accessed through internet networks, raising questions about their categorization as objects of intellectual property. This study aims to address this gap by analyzing the legal position of virtual objects, specifically from the perspective of copyright law, in order to provide legal protection for virtual objects as creations within MMORPG-based online games. The research design involves an in-depth analysis of the legal status of virtual objects, with a focus on copyright law and intellectual property rights. The study will also examine the characteristics of virtual objects and their creation through computer technology, establishing the basis for their eligibility for copyright protection. The participants in this study will include legal experts, game developers, and players in the MMORPG community. The context of the research will primarily focus on the legal and regulatory framework surrounding virtual objects in online games, with a specific emphasis on MMORPGs. The findings of this research will contribute to the understanding of the legal protection of virtual objects in online games, particularly in the context of MMORPGs. The implications of this study are significant for the gaming industry, legal practitioners, and policymakers, as it will provide insights into the copyright protection of virtual objects and the prevention of plagiarism within MMORPG-based online games.

Keywords: *Virtual Objects, MMORPG, Copyright Protection, Intellectual Property Rights, Online Games, Legal Framework, Plagiarism.*

DAFTAR ISI

Halaman Sampul Luar	i
Halaman Sampul Dalam	ii
Halaman Pengesahan	iv
Kata Pengantar.....	v
Surat Pernyataan Orisinalitas	vii
Abstrak	viii
<i>Abstract</i>	ix
Daftar Isi.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Dan Perumusan Masalah	1
1.2 Tujuan Penelitian.....	5
1.3 Manfaat Penelitian.....	5
1.4 Kerangka Konseptual.....	6
1.4.1 Benda Virtual (<i>Virtual Property</i>).....	6
1.4.2 Genre Game Online.....	7
1.4.3 Hak Kekayaan Intelektual	11
1.4.4 Hak Cipta Game Sebagai Permainan Interaktif	13
1.5 Metode Penelitian.....	14
1.5.1 Metode Pendekatan	14
1.5.2 Bahan Hukum	15
1.5.3 Teknik Pengumpulan Bahan Hukum	16
1.5.4 Analisa Bahan Hukum	16
1.5.5 Pertanggungjawaban Sistematis	16
BAB II KARAKTERISTIK KEPIMILIKAN BENDA VIRTUAL DALAM GAME BERBASIS MMORPG	18
2.1 Benda Virtual Dalam Hukum Kebendaan	18
2.2 Nilai Ekonomis Hak Kebendaan Atas Benda Virtual Dalam Game Mmorpg	28

BAB III PERLINDUNGAN HAK CIPTA ATAS PLAGIASI BENDA VIRTUAL DALAM GAME BERBASIS MMORPG	38
3.1 Unsur-Unsur Plagiasi Hak Cipta Benda Virtual Di Game Mmorpg	38
3.2 Perlindungan Hukum Benda Virtual Berdasar Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta	44
BAB IV PENUTUP	55
4.1 Kesimpulan	55
4.2 Saran	56
Daftar Bacaan	57