

ANALISIS YURIDIS MODIFIKASI (*MODDING*) VIDEO

GAME *GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS*

SKRIPSI

Oleh:

Erlangga Maulana Wibowo

A1011191278



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN

TEKNOLOGI UNIVERSITAS TANJUNGPURA

FAKULTAS HUKUM

PONTIANAK

2024

ANALISIS YURIDIS MODIFIKASI (*MODDING*) VIDEO

GAME *GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS*

SKRIPSI

Oleh:

Erlangga Maulana Wibowo

A1011191278



*Skripsi Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Hukum*

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN
TEKNOLOGI UNIVERSITAS TANJUNGPURA
FAKULTAS HUKUM
PONTIANAK**

2024

**ANALISIS YURIDIS MODIFIKASI (*MODDING*) VIDEO
GAME *GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS***

Tanggung jawab yuridis pada :

Erlangga Maulana Wibowo
A1011191278

Pembimbing I :

Pembimbing II :

Dr. Aktris Nuryanti, SH., M.Hum.
NIP. 196103031987032002

Devina Puspita Sari, SH.M.H.
NIP.198912152022032008

Disahkan Oleh :
Dekan,

Dr. Hj. Sri Ismawati, S.H., M.Hum.
NIP. 196610291992022001

Tanggal Lulus: 28 November 2024

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pontianak, 25 September 2024

Erlangga Maulana Wibowo
A1011191278

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Analisis Yuridis Terhadap Modifikasi (*Modding*) Video Game *Grand Theft Auto: San Andreas*”**. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi syarat untuk menempuh kelulusan pada program studi sarjana di Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan tanpa doa, bimbingan, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan rendah hati penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Garuda Wiko, S.H., M.Si., FCBArb selaku Rektor Universitas Tanjungpura Pontianak;
2. Ibu Dr. Hj Sri Ismawati, S.H., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura Pontianak;
3. Ibu Dr. Aktris Nuryanti, S.H., M.Hum, selaku Dosen Pembimbing Utama penulis yang telah bersedia untuk membantu, membimbing, serta memberikan banyak saran dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
4. Ibu Devina Puspita Sari, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing Pendamping penulis yang telah bersedia untuk membantu, membimbing, serta memberikan banyak saran dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
5. Bapak H. Utu Asikin, S.H., M.Hum.. selaku Dosen Penguji Utama penulis yang telah bersedia untuk menguji dan memberikan saran dan kritik membangun kepada penulis;

6. Ibu Dina Karlina, S.H., M.Hum. selaku Dosen Penguji Pendamping yang telah bersedia untuk menguji dan memberikan saran dan kritik membangun kepada penulis;
7. Ibu Mega Fitri Hertini, S.H., M.H. . selaku dosen pembimbing akademik, terimakasih atas bimbingan dan nasihat yang telah diberikan kepada penulis;
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Pengajar di fakultas Hukum Universitas Tanjungpura yang telah berdedikasi dalam memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat bagi penulis.
9. Seluruh Bapak, Ibu, dan Staff Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura yang telah memberikan pelayanannya.
10. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan bantuan di saat penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata penulis berharap agar tulisan ini dapat bermanfaat bagi banyak orang.

Pontianak, 25 September 2024

Erlangga Mulana Wibowo
A1011191278

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Keaslian Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Tinjauan Umum Hak Kekayaan Intelektual	8
2. Tinjauan Umum Hak Cipta.....	10
3. Tinjauan Umum Sarana Kontrol Teknologi	16
4. Tinjauan Umum Perlindungan Hak Cipta	17
5. Tinjauan Umum Perjanjian dan Lisensi	20
6. Tinjauan Umum <i>Modding</i> Video Game	26
7. Tinjauan Umum Pembajakan.....	28
B. Kerangka Teori	31
1. Perlindungan Hukum.....	31

2. Teori <i>Collingridge</i>	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis penelitian.....	34
B. Pendekatan Penelitian.....	34
C. Jenis dan Sumber Bahan Hukum	36
D. Teknik Penelusuran Bahan Hukum.....	37
E. Teknik Analisis Bahan Hukum.....	37
BAB IV PEMBAHASAN.....	39
A. Analisis Yuridis Tindakan <i>Modding</i> Video Game berdasarkan Undang- Undang No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.....	39
B. Analisis Yuridis Tindakan <i>Modding</i> Video Game Diklasifikasikan Sebagai Tindakan Pembajakan	63
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Hasil <i>Modding</i> Peningkatan grafis pada game <i>GTA San Andreas</i>	53
Gambar 4.2 Game <i>GTA San Andreas</i> versi Asli Sebelum di <i>Modding</i>	53
Gambar 4.3 Perbandingan kendaraan di veris Asli dan yang telah di <i>Modding</i> ...	54
Gambar 4.4 Game <i>GTA San Andreas</i> Versi MOD Indonesia.....	55
Gambar 4.5 Penjual MOD <i>GTA San Andreas</i> di salah satu toko online di Indonesia.....	64

ABSTRAK

Modifikasi atau *modding* video game telah menjadi fenomena yang berkembang pesat di kalangan komunitas *gamer*. Aktivitas ini sering kali dilakukan oleh pemain untuk meningkatkan pengalaman bermain, menambahkan konten baru, atau memperbaiki *bug* dalam game. Namun, praktik ini memunculkan perdebatan dari sudut pandang hukum, terutama terkait dengan hak cipta. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tindakan modifikasi (*modding*) video game berdasarkan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan, analitis, komparatif, dan studi kasus. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah penelitian hukum yuridis normatif. Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan perundang-undangan, pendekatan analitis, pendekatan komparasi serta pendekatan kasus. Penelitian ini memanfaatkan bahan hukum primer Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, khususnya Pasal 52 tentang Sarana Kontrol Teknologi dan Pasal 9 Undang-Undang no.28 tahun 2014 tentang hak cipta yang mengatur soal pembajakan, serta bahan hukum sekunder berupa literatur terkait hak cipta dan *modding* video game. Analisis dilakukan terhadap aturan-aturan hukum yang mengatur *modding* dan implikasinya terhadap pelanggaran hak cipta.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *modding* video game melibatkan *software cracking*, Tindakan ini melanggar ketentuan dalam Pasal 52 tentang Sarana Kontrol Teknologi. Serta dapat dikenakan sanksi sesuai dalam pasal 112 undang-undang no.28 tahun 2014. Selain itu, tindakan *modding* dapat diklasifikasikan sebagai pembajakan menurut pasal 9 undang-undang no.28 tahun 2014. karena melibatkan penggandaan dan distribusi game tanpa izin dari pemegang hak cipta dan memiliki unsur komersil di dalamnya. Hal ini dapat dikenakan sanksi pidana sesuai dengan yang tercantum di dalam pasal 113 undang-undang no.28 tahun 2014. Selain itu *modding* juga melanggar hak moral pencipta sesuai dengan pasal 5 undang-undang no.28 tahun 2014. *End User License Agreement (EULA)* dari video game seperti *Grand Theft Auto: San Andreas* juga secara eksplisit melarang modifikasi dan penghapusan proteksi teknologi dalam video gamenya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *modding* video game di Indonesia merupakan pelanggaran hak cipta yang merugikan para pengembang video game. Serta perlunya peraturan yang lebih spesifik mengenai *modding* video game di Indonesia.

Kata kunci: *Cracking, EULA, hak cipta, modding, modifikasi, Undang-Undang No. 28 Tahun 2014, video game.*

ABSTRACT

Modding or modifying video games has become a rapidly growing phenomenon within the gaming community. This activity is often carried out by players to enhance the gaming experience, add new content, or fix bugs in games. However, this practice raises debates from a legal perspective, particularly concerning copyright. This research aims to analyze the act of modifying (modding) video games based on Law No. 28 of 2014 on Copyright.

This study employs a normative juridical research method with a legislative, analytical, comparative, and case study approach. The research method used in this thesis is normative juridical legal research. The approaches include a legislative approach, analytical approach, comparative approach, and case study approach. The study utilizes primary legal materials from Law No. 28 of 2014 on Copyright, particularly Article 52 on Technological Control Measures and Article 9 of Law No. 28 of 2014 on Copyright regarding piracy, as well as secondary legal materials such as literature related to copyright and video game modding. The analysis is conducted on legal regulations governing modding and its implications for copyright infringement.

The research show that video game modding involves software cracking, which violates the provisions of Article 52 on Technological Protection Measures. This act may also be subject to sanctions under Article 112 of Law No. 28 of 2014 on Copyright. Furthermore, modding can be classified as piracy under Article 9 of the same law, as it involves the reproduction and distribution of games without the permission of the copyright holder and often includes a commercial element. This action is subject to criminal penalties as stipulated in Article 113 of the law. In addition, modding also infringes the moral rights of creators as outlined in Article 5 of Law No. 28 of 2014. The End User License Agreement (EULA) of video games, such as Grand Theft Auto: San Andreas, explicitly prohibits modifications and the removal of technological protection measures in their games. This study concludes that video game modding in Indonesia constitutes copyright infringement that harms video game developers. It also emphasizes the need for more specific regulations regarding video game modding in Indonesia.

Keywords: *Cracking, EULA, copyright, modding, modification, Law No. 28 of 2014, video game.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri video game merupakan sektor hiburan yang telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi, mencakup berbagai platform dan genre. Dalam beberapa dekade terakhir, video game telah menjadi salah satu industri terbesar di dunia, yang tidak hanya menyasar kalangan muda, tetapi juga berbagai kelompok usia. Di Indonesia, video game memiliki daya tarik yang besar, dengan pengguna yang tidak hanya terdiri dari anak-anak atau remaja, tetapi juga orang dewasa.

Namun, kemajuan industri video game juga menimbulkan berbagai tantangan, salah satunya adalah fenomena *modding* video game. *Modding* berasal dari kata modifikasi dalam bahasa Inggris yaitu *modification*. *Modding* adalah aktivitas yang dilakukan untuk mengubah atau menambahkan elemen-elemen baru pada game. *MOD* dapat bervariasi, namun biasanya melibatkan perubahan elemen pada game seperti grafis, mekanisme *gameplay*, antarmuka pengguna, atau efek suara. *MOD* dapat dibuat untuk berbagai macam video game. Beberapa *MOD* dirancang untuk meningkatkan grafis atau kinerja game, ada juga untuk menambahkan konten baru seperti level, karakter, misi, atau alur cerita.¹

¹ Swandika Tio, 2021, “Studi Fenomena *Mod Apps* Dan Komunitas *Modder* Terhadap Perkembangan Industri Kreatif Dalam Negeri”, *Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Science*, 1 (1) : 1-6

Modding sering kali dilakukan untuk memperkaya pengalaman bermain atau menyesuaikan game dengan preferensi individu. Salah satu contoh *modding* yang cukup populer adalah modifikasi game *Grand Theft Auto: San Andreas* versi Indonesia, di mana *modder* mengubah elemen-elemen game agar lebih relevan dengan budaya lokal. Game ini di modifikasi dari versi aslinya yaitu *Grand Theft Auto San Andreas*. Semua konten-konten dari game yang asli diganti dengan versi Indonesia, seperti cerita dalam permainannya, tempat permainan, nama karakter, beberapa fitur dalam game juga ikut diubah, dan masih banyak yang lainnya.²

Ada berbagai alasan orang-orang diluar sana melakukan *modding* video game. Salah satunya adalah *modding* atau modifikasi video game dilakukan karena selain untuk mencari keuntungan dan mencegah kebosanan dalam bermain video game, *modding* juga dapat untuk memainkan video game yang belum dirilis. Di Indonesia tindakan *modding* terhadap video game dilakukan untuk menghasilkan keuntungan. banyak para *modder* yang telah menjual hasil *modding*-nya tersebut. Kebanyakan para *modder* menjual hasil *modding* tersebut secara online. Akibat dari kegiatan *modding* ini berujung pada kerugian ekonomi bagi para pengembang video game

Video game merupakan karya kreatif yang melibatkan elemen-elemen seperti skrip, desain grafis, musik, dan program komputer. Sebagai karya intelektual, video game dilindungi oleh hak cipta, pemilik hak cipta memiliki kekuatan eksklusif untuk mengontrol bagaimana video game mereka digunakan, disalin,

² Gtaind, 2013, "mod gta indonesia" <https://www.gtaind.com/search/label/Populer#qsc>. diakses pada 8 januari 2024

didistribusikan, dan dimodifikasi. Ini berarti setiap upaya untuk menggunakan, mendistribusikan, atau memodifikasi video game tanpa izin dari pemilik hak cipta dapat dianggap sebagai pelanggaran hukum. Oleh karena itu, penting bagi para pengembang, penerbit, dan pengguna video game untuk memahami dan mematuhi hak cipta yang terkait dengan karya-karya tersebut.

Perlindungan terhadap hak cipta menjadi hal penting bagi pencipta atau dalam hal ini *developer* video game karena di dalamnya terdapat hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta. Hak eksklusif tersebut terdiri dari hak moral dan hak ekonomi. Di dalam undang-undang hak cipta juga terdapat Pasal 52 yang mengatur tentang Sarana Kontrol Teknologi. Dalam penjelasannya Sarana Kontrol Teknologi merupakan instrumen teknologi dalam bentuk antara lain kode rahasia, Password, bar code, serial number, teknologi deskripsi, dan enkripsi yang digunakan untuk melindungi ciptaan. Aturan ini merupakan aturan yang berhubungan terhadap kegiatan *modding* ini. Disamping itu terdapat pula Pasal 112 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan pasal 113 ayat (4) UUHC yang juga dapat menyinggung tindakan *modding* ini.

Fenomena *modding* di Indonesia masih belum sepenuhnya diatur dan dipahami oleh masyarakat luas, terutama mengenai batasan legalitasnya. Oleh karena itu, penting untuk melakukan kajian lebih lanjut mengenai apakah *modding* video game dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta dan apakah tindakan ini dapat dianggap sebagai bentuk pembajakan berdasarkan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014.

Dengan demikian dari latar belakang permasalahan tersebut diatas, penulis ingin mengangkat judul penelitian berupa: **“Analisis Yuridis Terhadap Modifikasi (*Modding*) Video Game *Grand Theft Auto: San Andreas*”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam skripsi ini adalah : **“Apakah perbuatan *Modding* video game merupakan tindakan yang melanggar hukum dan dapat diklasifikasikan sebagai Tindakan Pembajakan menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 ?”**

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat disampaikan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis jika video game merupakan termasuk dalam ruang lingkup Hak cipta dan dilindungi oleh Undang-Undang
2. Untuk mengetahui dan menganalisis tindakan *modding* terhadap video game merupakan tindakan yang melanggar hukum dan apakah diklasifikasikan sebagai Tindakan Pembajakan di Indonesia berdasarkan Undang-Undang No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian, rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, maka dapat disampaikan manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Segi teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan ilmu hukum, terutama dalam ranah hak kekayaan intelektual. Dengan fokus pada analisis modifikasi video game dari perspektif hukum hak cipta, penelitian ini diharapkan mampu memperkaya literatur akademik dan memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai aspek hukum yang terkait dengan *modding* dalam konteks perundang-undangan hak cipta di Indonesia.

2. Segi praktis

Penelitian ini diharapkan untuk dijadikan masukan dan pertimbangan bagi pihak-pihak yang terkait dengan penulisan ini. Pihak-pihak yang terkait tersebut diantaranya yaitu pihak yang memodifikasi video game (*Modder*) itu sendiri, pembuat peraturan perundang undangan, penegak hukum, konsumen dan masyarakat.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian ini merupakan hasil karya penulis dan bukan merupakan plagiasi, sepanjang pengetahuan penulis masih belum ada penelitian yang sama dengan penelitian penulis, adapun penelitian penulis berjudul

**"ANALISIS YURIDIS TERHADAP MODIFIKASI (*MODDING*) VIDEO
GAME *GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS*"**

dan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Apakah perbuatan *Modding* video game merupakan tindakan yang melanggar hukum dan dapat diklasifikasikan sebagai Tindakan Pembajakan menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 ?”

Terhadap penelitian di atas terdapat beberapa penelitian yang mirip dengan penelitian penulis yaitu:

1. Yunda Willdani. N Universitas Hasanuddin Makassar, Fakultas Hukum, Judul: TINJAUAN HAK CIPTA TERHADAP SITUS PENYEDIA GAME/APLIKASI MODIFIKASI (*MOD*) DAN GAME/APLIKASI BERBAYAR SECARA GRATIS, masalah penelitian: 1. Bagaimana tinjauan Hak Cipta atas penyediaan game/aplikasi *MOD* dan game/aplikasi berbayar secara gratis oleh situs atau pihak lain 2. Bagaimanakah aturan hukum serta hambatan dalam perlindungan Hak Cipta game/aplikasi yang dimodifikasi dan game/aplikasi berbayar yang disediakan secara gratis oleh pihak lain.
2. Elvin Zulfikar Fauzi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah, Judul: PRAKTIK PENGGUNAAN APLIKASI ANDROID MODIFIKASI (*MOD*) PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA DAN FIKIH MUAMALAH, masalah penelitian: 1. Bagaimana praktik penggunaan aplikasi android modifikasi di kalangan mahasiswa S1 Kota Malang perspektif Undang-Undang Hak Cipta? 2. Bagaimana praktik penggunaan aplikasi android modifikasi di kalangan mahasiswa S1 Kota Malang dalam perspektif fikih

muamalah.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian Yunda Willdani dan Elvin Zulfikar Fauzi terletak pada fokus dan pendekatan yang digunakan. Penelitian Yunda Willdani membahas "Tinjauan Hak Cipta terhadap Situs Penyedia Game/Aplikasi Modifikasi (*MOD*) dan Game/Aplikasi Berbayar secara Gratis". Fokus utama penelitiannya adalah pada situs-situs yang menyediakan game atau aplikasi yang telah dimodifikasi dan bagaimana hal tersebut berkaitan dengan pelanggaran hak cipta, terutama dalam penyediaan aplikasi berbayar secara gratis. Sebaliknya, penelitian ini lebih berfokus pada aktivitas *modding* itu sendiri yaitu, modifikasi yang dilakukan pada video game, dan menganalisis apakah tindakan *modding* tersebut melanggar hukum berdasarkan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, khususnya dalam konteks pembajakan.

Sementara itu, penelitian Elvin Zulfikar Fauzi meneliti "Praktik Penggunaan Aplikasi Android Modifikasi (*MOD*) Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Fikih Muamalah". Penelitian ini fokus pada aplikasi Android yang dimodifikasi dan penggunaannya di kalangan mahasiswa, serta menggunakan perspektif hukum hak cipta dan fikih muamalah (hukum Islam). Berbeda dengan penelitian ini, yang murni menggunakan analisis hukum positif Indonesia dan berfokus pada video game, penelitian Elvin juga melibatkan perspektif hukum Islam, khususnya dalam konteks transaksi muamalah.