



PERLINDUNGAN HUKUM MODIFIKASI GAME PIHAK KETIGA STUDI KASUS GTA SAN ANDREAS INDONESIA HAK CIPTA

LEGAL PROTECTION OF THIRD-PARTY GAME MODIFICATION: A COPYRIGHT CASE STUDY OF GTA SAN ANDREAS INDONESIA

Kristoforus Pedro Naibaho

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

E-mail: 22071010351@student.upnjatim.ac.id

Adhitya Widya Kartika

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

E-mail: adhityawidyakartika@gmail.com

Abstrak

Maraknya modifikasi permainan (game) berbasis kreasi pengguna di Indonesia, sebagaimana dicontohkan oleh proyek *GTA San Andreas Indonesia*, telah menimbulkan ketegangan hukum yang signifikan antara kreativitas digital akar rumput dengan hak eksklusif pemegang hak cipta. Modifikasi lokal ini mentransformasi karya asli *Grand Theft Auto: San Andreas* dengan menyisipkan elemen sosiokultural khas Indonesia, namun dilakukan tanpa otorisasi formal dari pemegang hak, Rockstar Games, sehingga memunculkan pertanyaan mendasar mengenai batasan karya turunan menurut hukum Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kedudukan hukum modifikasi permainan pihak ketiga dalam kerangka Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, serta mengkaji bentuk pertanggungjawaban hukum yang timbul dari potensi pelanggaran hak moral dan hak ekonomi pencipta asli, termasuk kontradiksi yang melekat dalam End User License Agreement (EULA). Dengan menggunakan metode yuridis normatif, penelitian ini memanfaatkan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual untuk mengevaluasi secara kritis norma hukum yang berlaku terhadap realitas inovasi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, dari sudut pandang hukum positif, modifikasi *GTA San Andreas Indonesia* merupakan karya turunan yang melawan hukum karena tidak adanya persetujuan tertulis dari pemilik hak cipta sebagaimana diamanatkan Pasal 9 Undang-Undang Hak Cipta. Selain itu, tindakan melumpuhkan sarana kontrol teknologi melalui teknik rekayasa balik (reverse engineering) secara eksplisit melanggar Pasal 52 undang-undang yang sama. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa meskipun modifikasi tersebut secara formal melanggar hak moral dan hak ekonomi pencipta, toleransi selektif yang ditunjukkan oleh pengembang hanya berfungsi sebagai strategi “pelanggaran yang ditoleransi” (tolerated infringement), sehingga menciptakan ketidakpastian hukum yang mendalam. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kerangka hukum yang berlaku saat ini belum mampu mengakomodasi nilai transformatif sosiokultural dari modding non-komersial, sehingga menegaskan perlunya reformasi regulasi untuk membangun parameter penggunaan wajar (fair use) yang menyeimbangkan hak eksklusif dengan ruang inovasi publik.

Kata Kunci: Hak Cipta; karya turunan; Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir; modifikasi permainan; *GTA San Andreas Indonesia*.

Abstract

The proliferation of user-generated game modifications in Indonesia, exemplified by the GTA San Andreas Indonesia project, has created significant legal tension between grassroots digital



creativity and the exclusive rights of copyright holders. This local modification transforms the original Grand Theft Auto: San Andreas by injecting Indonesian socio-cultural elements, yet it operates without formal authorisation from the rights holder, Rockstar Games, thereby raising fundamental questions about the boundaries of derivative works under Indonesian law. This study aims to analyse the legal status of third-party game modifications within the framework of Law No. 28 of 2014 on Copyright and to examine the forms of legal liability arising from potential violations of the original creator's moral and economic rights, as well as the contradictions inherent in End User License Agreements (EULA). Employing a normative juridical method, this research utilises statutory and conceptual approaches to critically evaluate the applicable legal norms against the realities of digital innovation. The findings reveal that, from a positivist legal standpoint, the GTA San Andreas Indonesia modification constitutes an unlawful derivative work due to the absence of written consent from the copyright owner, as mandated by Article 9 of the Copyright Law. Furthermore, the circumvention of technological protection measures through reverse engineering techniques explicitly violates Article 52 of the same law. The analysis further indicates that while such modifications formally infringe upon the creator's moral and economic rights, the selective tolerance exhibited by developers operates merely as a strategy of "tolerated infringement", thereby creating profound legal uncertainty. The study concludes that the current legal framework fails to accommodate the transformative socio-cultural value of non-commercial modding, underscoring an urgent need for regulatory reform to establish fair use parameters and balance exclusive rights with public innovation.

Keywords: *copyright; derivative work; End User License Agreement; game modification; GTA San Andreas Indonesia.*

PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan di sektor digital telah membawa pengaruh yang sangat signifikan terhadap beragam dimensi kehidupan masyarakat modern, termasuk dalam ranah hiburan melalui industri permainan video atau *game*. Saat ini, sebuah *game* bukan lagi sekadar media hiburan semata, namun justru sudah berubah secara bertahap menjadi suatu karya seni digital kompleks yang mendapatkan perlindungan hukum sebagai ciptaan yang tergolong ke dalam jenis perangkat lunak komputer, seperti yang telah ditetapkan dalam ketentuan Pasal 40 ayat (1) huruf s pada Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 mengenai Hak Cipta.¹ Perangkat lunak komputer ini merupakan manifestasi dari kreativitas intelektual manusia yang dalam strukturnya terdiri dari dua bentuk utama, yakni Kode Sumber serta Kode Objek. Kode Sumber merepresentasikan ekspresi kreatif berupa serangkaian instruksi pemrograman yang ditulis oleh pengembang (*programmer*), sementara *Object Code* adalah hasil konversi mesin melalui proses kompilasi yang memungkinkan program tersebut dijalankan oleh sistem komputer.² Perlindungan yang disediakan melalui UU No. 28 Tahun 2014 mencakup kedua bentuk kode tersebut secara absolut sejak karya tersebut diwujudkan dalam bentuk konkret, memberi hak khusus kepada pencipta guna menyebarluaskan, menggandakan, serta melisensikan terhadap modifikasi karyanya.³

Namun, dinamika industri ini melahirkan sebuah fenomena budaya digital yang dikenal dengan istilah modifikasi *game* atau *modding*. Aktivitas *modding* merujuk pada

1 Iqbal Abdul Malik dkk., "Perlindungan Hukum atas Karya Cipta Permainan Video Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta," *Diponegoro Law Journal* 6, no. 2 (2017): 1–13, <https://doi.org/10.14710/dlj.2017.16983>.

2 Ingrid Holonita Dosi dkk., "Aspek Hukum Perlindungan Hak Cipta Program Komputer di dalam Creative Commons Indonesia," *Diponegoro Law Journal* 6, no. 2 (2017): 1, <https://doi.org/10.14710/dlj.2017.17433>.

3 Putri Hascaryaningrum dkk., "Perlindungan Hukum Hak Cipta terhadap Hak Cipta atas Logo melalui Mekanisme Cross Border Measure," *Jurnal Hukum, Politik dan Ilmu Sosial* 1, no. 4 (2022): 44, <https://doi.org/10.55606/jhps.v1i4.633>.

tindakan menambahkan, mengubah, atau menyesuaikan sebagian maupun keseluruhan tampilan dan fitur permainan video dari versi aslinya sesuai dengan keinginan pengguna atau komunitas.⁴ Fenomena ini sesungguhnya bukanlah hal yang asing dalam skala global. Di berbagai belahan dunia, komunitas *modder* telah lama menjadi bagian tak terpisahkan dari ekosistem industri *game*, bahkan tidak jarang melahirkan inovasi yang kemudian diadopsi secara resmi oleh pengembang atau menjadi fondasi bagi lahirnya genre permainan baru. Di Amerika Serikat misalnya, praktik *modding* telah diuji dalam berbagai pertarungan hukum yang membentuk preseden penting. Perkara antara *Lewis Galoob Toys, Inc.* melawan *Nintendo of America, Inc.* pada dekade 1990-an menjadi salah satu tonggak awal di mana pengadilan memutuskan bahwa perangkat modifikasi yang tidak bersifat permanen dan tidak menghasilkan karya tiruan yang berdiri sendiri secara komersial dapat dilindungi oleh doktrin *fair use*.⁵ Putusan ini menunjukkan adanya pengakuan yuridis bahwa tidak semua bentuk intervensi terhadap karya digital harus dipandang sebagai ancaman bagi pemegang hak cipta, melainkan dapat pula dilihat sebagai ruang ekspresi dan inovasi konsumen yang sah. Di sisi lain, yurisdiksi seperti Jepang dan beberapa negara Eropa menerapkan pendekatan yang jauh lebih restriktif, di mana tindakan modifikasi yang melibatkan pelumpuhan sarana kontrol teknologi (*Technological Protection Measures/TPM*) dapat dikenai sanksi pidana yang berat tanpa melihat apakah modifikasi tersebut bersifat komersial atau tidak.

Salah satu contoh fenomena modifikasi yang sangat populer di Indonesia adalah proyek “GTA Extreme Indonesia” ataupun yang lebih populer dengan sebutan ‘GTA San Andreas versi Indonesia’ hasil karya modifikator lokal bernama Naufal Irfan. Dalam modifikasi ini, Naufal Irfan secara masif melakukan transformasi terhadap karya orisinal *Grand Theft Auto: San Andreas* milik Rockstar Games dengan menyisipkan elemen-elemen sosiokultural khas Indonesia. Karakter utama permainan yang semula Carl Johnson diubah menjadi sosok lokal bernama “Ucok”, dilengkapi dengan lingkungan visual yang menampilkan angkot, SPBU Pertamina, bangunan masjid, hingga percakapan dalam bahasa daerah.⁶ Transformasi ini menciptakan pengalaman bermain yang sangat relevan dengan realitas masyarakat Indonesia, namun secara yuridis hal ini memicu perdebatan yang kompleks mengenai batasan kreativitas komunitas di hadapan kedaulatan hak kekayaan intelektual perusahaan global. Dari perspektif sosiologis, fenomena ini mencerminkan yang dinamakan sebagai *participatory culture* atau budaya partisipatif partisipatif, di mana batas tegas antara produsen konten dan konsumen menjadi semakin kabur. Konsumen tidak lagi pasif menerima produk jadi, melainkan aktif terlibat dalam proses penciptaan nilai dan makna baru melalui aktivitas *modding*, *fan fiction*, dan kreasi turunan lainnya. Akan tetapi, antusiasme dan kreativitas komunitas ini sering kali berjalan di atas wilayah abu-abu hukum yang belum memberikan kepastian.

Problematika hukum muncul ketika aktivitas modifikasi ini dipandang sebagai bentuk karya turunan (*derivative work*) yang secara inheren tetap berada di bawah payung perlindungan karya aslinya. Secara normatif, Ketentuan yang tercantum dalam Pasal 9 ayat (2) pada Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 mensyaratkan adanya persetujuan

4 Indra Wira Agung Saputra, “Analisis Yuridis Terhadap Tindakan Modifikasi Permainan Video (Modding) Berdasarkan Pasal 52 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta” (Skripsi Sarjana, Universitas Brawijaya, 2017), 3, <https://repository.ub.ac.id/id/eprint/112941/>.

5 Christie A. Lee, “Video Game Modding in the U.S. Intellectual Property Law: Controversial Issues and Gaps,” *Digital Law Journal* 3, no. 4 (2022): 17, <https://doi.org/10.38044/2686-9136-2022-3-4-8-31>.

6 Silfiah Rohmawati, “Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab,” *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 2, no. 2 (2019): 169, <https://doi.org/10.35931/am.v2i2.141>.

secara tertulis dari pihak pemilik hak cipta kepada setiap orang yang hendak melakukan adaptasi atau transformasi atas suatu ciptaan.⁷ Tindakan modifikasi tanpa izin dapat diklasifikasikan sebagai pelanggaran ganda; pertama, pelanggaran terhadap hak moral karena dianggap mendistorsi integritas visi artistik orisinal pencipta, dan kedua, pelanggaran hak ekonomi karena mengeksploitasi arsitektur perangkat lunak tanpa skema lisensi yang sah.⁸ Dalam konteks *Grand Theft Auto: San Andreas*, hak moral yang melekat pada pencipta mendapat jaminan dari Pasal 5 ayat (1) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 di mana ketentuan tersebut memberikan kewenangan mutlak bagi pencipta guna menjaga keutuhan karyanya terhadap berbagai macam perubahan, pemotongan, atau penyesuaian yang berpotensi mencoreng martabat ataupun nama baiknya. Di lain sisi, hak ekonomi yang dimiliki oleh pencipta maupun pemilik hak cipta sesuai dengan ketentuan Pasal 8 mencakup hak eksklusif untuk mendapatkan manfaat finansial dari setiap bentuk eksploitasi ciptaan, termasuk di dalamnya hak untuk membuat karya adaptasi.⁹ Ketika seorang *modder* mendistribusikan hasil modifikasinya secara luas, meskipun tanpa memungut biaya, ia telah mengambil alih kendali distribusi dan potensi lisensi yang seharusnya menjadi domain eksklusif pemegang hak cipta, sehingga secara tidak langsung menggerus nilai ekonomi dari karya asli tersebut.

Selain itu, praktik *modding* ini sering kali membentur barikade hukum yang berbentuk Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir (EULA) yang dikeluarkan oleh pengembang seperti Rockstar Games. EULA merupakan kontrak baku yang secara eksplisit melarang pengguna untuk melakukan modifikasi, distribusi, atau akses kode sumber dengan prinsip *licensed, not sold*.¹⁰ Ironisnya, terdapat ambivalensi dalam kebijakan pasar Rockstar Games yang menunjukkan toleransi selektif; mereka cenderung membiarkan modifikasi *single-player* yang bersifat non-komersial, namun bersikap sangat agresif dan represif terhadap modifikasi yang mengganggu ekosistem *multiplayer* atau layanan daring seperti *GTA Online*.¹¹ Ketidakteraturan antara batasan kontraktual yang kaku dalam EULA dengan realitas toleransi *de facto* di lapangan menciptakan ketidakpastian hukum yang mendalam bagi komunitas kreatif digital di Indonesia. Di satu sisi, modifikasi dianggap sebagai ekspresi budaya yang memperpanjang siklus hidup permainan dan memperkaya khazanah konten lokal, namun di sisi lain, *modder* berada dalam posisi rentan terhadap tuntutan pidana maupun perdata, terutama jika teknik modifikasi yang digunakan melibatkan pelumpuhan sarana kontrol teknologi (*Digital Rights Management/DRM*) sebagaimana dilarang di dalam ketentuan Pasal 52 pada Undang-Undang tentang Hak Cipta.¹²

Pelarangan terhadap pelumpuhan DRM Pasal 52 dari Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 menjadi salah satu wujud penyesuaian hukum di tingkat nasional terhadap standar perlindungan yang berlaku secara internasional yang diamanatkan oleh *World Intellectual Property Organization Copyright Treaty* (WCT). Akan tetapi, dalam

7 Ikhsanul Fikri, "Perlindungan Hak Ekonomi dalam Karya Adaptasi Berdasarkan Hukum tentang Hak Cipta," *Ijtihad: Jurnal Hukum dan Ekonomi Islam* 15, no. 2 (2021): 220, <https://doi.org/10.21111/ijtihad.v15i2.6907>.

8 Lovelly Dwina Dahren dan Afnan Rasyidi, "Perlindungan Hukum bagi Pemegang Lisensi Hak Cipta Game Online terhadap Pihak Ketiga sebagai Pembuat Program Modifikasi," *Eksekusi: Journal of Law* 1, no. 2 (2019): 176, <https://doi.org/10.24014/je.v1i2.8428>.

9 Rohaini dkk., *Pengantar Hukum Kekayaan Intelektual* (Pusaka Media, 2021), 54, <https://repository.lppm.unila.ac.id/50481/>.

10 Hari Purwanto, "Analisa End User License Agreement (EULA) sebagai Bentuk Perjanjian Baku dalam Aplikasi WON by BWS," *Jurnal Globalisasi Hukum* 1, no. 1 (2024): 148, <https://doi.org/10.25105/jgh.v1i1.19849>.

11 TOI Sports Desk, "The Legal Battle over GTA V Mods: Creative Freedom vs. Rockstar's Control," *The Times of India*, 17 April 2025, <https://timesofindia.indiatimes.com/sports/esports/gta/the-legal-battle-over-gta-v-mods-creative-freedom-vs-rockstars-control/articleshow/120372765.cms>.

12 Saputra, "Analisis Yuridis Terhadap Tindakan Modifikasi Permainan Video (Modding) Berdasarkan Pasal 52 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," 3.

praktiknya, penerapan pasal ini secara rigid dapat menimbulkan konsekuensi yang tidak proporsional. Sebagaimana dikaji oleh Favale dan rekan-rekannya, implementasi DRM sering kali bukanlah representasi murni dari kehendak para pencipta (*developer*), melainkan merupakan instrumen hegemoni dan kontrol asimetris yang dipaksakan oleh pihak distributor atau penerbit (*publisher*) untuk mengamankan dominasi pasar dan mencegah praktik interoperabilitas.¹³ Dalam konteks ini, tindakan *modder* yang melakukan *reverse engineering* atau menembus proteksi digital untuk menciptakan modifikasi non-komersial dapat dibaca secara alternatif bukan semata-mata sebagai kejahatan teknis, melainkan sebagai wujud resistensi sosiokultural terhadap kontrol korporasi yang dianggap terlalu restriktif. Pembobolan DRM dalam skala komunitas justru kerap menjadi pintu masuk bagi pelestarian digital (*digital preservation*) atas karya-karya lama yang tidak lagi didukung oleh pengembang aslinya, serta menjadi wahana bagi inovasi akar rumput yang terkekang oleh struktur perizinan yang eksploitatif.

Melihat kompleksitas dan dilema yang melingkupi fenomena *modding* ini, kebutuhan akan suatu kajian yuridis yang mendalam menjadi sangat mendesak. Sistem ketentuan mengenai hak cipta di Indonesia yang cenderung menganut sistem hukum yang bersifat kodifikasi (*civil law*) dengan pendekatan enumeratif dan restriktif belum memiliki parameter yang jelas untuk menilai suatu karya modifikasi yang bersifat transformatif dan non-komersial. Ketidakjelasan interpretasi terhadap frasa “kepentingan yang wajar” di dalam ketentuan Pasal 43 poin a dan poin d pada Undang-Undang Hak Cipta semakin memperkeruh keadaan, karena tidak adanya pedoman implementatif yang dapat dijadikan rujukan oleh para penegak hukum maupun komunitas kreatif.¹⁴ Akibatnya, setiap bentuk modifikasi yang dilakukan tanpa izin tertulis, sekaya apa pun nilai sosiokultural yang dikandungnya, akan selalu rentan untuk dikualifikasikan sebagai pelanggaran hak cipta. Studi ini dilakukan guna menjawab ketiadaan pembahasan dalam wacana tersebut, dengan menyajikan suatu penelaahan yang bukan sekadar berlandaskan pada pendekatan hukum positivistik belaka, melainkan turut memperhitungkan pula dimensi sosiologis serta doktrin-doktrin hukum modern seperti *transformative use* dan kritik terhadap kontrak baku yang eksploitatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah guna memecahkan dua masalah utama. Pertama, untuk menganalisis secara mendalam kedudukan hukum bagi pihak ketiga (*modder*) yang melakukan modifikasi dan distribusi *GTA San Andreas Indonesia* dalam kerangka sistem hukum hak cipta nasional. Kedua, untuk mengkaji bentuk pertanggungjawaban hukum terkait potensi pelanggaran hak moral dan hak ekonomi pencipta asli, serta membedah kontradiksi antara restriksi EULA pengembang dengan praktik toleransi pasar yang selama ini berlangsung di ekosistem digital Indonesia. Karena itu, studi ini diharapkan mampu menyumbangkan dampak intelektual yang berarti bagi upaya menciptakan keseimbangan hukum yang berkeadilan antara perlindungan hak eksklusif pencipta dan ruang inovasi bagi masyarakat digital di Indonesia.

Penelitian ini menerapkan pendekatan hukum normatif yuridis yang berwatak preskriptif, dengan memfokuskan pada kajian secara mendalam terhadap aturan-aturan perundang-undangan serta asas-asas hukum yang terwujud dalam berbagai instrumen hukum terkait modifikasi permainan video. Guna membedah permasalahan hukum secara holistik, peneliti menerapkan tiga cara pendekatan pokok, yaitu pendekatan

13 Marcella Favale dkk., “Human Aspects in Digital Rights Management: The Perspective of Content Developers,” *SCRIPTed* 13, no. 3 (2016): 289–316, <https://doi.org/10.2966/scrip.130316.289>.

14 Kiara Rygel dkk., “Kriteria Karya Penggemar Fanfiction sebagai Karya Turunan yang Sah dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia,” *RechtJiva* 2, no. 2 (2025): 394, <https://doi.org/10.21776/rechtjiva.v2n2.12>.

berdasarkan peraturan perundang-undangan (*statute approach*) yang merujuk pada Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 mengenai Hak Cipta dan aturan dalam *End User License Agreement* (EULA) sebagai instrumen hukum primer; pendekatan konseptual (*conceptual approach*) yang mengeksplorasi doktrin-doktrin fundamental dalam hukum Hak Kekayaan Intelektual seperti hak moral, hak ekonomi, penggunaan wajar (*fair use*), dan teori keseimbangan hak (*balance of rights*); serta pendekatan studi kasus (*case study*) terhadap fenomena modifikasi GTA San Andreas Indonesia sebagai representasi konkret dari praktik modding pihak ketiga. Materi hukum yang dipakai meliputi sumber hukum utama yang berbentuk UU No. 28 Tahun 2014 dan kontrak lisensi EULA Rockstar Games; sumber hukum sekunder yang didapatkan dari literatur akademis seperti literatur, publikasi akademik, serta karya tulis akhir (skripsi) sebelumnya yang relevan; serta bahan non-hukum berupa kajian akademis sosiokultural mengenai modifikasi permainan video. Seluruh bahan hukum tersebut dihimpun melalui prosedur penelitian kepustakaan (*library research*) yang dilakukan secara sistematis pada berbagai pangkalan data fisik maupun digital. Selanjutnya, seluruh bahan hukum yang sudah dihimpun kemudian ditelaah dengan cara deskriptif kualitatif guna memberikan interpretasi mendalam terhadap realitas hukum yang dikaji, sehingga mampu menghasilkan jawaban substantif atas permasalahan yang diangkat melalui penalaran hukum yang logis.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

1. Kedudukan Hukum Modifikasi Game Sebagai Karya Turunan (Derivative Work) Menurut Uu No. 28 Tahun 2014

Untuk memahami secara komprehensif kedudukan hukum dari fenomena modifikasi permainan video atau yang dikenal secara luas dengan istilah *modding*, khususnya dalam konteks studi kasus *GTA San Andreas Indonesia*, langkah fundamental yang harus dilakukan adalah menempatkan praktik tersebut dalam kerangka yuridis sistem perlindungan terhadap Hak atas Kekayaan Intelektual yang diterapkan di wilayah Indonesia. Analisis ini bertumpu sepenuhnya pada konstruksi norma yang tertuang dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 mengenai Hak Cipta (yang untuk selanjutnya dinamakan UUHC), yang mengatur secara spesifik mengenai rezim perlindungan ciptaan digital, batasan-batasan hak eksklusif, serta konsekuensi hukum dari tindakan adaptasi dan transformasi yang dilakukan oleh pihak ketiga tanpa otorisasi. Industri permainan video modern merupakan representasi dari karya seni digital yang sangat kompleks, di mana proses kreasi dan pengembangannya melibatkan kolaborasi multipihak yang mengintegrasikan berbagai disiplin keahlian seperti penulisan kode program baik dalam wujud *source code* maupun *object code*, penciptaan alur naratif, komposisi musik latar, hingga perancangan elemen visual dan desain grafis karakter.¹⁵ Realitas kolaboratif ini menimbulkan implikasi yuridis yang signifikan terkait status kepemilikan hak cipta, mengingat setiap kontributor pada dasarnya memiliki hak moral atas bagian ciptaannya masing-masing, namun dalam konteks produk akhir yang dipasarkan kepada konsumen, seluruh elemen tersebut terintegrasi menjadi satu kesatuan karya yang memperoleh perlindungan secara menyeluruh dari ketentuan undang-undang.¹⁶

¹⁵ Vania Irawan, "Analisis Yuridis terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Games) Berupa Pembajakan Secara Online," *Journal of Intellectual Property* 3, no. 2 (2020): 37–38, <https://doi.org/10.20885/jipro.vol3.iss2.art3>.

¹⁶ Vania Irawan.

Meskipun Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 sama sekali tidak memuat penjelasan secara tegas tentang istilah ‘permainan video’ secara terperinci, eksistensinya sebagai objek perlindungan hukum telah mendapatkan pengakuan yang tegas dan tidak dapat disangkal. Hal ini tertuang secara gamblang dalam dua ketentuan utama yang saling memperkuat. Pertama, Ketentuan dalam Pasal 40 ayat (1) huruf r UUHC secara tegas dan terbatas menyebutkan ‘permainan video’ sebagai salah satu bentuk karya yang termasuk ke dalam bidang ilmu pengetahuan, kesenian, serta kesusastraan di mana ketentuan tersebut dilindungi oleh negara.¹⁷ Kedua, penegasan tersebut diperkuat kembali dalam ketentuan pada Pasal 59 ayat (1) huruf d UUHC yang secara terang-terangan menyebutkan bahwa masa berlakunya perlindungan hak cipta terhadap suatu ciptaan berlaku pula terhadap “permainan video”.¹⁸ Dengan demikian, pengakuan yuridis ini mengukuhkan bahwa sebuah permainan video seperti Permainan *Grand Theft Auto: San Andreas* yang dibuat oleh *Rockstar Games*, merupakan suatu *res* atau objek hukum yang secara sah berada di bawah naungan rezim Hak Cipta Indonesia. Lebih lanjut, sifat fundamental dari perlindungan hak cipta di Indonesia menganut prinsip deklaratif dan bersifat otomatis atau *automatic protection*. Berdasarkan definisi yang termaktub di dalam Pasal 1 poin 1 UUHC, hak cipta dimaknai sebagai hak istimewa milik pencipta yang muncul dengan sendirinya menurut asas deklaratif begitu suatu karya telah terlihat dalam wujud konkret (*tangible form*).¹⁹ Proses pencatatan atau pendaftaran hak cipta di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual bukanlah syarat konstitutif bagi lahirnya hak, melainkan hanya berfungsi sebagai alat bukti administratif semata. Implikasi hukumnya adalah, seketika para insinyur dan seniman di *Rockstar Games* menuangkan ide-ide kreatif mereka ke dalam baris-baris kode sumber dan kode objek yang membentuk dunia fiktif *San Andreas*, pada saat itu pula hak eksklusif atas gim tersebut lahir dan melekat secara mutlak pada diri mereka sebagai pencipta ataupun pihak yang memegang hak cipta secara sah. Konsekuensi logis dari konstruksi hukum yang absolut ini adalah bahwa tidak seorang pun atau pihak lain diperkenankan untuk melakukan pengumuman, penggandaan, pendistribusian, penyewaan, atau bentuk-bentuk eksploitasi ekonomi lainnya terhadap ciptaan tersebut tanpa terlebih dahulu memperoleh persetujuan atau lisensi secara tertulis dari pihak pemilik hak cipta yang berwenang.²⁰ Oleh karena itu, secara *a priori* dan berdasarkan asas hukum yang berlaku, segala bentuk intervensi teknis maupun artistik yang dilakukan oleh pihak ketiga di luar korporasi *Rockstar Games* terhadap arsitektur fundamental gim *GTA San Andreas* berada dalam posisi yang sangat rentan secara hukum sejak awal mula perbuatan tersebut dilakukan.

Aktivitas modifikasi gim atau *modding* yang marak dilakukan oleh komunitas gamer pada hakikatnya merupakan suatu tindakan mentransformasi ciptaan yang sudah ada sebelumnya menjadi wujud baru yang berbeda secara visual maupun fungsional. Proses ini secara teknis melibatkan perubahan, adaptasi, penambahan, atau penataan ulang terhadap elemen-elemen orisinal gim untuk menghasilkan tampilan grafis, alur permainan, karakter, atau bahkan pengalaman bermain yang sama sekali tidak tersedia

17 Vania Irawan.

18 Vania Irawan.

19 Pritha Arintha Natasaputri, “Perlindungan Hukum atas Karya Cipta terhadap Tindakan Fanfiksasi: Studi pada Novel *The Twilight Saga ‘Breaking Dawn’* dan Web Novel *Renesmee’s Normal Life*,” *Jurnal USM Law Review* 1, no. 2 (2018): 44, <https://doi.org/10.26623/julr.v1i2.2254>.

20 Dosi dkk., “Aspek Hukum Perlindungan Hak Cipta Program Komputer di dalam Creative Commons Indonesia,” 1..

dalam versi rilis resmi dari pengembang.²¹ Dalam terminologi hukum hak cipta yang baku, baik yang dianut secara universal dalam berbagai konvensi internasional maupun yang sudah diserap ke dalam tatanan hukum di Indonesia, sebagai buah dari proses transformasi semacam ini secara tepat diklasifikasikan sebagai Karya Turunan atau *Derivative Work*.²² Karya turunan dapat didefinisikan sebagai suatu ciptaan baru yang lahir dari pengembangan, pengadaptasian, atau modifikasi terhadap ciptaan yang telah ada sebelumnya, namun tetap memiliki ketergantungan substansial terhadap hak cipta induknya, sehingga ia tidak dapat berdiri sendiri sebagai ciptaan yang otonom secara hukum tanpa adanya restu dari pemilik ciptaan asal.

Terkait dengan kewenangan untuk menciptakan suatu karya turunan, Undang-Undang Hak Cipta yang berlaku di Indonesia sudah menyediakan aturan yang sangat jelas dan bersifat restriktif. Pasal 9 ayat (1) huruf d UUHC dengan jelas menyebutkan bahwa suatu hak untuk mengadakan adaptasi, aransemen, atau bentuk transformasi lain atas suatu ciptaan menjadi komponen yang tak terpisahkan dari hak ekonomi khusus yang semata-mata dimiliki oleh Pencipta ataupun Pemilik Hak Cipta.²³ Ini adalah suatu privilese hukum yang bersifat kekuasaan tunggal (monopoli), yang mana cuma pemilik hak cipta saja yang memegang wewenang mutlak untuk menentukan apakah ciptaannya boleh diadaptasi, kapan waktunya, dan oleh pihak mana saja. Lebih jauh lagi, untuk menjaga eksklusivitas dan mencegah terjadinya eksploitasi ilegal, Pasal 9 ayat (2) UUHC secara tegas mengamanatkan bahwa siapa pun yang hendak menjalankan hak ekonomi tersebut, termasuk di dalamnya hak untuk membuat karya turunan, harus memperoleh persetujuan sebelumnya secara tertulis dari Pencipta ataupun Pemilik Hak Cipta.²⁴ Ketidadaan izin tertulis yang sah atau *written permission* ini membawa implikasi hukum yang fatal bagi pihak ketiga yang melakukan modifikasi. Karya turunan yang dihasilkan tanpa adanya landasan otorisasi formal tidak memiliki legalitas sama sekali dan tidak berhak mendapatkan perlindungan hukum sebagai sebuah ciptaan mandiri berdasarkan UUHC.²⁵ Sebaliknya, tindakan modifikasi tanpa izin tersebut secara otomatis dan tanpa pengecualian akan dikualifikasikan sebagai suatu bentuk pelanggaran terhadap hak eksklusif pencipta asli. Dengan demikian, rezim hak cipta Indonesia menempatkan posisi pencipta karya turunan atau *derivative author* dalam posisi yang subordinat, di mana eksistensi hukum dari ciptaan modifikasinya sepenuhnya bergantung pada pemenuhan syarat kumulatif berupa izin dan pengalihan hak yang sah dari pemegang hak cipta primer. Kreativitas, orisinalitas, atau bahkan nilai-nilai sosiokultural lokal yang dicurahkan oleh seorang *modder* dalam proses modifikasi tidak dapat dijadikan sebagai justifikasi hukum untuk melepaskan diri dari jerat pelanggaran hak cipta induk, selama proses transformasi tersebut tidak dilandasi oleh suatu kontrak lisensi yang sah secara hukum.

Ketika kerangka teoretis yang telah diuraikan tersebut diaplikasikan secara konkret untuk menganalisis kasus *GTA San Andreas Indonesia*, maka akan tampak dengan jelas adanya pertentangan yang tajam antara praktik di lapangan dengan ketentuan hukum positif. Proyek modifikasi yang diprakarsai oleh Naufal Irfan ini bukanlah sekadar

21 Silfiah Rohmawati, "Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab," 169.

22 Pritha Arintha Natasaputri, "Perlindungan Hukum atas Karya Cipta terhadap Tindakan Fanfiksasi: Studi pada Novel The Twilight Saga 'Breaking Dawn' dan Web Novel Renesmee's Normal Life," 216.

23 Ikhsanul Fikri, "Perlindungan Hak Ekonomi dalam Karya Adaptasi Berdasarkan Hukum tentang Hak Cipta," 220.

24 Ikhsanul Fikri, .

25 Kiara Rygel dkk., "Kriteria Karya Penggemar Fanfiction sebagai Karya Turunan yang Sah dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia," 394.

perubahan minor atau penambahan kosmetik belaka. Proyek ini merupakan suatu bentuk intervensi kreatif yang sangat masif, di mana ia secara fundamental mengubah arsitektur konten asli gim *Grand Theft Auto: San Andreas* milik Rockstar Games.²⁶ Modifikasi yang dilakukan mencakup penyesuaian visual dan grafis yang signifikan, penambahan karakter serta kendaraan baru yang sarat dengan nuansa lokal khas Indonesia, hingga rekonstruksi latar kota Los Santos yang ikonik menjadi lingkungan perkotaan di Indonesia yang dilengkapi dengan elemen-elemen sosiokultural seperti angkutan umum, papan nama berbahasa Indonesia, dan bahkan tempat ibadah.²⁷ Meskipun upaya transformasi ini secara subjektif bertujuan mulia untuk mendekatkan pengalaman bermain gim tersebut dengan realitas budaya masyarakat Indonesia serta memperpanjang umur komersial produk yang notabene telah berusia lebih dari satu dekade, secara yuridis formal tindakan tersebut tidak dapat dilepaskan dari jerat hukum sebagai sebuah Karya Turunan. Seluruh hasil modifikasi ini tetap tunduk dan berada di bawah bayang-bayang kendali absolut rezim hak cipta primer yang dipegang oleh Rockstar Games. Ketiadaan izin tertulis atau skema lisensi formal antara pihak *modder* dengan Rockstar Games secara otomatis menempatkan proyek *GTA San Andreas Indonesia* dalam posisi yang ilegal. Ketidakpatuhan terhadap syarat administratif yang diamanatkan oleh Pasal 9 UUHC ini menyebabkan seluruh jerih payah dan transformasi kreatif yang telah dilakukan kehilangan landasan legalitasnya di hadapan hukum positif Indonesia.²⁸ Posisi *modder* menjadi sangat lemah karena secara yuridis ia dipandang bukan sebagai inovator yang sah, melainkan sebagai pihak yang telah melanggar hak eksklusif pencipta asli.

Pelanggaran yuridis dalam kasus ini tidak hanya berhenti pada ranah pelanggaran hak ekonomi untuk membuat karya turunan, tetapi juga merambah pada pelanggaran teknis yang diatur secara spesifik dalam Pasal 52 UUHC. Untuk dapat melakukan modifikasi semasif yang dilakukan dalam proyek *GTA San Andreas Indonesia*, seorang *modder* hampir dapat dipastikan harus terlebih dahulu melakukan tindakan menetralisasi, melumpuhkan, atau menembus mekanisme proteksi digital atau *Digital Rights Management* (DRM) yang melekat pada perangkat lunak gim tersebut.²⁹ Metode yang lazim digunakan dalam komunitas *modding* adalah teknik rekayasa balik (*reverse engineering*), *cracking*, atau *jailbreak*, yang esensi teknisnya secara spesifik diarahkan untuk menonaktifkan sistem pengamanan digital yang melindungi integritas kode sumber dan kode objek dari intervensi pihak luar yang tidak berwenang.³⁰ Pasal 52 UUHC secara tegas dan tanpa ambiguitas melarang setiap orang untuk merusak, meniadakan, ataupun menjadikan tidak bekerja perangkat pengendali teknologi yang dipakai untuk melindungi oleh pencipta. Pelanggaran terhadap pasal ini merupakan suatu delik hukum formal yang berdiri sendiri. Oleh karena itu, aktivitas modifikasi yang diawali dengan penembusan sistem proteksi digital secara teknis merupakan pelanggaran hukum yang secara terang-terangan disebutkan di dalam undang-undang, serta hal tersebut memosisikan keahlian teknis seorang *modder* bukan sebagai prestasi kreatif, melainkan sebagai bukti material dari suatu perbuatan melawan hukum.

Namun demikian, di tengah rigiditas teks undang-undang yang tampak menghakimi setiap bentuk modifikasi, penting untuk menghadirkan perspektif kritis terhadap

26 Saputra, "Analisis Yuridis Terhadap Tindakan Modifikasi Permainan Video (Modding) Berdasarkan Pasal 52 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," 45.

27 Saputra,.

28 Saputra,., hlm. 46.

29 Saputra,., hlm. 62.

30 Saputra,.

penerapan hukum positif yang terkadang gagal menangkap esensi dan dinamika inovasi digital. Evaluasi yuridis yang adil tidak boleh berhenti hanya pada pembacaan teks administratif secara sempit. Penerapan hukum hak cipta yang terlalu tekstual dan positivistik sering kali gagal membedakan secara substansial antara tindakan “pembajakan” murni yang hanya mereplikasi karya tanpa perubahan berarti, dengan “penggunaan transformatif” atau *transformative use* yang dilakukan oleh komunitas kreatif.³¹ Sebagaimana diargumentasikan oleh Erika Weisdorfer, sebuah karya modifikasi yang secara signifikan mengubah tujuan awal, karakter fundamental, dan menambahkan lapisan ekspresi atau makna baru yang orisinal pada karya aslinya, seharusnya tidak serta-merta direduksi menjadi sekadar pelanggaran administratif, melainkan harus dievaluasi melalui lensa yang berbeda.³² Dalam konteks *GTA San Andreas Indonesia*, *modder* tidak sekadar menyalin kode atau aset milik Rockstar Games secara mentah untuk kemudian dijual kembali. Tindakannya adalah melakukan injeksi nilai-nilai sosiokultural yang kental, membangun narasi lokal yang relevan, serta melakukan modifikasi arsitektur lingkungan yang secara fundamental mentransformasi pengalaman bermain menjadi sesuatu yang sangat relevan dengan realitas dan identitas masyarakat Indonesia. Mengkategorikan transformasi sosiokultural semacam ini secara absolut sebagai karya turunan ilegal yang melanggar hukum, hanya karena ia gagal memenuhi syarat administratif izin tertulis, adalah suatu simplifikasi hukum yang mengabaikan realitas penciptaan nilai secara kolaboratif antara produsen dan konsumen di era digital. Konstruksi hukum positif Indonesia saat ini, dengan tidak mengakomodasi secara eksplisit doktrin *fair use* atau pengecualian bagi karya transformatif non-komersial, menutup ruang diskursus bahwa modifikasi semacam ini seharusnya tidak diperlakukan setara dengan tindak pidana pembajakan. Lebih jauh, penegakan hukum yang kaku terhadap Pasal 52 UUHC juga perlu dikritisi. Sebagaimana diungkapkan dalam kajian Favale, implementasi DRM sering kali bukanlah representasi dari kehendak murni pencipta, melainkan merupakan bentuk hegemoni dan kontrol asimetris yang dipaksakan oleh pihak distributor atau penerbit untuk mengamankan monopoli pasar.³³ Dalam perspektif ini, tindakan *modder* yang melakukan *reverse engineering* atau menembus proteksi digital dapat dibaca bukan hanya sebagai kejahatan teknis, tetapi juga sebagai wujud resistensi sosiokultural terhadap kontrol korporasi yang restriktif. Pembobolan DRM dalam konteks modifikasi non-komersial sering kali justru membuka jalan bagi sirkulasi karya yang lebih luas, pelestarian digital (*digital preservation*), dan terfasilitasinya inovasi akar rumput yang dikekang oleh struktur EULA yang eksploitatif. Menghukum *modder* secara absolut dengan delik pidana Pasal 52 UUHC berarti membiarkan instrumen hukum nasional tunduk pada agenda pengamanan aset pemilik modal global, alih-alih melindungi esensi kreativitas dan keseimbangan hak cipta yang sesungguhnya di tingkat lokal. Oleh karena itu, kedudukan hukum modifikasi gim sebagai karya turunan di Indonesia sampai sekarang ini masih termasuk ke dalam zona tidak jelas (abu-abu) yang timpang: secara formal ia adalah pelanggaran hukum, namun secara substansial ia adalah manifestasi dari inovasi digital yang kaya akan nilai sosiokultural dan sayangnya belum mendapatkan tempat yang layak dalam sistem hukum nasional yang adaptif.

31 Erika Weisdorfer, “Transformative Play: The Legalities of Modding in the Video Game Industry,” *Cybaris*® 16, no. 1 (2024): 3.

32 Erika Weisdorfer.

33 Marcella Favale dkk., “Human Aspects in Digital Rights Management: The Perspective of Content Developers,” 289–316.

2. Pertanggungjawaban Hukum Modder Dan Kontradiksi Eula Dengan Praktik Modding

Apabila pada pembahasan sebelumnya telah diuraikan mengenai kedudukan hukum modifikasi permainan video sebagai suatu karya turunan yang secara yuridis formal berada dalam posisi yang rentan akibat ketiadaan izin dari pemegang hak cipta primer, maka pembahasan selanjutnya akan mengelaborasi lebih dalam mengenai konsekuensi yuridis yang timbul dari tindakan modifikasi tersebut, khususnya terkait dengan bentuk pertanggungjawaban hukum yang dapat dibebankan kepada pihak ketiga atau *modder*. Lebih jauh lagi, pembahasan ini akan mengupas secara kritis kontradiksi yang tajam antara batasan-batasan normatif yang tertuang secara kaku dalam Perikatan Lisensi bagi Pengguna Akhir (EULA) dengan realitas toleransi selektif yang dipraktikkan secara *de facto* oleh para pengembang permainan video, seperti yang ditunjukkan oleh Rockstar Games. Analisis dalam bagian ini akan menelisik tidak hanya aspek pelanggaran hak-hak moral serta hak-hak ekonomi milik pencipta yang bersumber dari Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 mengenai Hak Cipta (UUHC), tetapi juga akan menelaah secara doktrinal mengenai daya ikat EULA sebagai suatu kontrak baku serta implikasi dari ambivalensi kebijakan yang menciptakan ketidakpastian hukum di tengah komunitas kreatif digital di Indonesia.

Pada tataran yang paling fundamental, tindakan modifikasi yang dilakukan oleh pihak ketiga terhadap suatu permainan video tanpa terlebih dahulu mendapatkan persetujuan dari pencipta asli merupakan suatu bentuk pelanggaran terhadap hak moral pencipta. Hak moral, sebagaimana dijamin dalam kerangka hukum hak cipta Indonesia, merupakan hak yang bersifat personal, abadi, serta tidak bisa dihilangkan ataupun dipindahkan sepanjang pencipta masih dalam keadaan hidup, walaupun hak ekonomi atas ciptaan tersebut telah beralih kepada pihak lainnya dengan cara transaksi jual beli ataupun pemberian izin (lisensi).³⁴ Pasal 5 ayat (1) UUHC dengan tegas menyatakan bahwa hak moral milik pencipta mencakup beberapa hal, yaitu hak untuk mencantumkan ataupun tidak mencantumkan namanya pada karyanya, hak untuk memakai nama alias (samaran), serta hak untuk menjaga keutuhan ciptaannya dari berbagai macam perubahan, pemotongan, ataupun penyesuaian yang bisa mengganggu martabat maupun nama baiknya selaku seorang pencipta.³⁵ Dalam konteks modifikasi permainan video seperti yang terjadi pada proyek *GTA San Andreas Indonesia*, tindakan mengubah secara signifikan elemen-elemen fundamental permainan, seperti mengganti model karakter, mengubah latar lingkungan dari kota Los Santos menjadi suasana perkotaan di Indonesia, hingga menyisipkan elemen-elemen budaya lokal yang sama sekali tidak terdapat dalam visi artistik orisinal para pengembang di Rockstar Games, merupakan suatu intervensi yang secara langsung mencederai hak integritas pencipta.³⁶

Meskipun pihak *modder* sering kali mendalilkan bahwa perubahan yang dilakukannya adalah untuk memperkaya pengalaman bermain, menambah nilai estetika, atau bahkan sebagai bentuk penghormatan terhadap budaya lokal, dalil-dalil subjektif tersebut tidak dapat menghapuskan sifat melawan hukum dari tindakan modifikasi tanpa izin di hadapan hukum positif. Hak moral memberikan kewenangan mutlak kepada pencipta untuk menentukan sejauh mana ciptaannya boleh dijamah, diadaptasi, atau diubah

34 Wendelina Ernatudera dkk., "Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Moral Pencipta Berdasarkan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014," *Jurnal Ilmu Hukum Wijaya Putra* 1, no. 2 (2023): 196, <https://doi.org/10.38156/jihwp.v1i2.131>.

35 Wendelina Ernatudera dkk..

36 Dahen dan Rasyidi, "Perlindungan Hukum bagi Pemegang Lisensi Hak Cipta Game Online terhadap Pihak Ketiga sebagai Pembuat Program Modifikasi," 169..

oleh tangan pihak lain.³⁷ Setiap perubahan yang tidak mendapatkan restu dari pencipta, terlepas dari seberapa kreatif atau inovatifnya perubahan itu, secara yuridis dipandang sebagai suatu distorsi yang berpotensi merusak reputasi dan integritas artistik dari karya asli. Oleh karena itu, tindakan Naufal Irfan dalam menciptakan *GTA San Andreas Indonesia* yang mengubah secara fundamental atmosfer dan narasi kultural dari gim asli, tanpa adanya mekanisme perizinan yang sah dari Rockstar Games, merupakan pelanggaran yang nyata terhadap hak moral yang secara alamiah melekat pada diri para pencipta di balik gim *Grand Theft Auto: San Andreas*. Perlindungan terhadap hak moral ini bersifat absolut dan memosisikan setiap inovasi yang lahir dari rahim ciptaan orang lain sebagai suatu bentuk pelanggaran hak asasi pencipta yang tidak dapat diganggu gugat.

Selain melanggar hak moral yang tidak terkait dengan nilai ekonomi, aktivitas modifikasi serta distribusi permainan video oleh pihak ketiga juga memiliki konsekuensi yuridis yang serius terhadap hak yang bersifat ekonomi dari pencipta atau pemilik hak cipta. Hak ekonomi dimaknai sebagai suatu hak khusus yang melekat pada diri pencipta ataupun pemilik hak cipta guna memperoleh keuntungan finansial atau keuntungan materiil dari ciptaannya melalui berbagai bentuk eksploitasi, seperti penerbitan, penggandaan, pendistribusian, penyewaan, pengumuman, dan termasuk pula hak untuk mengadaptasi atau mentransformasi ciptaan menjadi karya turunan.³⁸ Berdasarkan Pasal 8 UUHC, hak ekonomi ini memberikan kewenangan penuh kepada pemilik hak cipta untuk mengontrol setiap bentuk pemanfaatan komersial dari karya intelektualnya. Dalam konteks modifikasi gim, meskipun distribusi hasil modifikasi seperti *GTA San Andreas Indonesia* sering kali dilakukan secara cuma-cuma oleh pihak *modder* tanpa memungut biaya sepeser pun dari para pengunduh, tindakan tersebut tidak serta-merta menghapuskan unsur pelanggaran terhadap hak ekonomi pencipta asli.³⁹

Argumentasi bahwa distribusi gratis tidak menimbulkan kerugian ekonomi merupakan suatu kekeliruan persepsi yang mendasar. Dalam perspektif hukum hak cipta, kerugian ekonomi tidak hanya diukur dari hilangnya pendapatan langsung akibat penjualan ilegal, tetapi juga mencakup kerusakan terhadap kontrol pasar yang dikuasai secara khusus oleh pihak pemilik hak cipta.⁴⁰ Dengan mendistribusikan edisi ubahan dari permainan *Grand Theft Auto: San Andreas*, pihak *modder* secara tidak langsung telah mengambil alih hak distribusi yang seharusnya menjadi domain mutlak Rockstar Games. Lebih jauh, keberadaan modifikasi gratis yang tersebar luas di masyarakat dapat mendegradasi nilai ekonomi dari lisensi resmi atau potensi pendapatan di masa depan yang bisa dimanfaatkan oleh pihak pemilik hak cipta.⁴¹ Rockstar Games, selaku pihak yang memegang hak cipta, mempunyai wewenang istimewa untuk menentukan kapan dan dalam bentuk apa mereka akan merilis versi *remastered*, *remake*, atau konten tambahan lainnya yang bernuansa kultural. Kehadiran modifikasi seperti *GTA San Andreas Indonesia* secara prematur telah mengisi ceruk pasar tersebut tanpa adanya kompensasi ekonomi sepeser pun yang mengalir kembali kepada pemilik modal yang telah menginvestasikan sumber daya besar dalam penelitian dan pengembangan gim

³⁷ Wendelina Ernatudera, dkk., *Loc. Cit.*

³⁸ Ikhsanul Fikri, "Perlindungan Hak Ekonomi dalam Karya Adaptasi Berdasarkan Hukum tentang Hak Cipta," 220..

³⁹ Taupiqurrahman dkk., "Perlindungan Hak Cipta Terkait Pelanggaran Modifikasi Karya Ciptaan Asing yang Dilakukan Tanpa Izin di Indonesia," *SUPREMASI: Jurnal Hukum* 4, no. 1 (2021): 96, <https://doi.org/10.36441/supremasi.v4i1.548..>

⁴⁰ Ikhsanul Fikri, *Loc. Cit.*

⁴¹ Indra Wira Agung Saputra, *Op. Cit.*

tersebut.⁴² Dengan demikian, status non-komersial dari distribusi modifikasi tidak memberikan imunitas hukum bagi *modder*. Pemanfaatan materi ciptaan tanpa lisensi atau otorisasi dari pencipta, meskipun dilakukan tanpa motif mencari laba, tetap dikualifikasikan sebagai bentuk pelanggaran hak ekonomi yang mencederai kedaulatan finansial pemegang hak cipta atas kontrol eksklusif terhadap ekosistem komersial dari karya intelektualnya.

Beranjak dari pelanggaran terhadap rezim hak cipta, lapisan permasalahan yuridis berikutnya yang harus ditelaah adalah terkait dengan kontrak lisensi yang melandasi hubungan hukum antara pengguna akhir (*end user*) dengan pengembang permainan video. Dalam ekosistem perangkat lunak *proprietary*, termasuk di dalamnya permainan video seperti *Grand Theft Auto: San Andreas*, mekanisme yang digunakan untuk mengatur hak dan kewajiban pengguna adalah melalui suatu Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir atau yang dikenal secara universal dengan istilah *End User License Agreement* (EULA).⁴³ Secara yuridis, EULA diakui sebagai suatu bentuk perjanjian baku (*standard contract*) yang diakui keabsahannya dalam tatanan hukum Indonesia sesuai dengan aturan Pasal 1313 yang dihubungkan dengan Pasal 1320 pada Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPdata).⁴⁴ Dokumen-dokumen ini berisi pasal-pasal baku yang sudah dipersiapkan secara sepihak oleh pengembang selaku pihak yang memiliki posisi tawar yang dominan, dan bersifat “take it or leave it” bagi konsumen. Dalam klausul EULA yang ditetapkan oleh Rockstar Games, terdapat larangan yang bersifat eksplisit dan imperatif terhadap segala bentuk tindakan modifikasi, rekayasa balik (*reverse engineering*), distribusi karya turunan, serta akses terhadap kode sumber program.⁴⁵ Pengguna hanya diberikan hak guna pakai yang terbatas (*licensed, not sold*), sementara kepemilikan penuh atas hak cipta dan rahasia dagang tetap berada secara mutlak di tangan pengembang.

Konsekuensi yuridis dari pelanggaran terhadap klausul yang tercantum dalam EULA adalah lahirnya suatu tindakan wanprestasi atau ingkar janji (*breach of contract*).⁴⁶ Berdasarkan asas *pacta sunt servanda* yang dipakai dalam hukum perdata, setiap perikatan yang disusun secara sah mengikat layaknya sebuah undang-undang bagi kedua belah pihak yang menyepakatinya. Dengan menyetujui EULA pada saat proses instalasi atau pembuatan akun, pengguna telah mengikatkan dirinya untuk tunduk pada seluruh batasan yang tercantum di dalamnya. Ketika pengguna kemudian melakukan tindakan modifikasi seperti yang terjadi dalam kasus *GTA San Andreas Indonesia*, maka ia telah secara sadar melanggar batasan kontraktual tersebut, sehingga dapat dikualifikasikan telah melakukan wanprestasi. Namun demikian, di sinilah letak pentingnya untuk melakukan suatu pembedaan doktrinal yang presisi antara rezim hukum kontrak (wanprestasi) dengan rezim hukum hak cipta (pelanggaran hak eksklusif). Sebagaimana ditegaskan oleh Divyanshu Mishra melalui kerangka *Nexus Test* yang diadopsi dari preseden yurisprudensi dalam kasus *MDY Industries, LLC v. Blizzard Entertainment, Inc.*, tidak semua pelanggaran terhadap klausul EULA secara otomatis dapat dikonversi

42 Naeem AllahRakha, “The Legality of Reverse Engineering and the Protection of Trade Secrets in the Software Industry,” *Jurisdicte: Jurnal Hukum Dan Syariah* 15, no. 2 (2024): 318, <https://doi.org/10.18860/j.v15i2.28422>.

43 Hari Purwanto, “Analisa End User License Agreement (EULA) sebagai Bentuk Perjanjian Baku dalam Aplikasi WON by BWS,” 146.

44 Hari Purwanto.

45 Kellen Beck, “Rockstar’s Cool with Mods, Just Don’t Mess with Their Online Services,” Mashable, 2017, <https://mashable.com/article/rockstar-gta-mods>.

46 H. Purwanto, *Loc. Cit.*

menjadi suatu tindak pidana atau pelanggaran hak cipta.⁴⁷ Terdapat demarkasi yang tegas di antara keduanya. Suatu pelanggaran terhadap batasan kontraktual dalam EULA, seperti larangan untuk melakukan modifikasi pada mode *single-player* untuk kepentingan pribadi, pada hakikatnya hanyalah merupakan persoalan keperdataan murni berupa wanprestasi. Tindakan tersebut baru akan bersinggungan dan melanggar hak cipta secara langsung jika tindakan wanprestasi itu berimplikasi pada tindakan yang melanggar hak-hak khusus milik pencipta sebagaimana telah diatur di dalam peraturan perundang-undangan tentang hak cipta, misalnya ketika pihak *modder* tidak hanya memodifikasi, tetapi juga melakukan redistribusi hasil modifikasi tersebut secara luas untuk mendapatkan keuntungan komersial, atau menggunakan aset-aset gim untuk menciptakan produk kompetitor baru.⁴⁸ Oleh karena itu, mendalilkan bahwa setiap tindakan modifikasi non-komersial secara mutlak dan tanpa kecuali merupakan pelanggaran hak cipta hanya karena dilarang oleh suatu kontrak baku EULA adalah suatu bentuk kesesatan logika hukum yang harus dihindari. Analisis hukum yang cermat harus mampu memisahkan secara jernih antara pengingkaran kesepakatan lisensi yang bersifat sepihak dengan ancaman yang nyata terhadap kedaulatan hak kekayaan intelektual.

Kompleksitas permasalahan ini semakin bertambah ketika kita melihat adanya ambivalensi dalam kebijakan yang diterapkan oleh Rockstar Games dan induk perusahaannya, Take-Two Interactive, terhadap fenomena *modding* yang berkembang luas di masyarakat. Secara resmi, pihak Rockstar Games telah mengeluarkan pernyataan yang mengindikasikan adanya suatu bentuk toleransi selektif.⁴⁹ Mereka menyatakan bahwa secara umum, modifikasi yang bersifat non-komersial dan hanya berjalan pada mode permainan tunggal (*single-player*) tidak akan dikenai tindakan hukum, selama modifikasi tersebut tidak menyalahi hak atas kekayaan intelektual milik pihak lain di luar itu.⁵⁰ Sebaliknya, perusahaan akan bersikap sangat agresif dan tidak segan mengambil langkah hukum terhadap modifikasi yang dianggap mengganggu integritas dan keseimbangan ekosistem permainan daring multipemain (*multiplayer*) seperti layanan *GTA Online*, atau modifikasi yang mencoba mengeksploitasi aset-aset daring untuk keuntungan tidak sah.⁵¹ Kebijakan dualisme ini menciptakan suatu wilayah abu-abu (*grey area*) yang secara yuridis sangat problematis dan melumpuhkan kepastian hukum bagi komunitas kreator digital, khususnya di Indonesia. Banyak pihak di kalangan *modder* yang sering kali salah mengartikan sikap permisif selektif ini sebagai suatu bentuk “izin implisit” atau pengabaian hak (*waiver*) dari pihak pemegang hak cipta.⁵²

Pandangan yang menganggap diamnya pemegang hak cipta sebagai bentuk pelepasan hak adalah suatu kekeliruan yang sangat fatal secara doktrin hukum perdata. Dalam hukum perdata, ketiadaan tuntutan hukum pada suatu waktu tertentu tidak berarti hilangnya hak untuk menuntut di masa depan bagi pemegang hak tersebut. Hak eksklusif adalah hak yang secara alamiah melekat dan memiliki sifat yang tidak dapat diganggu gugat, dan sikap pasif dari pemilik hak tidak dapat ditafsirkan sebagai suatu bentuk

47 Divyanshu Mishra, “Derivative Works and Video Game Mods Under Copyright Law,” *International Journal for Legal Research and Analysis* 2, no. 7 (2022), <https://www.ijlra.com/details/derivative-works-and-video-game-mods-under-copyright-law-by-divyanshu-mishra>.

48 Divyanshu Mishra.

49 TOI Sports Desk, “The Legal Battle over GTA V Mods: Creative Freedom vs. Rockstar’s Control.”

50 Beck, “Rockstar’s Cool with Mods, Just Don’t Mess with Their Online Services.”

51 Beck.

52 TOI Sports Desk, *Loc. Cit.*

waiver atau penyerahan hak secara implisit.⁵³ Toleransi yang diberikan oleh Rockstar Games pada dasarnya bersifat temporer, diskresioner, dan dapat dicabut sewaktu-waktu sesuai dengan kebijakan internal perusahaan. Strategi ini, dalam kajian akademis yang dilakukan oleh Despoina Farmaki, dapat dikategorikan sebagai suatu bentuk *tolerated infringement* atau pelanggaran yang ditoleransi.⁵⁴ Ini adalah sebuah strategi manajemen risiko di mana pemegang hak cipta secara sadar memilih untuk tidak menindak suatu pelanggaran dalam skala dan konteks tertentu karena adanya keuntungan tidak langsung yang diperoleh, seperti promosi gratis, perpanjangan umur produk (*product longevity*), dan pembangunan loyalitas komunitas yang kuat, sambil tetap mempertahankan hak hukum mereka untuk menindak tegas pelanggaran yang dianggap merugikan kepentingan bisnis inti mereka.⁵⁵ Implikasi dari strategi ini adalah bahwa posisi hukum para *modder*, termasuk Naufal Irfan, tetap berada dalam kondisi kerentanan absolut. Mereka “hidup atas izin” korporasi, di mana pedang represif yuridis dapat diayunkan kapan saja tanpa pemberitahuan sebelumnya. Diamnya Rockstar Games terhadap *GTA San Andreas Indonesia* hingga saat ini bukanlah sebuah legitimasi, melainkan hanyalah sebuah penangguhan penegakan hukum yang sewaktu-waktu dapat dicabut.

Dalam konteks pembahasan mengenai batas-batas toleransi terhadap modifikasi non-komersial, menjadi sangat penting untuk menggarisbawahi adanya fenomena pergeseran model monetisasi di kalangan kreator konten digital, termasuk para *modder*. Saat ini, batas antara aktivitas non-komersial yang murni dengan komersialisasi terselubung menjadi semakin bias dan kabur. Maraknya penggunaan platform *crowdfunding* atau donasi seperti Saweria, Trakteer, Patreon, dan Ko-fi di kalangan *modder* telah membuka pintu bagi praktik monetisasi yang tidak langsung. Dalam banyak kasus, tameng “penggunaan transformatif” dan “non-komersial” yang selama ini dijadikan sebagai justifikasi moral dan sosial oleh komunitas *modder* akan gugur dengan sendirinya ketika akses terhadap hasil modifikasi tersebut dikunci di balik suatu mekanisme donasi eksklusif atau *paywall*.⁵⁶ Apabila seorang *modder* menawarkan hasil karyanya secara gratis, namun kemudian menyediakan akses awal, fitur tambahan, atau versi eksklusif dari modifikasi tersebut hanya bagi para donatur yang telah memberikan sejumlah uang melalui platform-platform tersebut, maka secara substansial telah terjadi suatu transaksi komersial. Dalam kondisi yang demikian, tindakan tersebut secara sah dan meyakinkan telah bergeser dari sekadar pelanggaran kontrak (wanprestasi EULA) menjadi suatu pelanggaran atas hak ekonomi milik pencipta sebagaimana yang ditentukan dalam UUHC, yaitu redistribusi karya turunan demi mendapatkan keuntungan finansial secara langsung maupun tidak langsung.⁵⁷ Pada titik ini, dalih apa pun yang berkaitan dengan kebebasan berekspresi atau kreativitas komunitas menjadi tidak relevan dan tidak dapat lagi dijadikan sebagai pembenaran, karena telah terjadi eksploitasi ekonomi yang nyata terhadap hak milik intelektual orang lain.

Pada akhirnya, diskursus mengenai pertanggungjawaban hukum *modder* dan kontradiksi EULA tidak dapat dilepaskan dari suatu kritik fundamental terhadap hakikat EULA itu sendiri sebagai sebuah instrumen kontrak baku dalam ekosistem digital. Pengakuan mutlak terhadap EULA sebagai kontrak yang mengikat secara sah berdasarkan Pasal 1313 juncto 1320 KUHPerdara merupakan suatu kekeliruan analitis

53 Rockstar Games, *Loc. Cit.*

54 Despoina Farmaki, User-Generated Content in Gaming: Legal Challenges and Narrative Frameworks, *Law, Technology and Humans*, 2025, Vol. 7 No. 2. <https://doi.org/10.5204/lthj.3857>.

55 Despoina Farmaki.

56 Indra Wira Agung Saputra, *Op. Cit.*, hlm. 46.

57 Ikhsanul Fikri, *Loc. Cit.*

jika tidak diiringi dengan evaluasi kritis terhadap asas kebebasan berkontrak (*freedom of contract*) yang melandasinya. Secara formal-prosedural, EULA mungkin terlihat telah memenuhi unsur-unsur sahnya suatu perjanjian, terutama unsur kesepakatan yang diwujudkan melalui mekanisme “klik-setuju” (*clickwrap agreement*).⁵⁸ Namun secara substansial, kesepakatan yang dicapai melalui skema ini pada hakikatnya tidak lahir dari suatu kemauan sukarela yang seimbang dan bebas dari tekanan. Konsumen sebagai pengguna akhir tidak memiliki posisi tawar (*bargaining power*) yang setara dengan korporasi multinasional raksasa. Mereka dihadapkan pada pilihan yang bersifat biner dan eksploitatif: menyetujui seluruh isi kontrak yang tebal dan rumit yang telah dipersiapkan secara sepihak, atau tidak dapat menggunakan produk yang telah mereka beli sama sekali.⁵⁹ Dalam perspektif doktrin hukum perdata yang lebih progresif, situasi ini dapat dikualifikasikan sebagai suatu bentuk penyalahgunaan keadaan (*misbruik van omstandigheden*).⁶⁰ Klausul-klausul baku yang secara imperatif melarang segala bentuk modifikasi, distribusi, dan rekayasa balik, sering kali melanggar prinsip keseimbangan kewajiban serta hak di antara korporasi serta konsumen.

Dengan alasan demikian, menjadikan EULA sebagai landasan hukum yang absolut dan tanpa kritik untuk mengkriminalisasi atau menuntut secara perdata para *modder* atas dasar pelanggaran hak cipta adalah suatu bentuk penyerahan kedaulatan hukum nasional kepada dikte sepihak dari korporasi global. Alih-alih bertindak sebagai pelindung buta bagi keabsahan kontrak baku yang eksploitatif, instrumen hukum nasional, termasuk doktrin-doktrin yang telah berkembang dalam yurisprudensi, seharusnya digunakan untuk mengkritisi, mengawasi, dan bahkan membatalkan klausul-klausul yang secara tidak adil mematikan ruang inovasi dan otonomi digital masyarakat.⁶¹ Dengan memahami EULA bukan sebagai kitab suci yang tak tersentuh, melainkan sebagai sebuah konstruksi sosial yang sarat dengan kepentingan ekonomi dan ketimpangan struktural, maka pelaksanaan aturan hukum dalam ranah hak cipta bisa ditempuh melalui lebih berkeadilan. Proses menegakkan aturan hukum yang berkeadilan harus mampu membedakan secara jernih antara pembajakan komersial yang merusak industri dengan inovasi akar rumput yang justru menjadi *value co-creator* dan memperkaya ekosistem budaya digital. Tanpa adanya reformasi regulasi yang mengadopsi parameter objektif mengenai konsep kepentingan yang wajar dan doktrin *fair use* yang adaptif, para *modder* kreatif di Indonesia akan selamanya terjebak dalam ketidakpastian hukum, di bawah bayang-bayang ancaman represif dari rezim hak cipta yang saat ini lebih berpihak pada akumulasi modal korporasi global daripada pada keberpihakan terhadap dinamika kreativitas bangsanya sendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh uraian analisis yuridis, sosiologis, dan doktrinal yang telah dikemukakan dalam pembahasan sebelumnya, dapat ditarik dua simpulan fundamental yang merefleksikan kompleksitas problematika hukum modifikasi permainan video di Indonesia, khususnya dalam studi kasus *GTA San Andreas Indonesia*. Simpulan ini tidak hanya berhenti pada penegakan norma hukum positif secara positivistik, tetapi juga menawarkan suatu perspektif kritis yang diperlukan untuk menjembatani kesenjangan

58 H. Purwanto, *Op. Cit.*, hlm. 147.

59 Yuching Li, “Legal Status of End-User License Agreements for Online Games in Taiwan in 2020,” *AIP Conference Proceedings* 2685, no. 1 (2023): 030027, <https://doi.org/10.1063/5.0111640>.

60 Yuching Li.,

61 Yuching Li.,

antara rigiditas peraturan perundang-undangan dengan dinamika inovasi digital yang berkembang pesat di akar rumput. Pertama, dari perspektif hukum positif Indonesia yang bersumber di dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 mengenai Hak Cipta (disingkat UUHC), kedudukan hukum modifikasi permainan video oleh pihak ketiga, seperti yang dilakukan oleh Naufal Irfan terhadap gim *Grand Theft Auto: San Andreas*, secara formal dan tanpa keraguan merupakan suatu bentuk pelanggaran hukum. Gim video telah diakui secara sah sebagai karya yang memperoleh perlindungan sesuai dengan Pasal 40 ayat (1) huruf r, dan setiap tindakan transformasi terhadapnya yang menghasilkan karya turunan (*derivative work*) wajib tunduk pada ketentuan Pasal 9 UUHC yang mewajibkan adanya persetujuan secara tertulis dari pemilik hak cipta utama, di mana dalam perkara ini Rockstar Games. Ketiadaan izin tersebut secara otomatis menempatkan hasil modifikasi sebagai karya yang tidak memiliki landasan legalitas, terlepas dari seberapa kaya nilai sosiokultural lokal yang diinjeksikan ke dalamnya. Lebih lanjut, metode teknis yang digunakan untuk melakukan modifikasi, yang umumnya melibatkan pelumpuhan sarana kontrol teknologi melalui rekayasa balik atau *cracking*, secara eksplisit melanggar ketentuan pidana yang diatur dalam Pasal 52 UUHC, sehingga memosisikan *modder* tidak hanya sebagai pelanggar hak moral dan ekonomi, tetapi juga sebagai pelaku delik formal.

Kedua, terkait dengan pertanggungjawaban hukum dan kontradiksi antara ketentuan *End User License Agreement* (EULA) dengan praktik toleransi di lapangan, ditemukan adanya ambivalensi yang menciptakan ketidakpastian hukum yang sistemik. Modifikasi tanpa izin terbukti melanggar hak moral pencipta atas integritas karya (Pasal 5 UUHC) serta hak ekonomi atas kontrol pasar dan potensi lisensi, di mana status non-komersial dari distribusi tidak memberikan imunitas hukum. Namun demikian, analisis yang lebih mendalam mengungkapkan bahwa pelanggaran terhadap klausul larangan modifikasi dalam EULA pada dasarnya adalah wanprestasi kontraktual, dan berdasarkan *Nexus Test*, tindakan tersebut tidak serta-merta dapat dikonversi menjadi pelanggaran hak cipta, kecuali jika terjadi eksploitasi ekonomi nyata seperti komersialisasi terselubung di balik mekanisme *paywall*. Di sisi lain, toleransi selektif yang ditunjukkan oleh Rockstar Games terhadap modifikasi *single-player* bukanlah suatu pengakuan legalitas, melainkan strategi *tolerated infringement* yang menempatkan komunitas kreatif dalam kerentanan absolut karena hak untuk menindak secara represif tetap dapat dieksekusi secara sepihak. Pada akhirnya, kompleksitas ini menggarisbawahi adanya kebutuhan mendesak bagi pembaruan hukum nasional, tidak hanya untuk mengadopsi parameter yang lebih objektif mengenai doktrin *fair use* atau kepentingan yang wajar, tetapi juga untuk mengkritisi konstruksi EULA sebagai kontrak baku eksploitatif yang lahir dari penyalahgunaan keadaan, demi terciptanya keseimbangan yang berkeadilan antara perlindungan hak cipta dan ruang inovasi digital di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- AllahRakha, Naeem. "The Legality of Reverse Engineering and the Protection of Trade Secrets in the Software Industry." *Jurisdictie: Jurnal Hukum Dan Syariah* 15, no. 2 (2024): 309–36. <https://doi.org/10.18860/j.v15i2.28422>.
- Beck, Kellen. "Rockstar's Cool with Mods, Just Don't Mess with Their Online Services." *Mashable*, 2017. <https://mashable.com/article/rockstar-gta-mods>.
- Christie A. Lee. "Video Game Modding in the U.S. Intellectual Property Law:

- Controversial Issues and Gaps.” *Digital Law Journal* 3, no. 4 (2022): 8–31. <https://doi.org/10.38044/2686-9136-2022-3-4-8-31>.
- Dahen, Lovelly Dwina, dan Afnan Rasyidi. “Perlindungan Hukum bagi Pemegang Lisensi Hak Cipta Game Online terhadap Pihak Ketiga sebagai Pembuat Program Modifikasi.” *Eksekusi: Journal of Law* 1, no. 2 (2019): 156–80. <https://doi.org/10.24014/je.v1i2.8428>.
- Divyanshu Mishra. “Derivative Works and Video Game Mods Under Copyright Law.” *International Journal for Legal Research and Analysis* 2, no. 7 (2022). <https://www.ijlra.com/details/derivative-works-and-video-game-mods-under-copyright-law-by-divyanshu-mishra>.
- Dosi, Ingrid Holonita, Budi Santoso, dan Rinitami Njatrijani. “Aspek Hukum Perlindungan Hak Cipta Program Komputer di dalam Creative Commons Indonesia.” *Diponegoro Law Journal* 6, no. 2 (2017): 1–20. <https://doi.org/10.14710/dlj.2017.17433>.
- Erika Weisdorfer. “Transformative Play: The Legalities of Modding in the Video Game Industry.” *Cybaris®* 16, no. 1 (2024): 79–115.
- Ernatudera, Wendelina, Arief Syahrul Alam, dan Andy Usmina Wijaya. “Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Moral Pencipta Berdasarkan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014.” *Jurnal Ilmu Hukum Wijaya Putra* 1, no. 2 (2023): 189–202. <https://doi.org/10.38156/jihwp.v1i2.131>.
- Hari Purwanto. “Analisa End User License Agreement (EULA) sebagai Bentuk Perjanjian Baku dalam Aplikasi WON by BWS.” *Jurnal Globalisasi Hukum* 1, no. 1 (2024): 143–54. <https://doi.org/10.25105/jgh.v1i1.19849>.
- Ikhsanul Fikri. “Perlindungan Hak Ekonomi dalam Karya Adaptasi Berdasarkan Hukum tentang Hak Cipta.” *Ijtihad: Jurnal Hukum dan Ekonomi Islam* 15, no. 2 (2021): 217–35. <https://doi.org/10.21111/ijtihad.v15i2.6907>.
- Iqbal Abdul Malik, Budi Santoso, dan Siti Mahmudah. “Perlindungan Hukum atas Karya Cipta Permainan Video Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.” *Diponegoro Law Journal* 6, no. 2 (2017): 1–13. <https://doi.org/10.14710/dlj.2017.16983>.
- Kiara Rygel, Yenny Eta Widyanti, dan Shanti Riskawati. “Kriteria Karya Penggemar Fanfiction sebagai Karya Turunan yang Sah dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia.” *RechtJiva* 2, no. 2 (2025): 393–407. <https://doi.org/10.21776/rechtjiva.v2n2.12>.
- Marcella Favale, Neil McDonald, Shamal Faily, dan Christos Gatzidis. “Human Aspects in Digital Rights Management: The Perspective of Content Developers.” *SCRIPTed* 13, no. 3 (2016): 289–304. <https://doi.org/10.2966/scrip.130316.289>.
- Pritha Arintha Natasaputri. “Perlindungan Hukum atas Karya Cipta terhadap Tindakan Fanfiksasi: Studi pada Novel The Twilight Saga ‘Breaking Dawn’ dan Web Novel Renesmee’s Normal Life.” *Jurnal USM Law Review* 1, no. 2 (2018): 216–23. <https://doi.org/10.26623/julr.v1i2.2254>.
- Putri Hascaryaningrum, Nova Windiastri, Yassinta Salsabila M., Deni Tri Pamungkas, dan Aditya Pratama. “Perlindungan Hukum Hak Cipta terhadap Hak Cipta atas

- Logo melalui Mekanisme Cross Border Measure.” *Jurnal Hukum, Politik dan Ilmu Sosial* 1, no. 4 (2022): 42–52. <https://doi.org/10.55606/jhps.v1i4.633>.
- Rockstar Games. “Legal.” Rockstar Games. Diakses 1 Oktober 2025. <https://www.rockstargames.com/legal>.
- Rohaini, Harsa Wahyu Ramadhan, Nenny Dwi Ariani, dkk. *Pengantar Hukum Kekayaan Intelektual*. Pusaka Media, 2021. <https://repository.lppm.unila.ac.id/50481/>.
- Saputra, Indra Wira Agung. “Analisis Yuridis Terhadap Tindakan Modifikasi Permainan Video (Modding) Berdasarkan Pasal 52 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.” Skripsi Sarjana, Universitas Brawijaya, 2017. <https://repository.ub.ac.id/id/eprint/112941/>.
- Silfiyah Rohmawati. “Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab.” *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 2, no. 2 (2019): 165–82. <https://doi.org/10.35931/am.v2i2.141>.
- Taupiqqurrahman, Alivia Putri Aina, dan Syamsul Hadi. “Perlindungan Hak Cipta Terkait Pelanggaran Modifikasi Karya Ciptaan Asing yang Dilakukan Tanpa Izin di Indonesia.” *SUPREMASI: Jurnal Hukum* 4, no. 1 (2021): 95–108. <https://doi.org/10.36441/supremasi.v4i1.548>.
- TOI Sports Desk. “The Legal Battle over GTA V Mods: Creative Freedom vs. Rockstar’s Control.” *The Times of India*, 17 April 2025. <https://timesofindia.indiatimes.com/sports/esports/gta/the-legal-battle-over-gta-v-mods-creative-freedom-vs-rockstars-control/articleshow/120372765.cms>.
- Yuching Li. “Legal Status of End-User License Agreements for Online Games in Taiwan in 2020.” *AIP Conference Proceedings* 2685, no. 1 (2023): 030027. <https://doi.org/10.1063/5.0111640>.