

Monetisasi Konten Video *Game* Tanpa Izin di Platform YouTube Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan *Japanese Copyright Act Number 48 of 1970*

Penulis:

Salsabilla Azzahra¹ dan Dina W. Kariodimedjo²

INTISARI

Penelitian Hukum ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui bagaimana perbandingan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan *Japanese Copyright Act Number 48 of 1970* dalam mengatur dan melindungi konten video *game* yang dimonetisasi oleh pengunggah tanpa izin dari developer *game* sebagai pencipta. Selain itu, Penelitian Hukum ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada batasan yang diperbolehkan jika pengunggah memonetisasi konten video *game* di platform YouTube.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode yuridis empiris dengan pendekatan analisis data kualitatif. Bahan hukum primer yang digunakan berupa Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan *Japanese Copyright Act Number 48 of 1970*. Penelitian ini juga bersumber dari bahan hukum sekunder yang meliputi laporan penelitian, buku, dokumen resmi, pendapat ahli, dan wawancara yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan monetisasi konten video *game* tanpa izin di platform YouTube secara langsung dari sumbernya. Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan perundang-undangan dan menganalisis ada atau tidaknya batasan yang diperbolehkan jika pengunggah memonetisasi konten video *game* di platform YouTube.

Hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat perbedaan terkait pengertian video *game* dalam hukum Indonesia dan Jepang. Selain itu, ditemukan bahwa ketentuan hukum hak cipta Indonesia secara eksplisit memasukkan video *game* sebagai objek ciptaan yang dilindungi dalam Pasal 40 ayat (1) huruf r, sementara Jepang mengakui melalui putusan-putusan pengadilan. Penelitian ini juga mendapati bahwa pengaturan hukum Indonesia maupun Jepang tidak memandati batasan yang diperbolehkan untuk melakukan kegiatan monetisasi konten video *game* dalam platform YouTube tanpa izin karena akan mencederai hak eksklusif pemegang hak cipta kecuali jika telah menjadi domain publik.

Kata Kunci: Hak Cipta, Monetisasi Konten Video *Game*, Developer *Game*

¹ Mahasiswa Strata 1 (S-1) Departemen Hukum Bisnis, Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada.

² Dosen Departemen Hukum Bisnis, Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada.

***Monetization of Video Game Content Without Permission on YouTube Platform
Pertaining to Law Number 28 of 2014 concerning Copyright and Japanese
Copyright Act Number 48 of 1970***

Author:

Salsabilla Azzahra³ and Dina W. Kariodimedjo⁴

ABSTRACT

This legal research aims to analyze and find out how Law Number 28 of 2014 concerning Copyright and Japanese Copyright Act Number 48 of 1970 compare in regulating and protecting video game content that is monetized by uploaders without permission from the game developer as the creator. Apart from that, this Legal Research aims to find out whether there are permissible limits if uploaders monetize video game content on the YouTube platform.

The method used in this research is an empirical juridical method with a technical approach to qualitative data analysis. The primary legal materials used are Law Number 28 of 2014 concerning Copyright and Japanese Copyright Act Number 48 of 1970. This research also comes from secondary legal materials which include research reports, books, official documents, expert opinions, and interviews with the aim of to find out the problem of monetizing video game content without permission on the YouTube platform directly from the source. This research was conducted by comparing legislation and analyzing whether or not there are restrictions that are permitted if uploaders monetize video game content on the YouTube platform.

The research results explain that there are differences regarding the meaning of video games in Indonesian and Japanese law. In addition, Indonesian copyright law provisions explicitly include video games as protected objects of creation in Article 40 paragraph (1) letter r, while Japan recognizes video games as protected objects of creation through court decisions. This research also found that Indonesian and Japanese legal regulations do not comply with the permitted limits for monetizing video game content on the YouTube platform without permission because it will infringe the exclusive rights of copyright holders unless it has become public domain.

Keyword: *Copyright, Video Game Content Monetization, Game Developer*

³ Bachelor's degree student in Department of Business Law, Faculty of Law Universitas Gadjah Mada.

⁴ Lecturer at the Department of Business Law, Faculty of Law Universitas Gadjah Mada.