

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	I
HALAMAN PENGESAHAN	II
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	III
KATA PENGANTAR	IV
DAFTAR ISI	VIII
INTISARI.....	X
ABSTRACT	XI
BAB I	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	5
C. TUJUAN PENELITIAN	5
D. KEASLIAN PENELITIAN	6
E. MANFAAT PENELITIAN	9
BAB II	11
A. TINJAUAN UMUM MENGENAI HAK CIPTA	11
1. PENGATURAN HAK CIPTA DI INDONESIA	11
2. PENGATURAN HAK CIPTA DI JEPANG.....	14
B. TINJAUAN UMUM MENGENAI VIDEO <i>GAMEPLAY</i>	16
C. TINJAUAN UMUM MENGENAI DEVELOPER <i>GAME</i>	18
D. TINJAUAN UMUM MENGENAI PLATFORM YOUTUBE.....	19
1. PERKEMBANGAN PLATFORM YOUTUBE	19
2. SISTEM MONETISASI PLATFORM YOUTUBE	20
BAB III.....	23
A. JENIS DAN SIFAT PENELITIAN	23
B. BAHAN PENELITIAN	23
C. SUBJEK PENELITIAN	25
D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA	26
E. ANALISIS DATA.....	26
BAB IV	27
A. DEVELOPER <i>GAME</i> DI INDONESIA	27
B. PERATURAN HUKUM HAK CIPTA INDONESIA DAN JEPANG DALAM MENGATUR DAN MELINDUNGI KONTEN VIDEO <i>GAME</i> YANG DIMONETISASI OLEH PENGUNGGAH TANPA IZIN DARI DEVELOPER <i>GAME</i> SEBAGAI PENCIPTA.....	30
1. PERATURAN HUKUM HAK CIPTA INDONESIA TERKAIT KONTEN VIDEO <i>GAME</i> YANG DIMONETISASI 30	
2. PERATURAN HUKUM HAK CIPTA JEPANG TERKAIT KONTEN VIDEO <i>GAME</i> YANG DIMONETISASI.....	43

C. BATASAN YANG DIPERBOLEHKAN DALAM PRAKTIK INDUSTRI VIDEO GAME DAN PERSPEKTIF PEMEGANG HAK CIPTA VIDEO <i>GAME</i> UNTUK MEMONETISASI KONTEN VIDEO <i>GAME</i> DI PLATFORM YOUTUBE	50
1. PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN INDONESIA	53
2. PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN JEPANG	60
3. PLATFORM YOUTUBE	66
4. DEVELOPER <i>GAME</i>	72
BAB V	77
A. KESIMPULAN	77
B. REKOMENDASI	79
DAFTAR PUSTAKA	81