

Perlindungan Hukum terhadap Game DreadOut dari Pembajakan di Situs Ilegal menurut Undang-Undang Hak Cipta

**Ahnaf Nur Fauzan Romadhon^{1*}, Ai Nazwa Nurbayati², Darmana Aries Setiawan³,
Farrel Ar Rasyid⁴, Enjang Rohiman⁵**

¹⁻⁵Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Indonesia

*Penulis Korespondensi: ahnaf3374@gmail.com

Abstract. *The rapid development of digital technology has driven the advancement of the gaming industry in Indonesia, including the emergence of local games such as DreadOut by Digital Happiness, which has gained international recognition. However, this success is accompanied by serious challenges in the form of piracy through illegal websites that harm copyright holders. This study aims to analyze the legal protection of the game DreadOut against piracy practices based on Law Number 28 of 2014 concerning Copyright. The method used is a normative juridical approach through statutory analysis and literature study. The findings show that DreadOut is a copyrighted work categorized as a video game and is legally protected. Nevertheless, law enforcement against piracy still faces various obstacles, such as the complaint-based offense system, low public awareness, and the ease of access to piracy sites. Therefore, stronger inter-agency cooperation, policy reforms to shift complaint-based offenses into ordinary offenses, and public education to increase respect for intellectual property rights are needed. Effective legal protection will support the growth of the local gaming industry and ensure the sustainability of Indonesian creative works in the digital era.*

Keywords: *Copyright; Digital Game Industry; Enforcement of Law; Piracy; Protection of Intellectual Property*

Abstrak. Pesatnya perkembangan teknologi digital telah mendorong kemajuan industri game di Indonesia, termasuk kemunculan game lokal seperti DreadOut karya Digital Happiness yang meraih pengakuan internasional. Namun, keberhasilan ini diiringi oleh tantangan serius berupa pembajakan melalui situs ilegal yang merugikan pemilik hak cipta. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perlindungan hukum terhadap game DreadOut dari praktik pembajakan berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Metode yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa DreadOut merupakan karya cipta yang termasuk dalam kategori permainan video dan dilindungi secara hukum. Meski demikian, penegakan hukum terhadap pembajakan masih menghadapi berbagai kendala, seperti sistem delik aduan, rendahnya kesadaran masyarakat, serta kemudahan akses terhadap situs pembajak. Oleh karena itu, dibutuhkan penguatan kerja sama antar lembaga, reformasi kebijakan agar delik aduan dapat diubah menjadi delik biasa, serta edukasi publik untuk meningkatkan penghargaan terhadap hak kekayaan intelektual. Perlindungan hukum yang efektif akan mendukung pertumbuhan industri game lokal dan menjamin keberlanjutan karya anak bangsa di era digital.

Kata kunci: Delik Aduan; Hak Cipta; Industri Game; Pembajakan; Perlindungan Hukum

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) terus mengalami percepatan dari waktu ke waktu. Kemajuan ini membawa kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, mulai dari proses belajar yang kini dapat dilakukan secara daring, pekerjaan yang bisa diselesaikan secara online, hingga hiburan seperti mendengarkan musik, menonton film secara *streaming*, dan bermain game (Nugroho & Nasution, 2025). Kegiatan bermain game menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat diminati oleh masyarakat Indonesia dari berbagai kelompok usia, mulai dari kalangan muda hingga orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa game tidak hanya menjadi sarana rekreasi dan hobi semata, tetapi juga telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat di era digital saat ini. Fenomena ini diperkuat oleh laporan

terbaru yang mengungkapkan bahwa Indonesia menempati peringkat kedua dalam jumlah pemain game, dengan total mencapai 119 juta pemain. Angka ini hanya berada di bawah Tiongkok, yang menduduki posisi pertama dengan jumlah gamer mencapai 701 juta orang (Endah, 2024).

Video game atau permainan video merupakan jenis permainan yang melibatkan interaksi antara pengguna dan antarmuka yang ditampilkan melalui visual dari perangkat video. Berbeda dengan program komputer yang berfokus pada instruksi berupa kode untuk mengoperasikan sistem komputer, video game lebih menitikberatkan pada aspek hiburan interaktif yang melibatkan partisipasi langsung dari pemainnya (Dahen & Rasyidi, 2019).

Awalnya, video game diklasifikasikan berdasarkan platform yang digunakan, seperti permainan arkade, konsol (PS, Xbox, Nintendo Switch), dan komputer pribadi (PC). Namun, dengan semakin berkembangnya penetrasi internet di Indonesia, industri video game pun turut mengalami perluasan platform, mencakup perangkat seperti smartphone, komputer tablet, hingga teknologi berbasis realitas virtual (*virtual reality*), yang memungkinkan akses dan interaksi permainan menjadi semakin luas dan fleksibel. Salah satu aspek penting yang memiliki kaitan erat dengan video game adalah perlindungan hak kekayaan intelektual.

Hak Kekayaan Intelektual, yang sering disingkat sebagai HKI atau dalam istilah internasional disebut *Intellectual Property Rights* (IPR), pada dasarnya merupakan hak yang muncul dari hasil karya intelektual seseorang. Karya-karya tersebut dapat berbentuk hasil penelitian, karya seni, maupun sastra, yang mencakup berbagai bentuk karya tulis seperti buku, perangkat lunak komputer, basis data, laporan teknis, manuskrip, rancangan arsitektur, peta, serta hasil terjemahan. Selain itu, karya intelektual juga meliputi apresiasi budaya yang memiliki nilai seni tinggi, termasuk Ekspresi Budaya Tradisional (EBT), yang memiliki nilai ekonomi potensial bagi pengembangan daerah dan negara industri kreatif (Triana, 2018). Alasan utama di balik keberadaan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) adalah karena individu atau badan hukum yang telah mencurahkan tenaga dan pikirannya untuk menciptakan suatu karya memiliki hak secara alami atau mendasar untuk menguasai dan mengelola hasil ciptaannya. HKI bertujuan untuk memberikan apresiasi terhadap nilai ekonomi dari setiap kreasi dan inovasi yang dihasilkan. Tanpa adanya perlindungan ini, para pencipta dikhawatirkan akan kehilangan motivasi dalam berkreasi dan berinovasi karena karyanya rentan disalahgunakan atau diambil tanpa izin (Makkawaru et al., 2021).

Hak kekayaan intelektual ini terbagi ke dalam dua bidang yakni hak cipta dan hak kekayaan perindustrian (Makkawaru et al., 2021). Indonesia sebagai negara hukum telah menerapkan berbagai peraturan perundang-undangan yang bertujuan untuk memberikan

perlindungan terhadap hak cipta dan kekayaan intelektual. Salah satu regulasi utama yang mengatur hal tersebut adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU HC). Dalam Pasal 1 UU HC disebutkan bahwa "Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan." UU ini mengatur bahwa hak cipta terdiri atas dua jenis hak eksklusif, yaitu hak moral (*moral rights*) dan hak ekonomi (*economic rights*), yang masing-masing memberikan perlindungan atas aspek pribadi dan komersial dari suatu karya cipta (Syailendra & Natashya, 2024).

UU No 28 Tahun 2014 tidak menyebutkan pengertian tentang video game maupun aturan spesifik terkait video game. Di dalam UUHC ini video game dikategorikan sebagai ciptaan, hal ini bias dilihat dari rumusan Pasal 40 ayat (1) dan Pasal 59 ayat (1) (Irawan, 2021). Video game termasuk dalam objek perlindungan hak cipta karena merupakan hasil karya intelektual yang mengandung berbagai unsur kreatif, seperti kode program, musik, karakter, gambar visual, narasi, dan alur cerita. Seluruh elemen ini dihasilkan melalui proses penciptaan yang memerlukan keahlian, imajinasi, dan upaya yang signifikan dari pembuatnya, dalam hal ini dikenal sebagai game developer.

Game developer adalah seorang profesional di bidang pengembangan perangkat lunak yang secara khusus memiliki keahlian dalam merancang dan menciptakan permainan video (Mulyawan, 2020). Para developer game ini memainkan peran sentral dalam merancang dan mengembangkan seluruh aspek permainan, mulai dari konsep awal hingga produk akhir yang dapat dimainkan. Selain itu, video game memiliki nilai ekonomi yang tinggi sebagai produk digital yang banyak dikonsumsi masyarakat, sehingga penting untuk dilindungi dari tindakan pelanggaran seperti pembajakan dan distribusi ilegal. Perlindungan ini juga memberikan kepastian hukum bagi pencipta atau pemegang hak agar dapat menikmati hak moral dan hak ekonominya atas karya yang telah diciptakan.

Indonesia memiliki salah satu karya unggulan dari developer game lokal berjudul DreadOut, yang telah menorehkan kesuksesan di tingkat internasional. Permainan ini dikembangkan oleh studio Digital Happiness yang berbasis di Bandung. Sejak peluncurannya, DreadOut telah mencatatkan penjualan mencapai 2,5 juta kopi di berbagai platform, dengan estimasi pendapatan sekitar 4 juta dolar AS atau setara dengan Rp56 miliar (Admin, 2020). Bahkan, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia mengapresiasi DreadOut karena dinilai berhasil memperkenalkan unsur budaya Indonesia ke panggung dunia.

Elemen-elemen dalam game, seperti bangunan sekolah tua yang menyeramkan dan desa terpencil, menggambarkan suasana khas yang erat kaitannya dengan cerita rakyat Indonesia.

Keberhasilan DreadOut turut mendorong lahirnya sekuel berjudul DreadOut 2, yang dirilis pada tahun 2020 dengan sistem permainan yang lebih rumit dan menarik. Selain sukses secara finansial, game ini juga menginspirasi sineas Indonesia untuk mengadaptasinya ke dalam bentuk film, yang semakin memperkuat posisi DreadOut sebagai karya yang memiliki pengaruh luas, tidak hanya di industri permainan digital, tetapi juga dalam dunia hiburan secara umum (Nurogo, 2025). Keberhasilan tersebut menjadi bukti nyata bahwa karya anak bangsa mampu bersaing di industri global. Meskipun demikian, prestasi ini dihadapkan pada tantangan serius, yakni maraknya praktik pembajakan ilegal melalui berbagai situs yang dengan jelas menyebarkan game tanpa persetujuan dari pemegang hak cipta.

Game DreadOut menjadi salah satu korban dari praktik pembajakan ini. Situs-situs ilegal seperti Ocean of Games, IGG Games, Apunkagames, Hienzo, Skindrow dan berbagai platform serupa lainnya dengan mudah menyediakan file unduhan dari game ini secara cuma-cuma. Bahkan, beberapa situs memberikan petunjuk instalasi dan file *crack* agar pengguna bisa memainkan game berbayar secara gratis. Kondisi ini menyebabkan kerugian tidak hanya dari segi finansial bagi developer, tetapi juga melemahkan semangat kreatif dan investasi industri lokal.

Fenomena ini terjadi karena sebagian besar penggemar game DreadOut sebenarnya menyadari bahwa mengunduh permainan secara ilegal dari situs tidak resmi merupakan tindakan yang tidak etis secara moral. Namun, banyak di antara mereka tetap melakukannya dengan dalih bahwa harga versi resmi game tersebut dianggap terlalu mahal. Berdasarkan informasi harga yang penulis peroleh dari platform distribusi digital Steam, satu judul game DreadOut dibanderol seharga Rp130.999, sedangkan untuk paket lengkap yang mencakup seluruh seri DreadOut dihargai sekitar Rp247.348.

Produk bajakan menciptakan persaingan tidak sehat dengan produk legal, menghambat investasi karya baru, dan merugikan industri kreatif serta perekonomian negara. Masyarakat kerap memilih bajakan karena harga murah dan akses mudah, meski kualitas dan keamanannya rendah. Akibatnya, pemilik hak cipta kehilangan pendapatan, insentif berkreasi menurun, dan lapangan kerja di sektor hiburan terancam. Negara juga dirugikan karena hilangnya potensi penerimaan pajak (Syailendra & Natashya, 2024). Praktik pembajakan ini masih marak terjadi karena rendahnya kesadaran hukum masyarakat serta lemahnya penegakan hukum yang ada, padahal seperti yang kita ketahui bersama, Pemerintah Indonesia sendiri telah mengeluarkan berbagai aturan-aturan yang tertuang dalam undang-undang untuk mencegah penggunaan

video game bajakan. Yang tercantum dalam Undang-Undang No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Berdasarkan uraian permasalahan sebelumnya, penelitian ini difokuskan pada dua isu utama. Pertama, Bagaimana status game DreadOut sebagai karya cipta yang dilindungi hukum menurut Undang-Undang Hak Cipta? Kedua, Bagaimana praktik pembajakan game DreadOut di situs ilegal dan apa saja tantangan dalam penegakan hukumnya di Indonesia?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji bentuk perlindungan hukum terhadap game DreadOut sebagai hasil karya intelektual, serta menganalisis persoalan pembajakan yang terjadi dan tantangan konkret dalam menegakkan hak cipta atas produk game digital di era teknologi saat ini.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah penelitian yuridis normatif, yaitu Penelitian yang bertujuan untuk menelaah dan mengkaji hukum dari sudut pandang normatif, mencakup norma, aturan, asas, prinsip, doktrin, teori hukum, serta literatur hukum lainnya guna menjawab permasalahan yang diteliti (Muhaimin, 2020). Penelitian Yuridis Normatif ini digunakan untuk menganalisis sejauh mana perlindungan hukum terhadap hak cipta diberikan terhadap karya game digital buatan anak bangsa yang telah mengalami pembajakan secara masif melalui berbagai situs ilegal.

Penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undangan dan studi pustaka. Pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan menelusuri dan menganalisis ketentuan hukum positif yang relevan, terutama yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Sementara itu, pendekatan studi pustaka atau studi dokumen dimanfaatkan untuk menghimpun dan mengkaji berbagai sumber literatur seperti jurnal ilmiah, buku ajar, serta dokumen hukum lain Bachtiar (2018) yang memuat informasi konseptual dan praktis mengenai hak cipta serta penerapannya. Sumber data hukum dalam penelitian ini terdiri dari bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan terkait, khususnya UU Hak Cipta; bahan hukum sekunder berupa literatur hukum, artikel ilmiah,; serta bahan hukum tersier seperti kamus dan ensiklopedia hukum yang mendukung pemahaman konsep hukum. Dengan pendekatan ini, penelitian diarahkan untuk menjawab persoalan terkait perlindungan hukum terhadap game DreadOut sebagai karya cipta, serta menganalisis hambatan dalam penegakan hak cipta atas pembajakan melalui situs ilegal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Game DreadOut sebagai Karya Cipta yang Dilindungi Hukum

Kemajuan teknologi serta industri video game telah membuka peluang baru bagi para developer dalam menciptakan pengalaman bermain yang interaktif dan memikat imajinasi. Salah satu genre yang mengalami peningkatan popularitas pada saat itu adalah game horor. Genre ini menempatkan pemain dalam suasana tegang dan menakutkan, di mana mereka harus menghadapi ancaman supranatural yang penuh misteri. Dari latar belakang tersebut kemudian lahirlah game berjudul DreadOut, yang dirilis pada tahun 2014 oleh Digital Happiness, sebuah studio game indie asal Bandung, Indonesia. DreadOut mendapat sambutan positif dari kritikus maupun penggemar game horor, khususnya di Indonesia. Game ini sukses memadukan unsur horor khas Indonesia dengan gameplay yang mendebarkan serta narasi yang kuat.

DreadOut menceritakan kisah seorang siswi SMA bernama Linda yang bersama teman-temannya terjebak di sebuah desa terpencil yang dihuni oleh kekuatan supranatural. Untuk bertahan hidup, pemain menggunakan kamera digital sebagai alat utama untuk melihat dan melawan makhluk gaib seperti pocong, kuntilanak, dan berbagai entitas lain yang terinspirasi dari budaya lokal. Keunikan utama dari DreadOut terletak pada penggabungan unsur mitologi dan legenda tradisional Indonesia ke dalam alur permainan. Dengan cara ini, game tersebut berhasil mempromosikan kekayaan budaya lokal dalam format yang dapat diterima oleh audiens global. Pemain diajak menjelajahi lingkungan mencekam yang penuh teka-teki dan misteri, serta berinteraksi dengan berbagai objek untuk mengungkap cerita lebih dalam dan menyelesaikan misi yang ada (Marandanis et al., 2023).

Game DreadOut berhasil meraih kesuksesan di pasaran dan telah didistribusikan melalui platform *Steam*. Dalam kurun waktu dua bulan sejak peluncurannya, game ini tercatat telah terjual hampir 15.000 kopi dan menghasilkan pendapatan yang melebihi satu miliar rupiah (Yuwono, 2021). Keberhasilan DreadOut turut mendorong lahirnya sekuel berjudul DreadOut 2, yang dirilis pada tahun 2020 dengan sistem permainan yang lebih rumit dan menarik dari pendahulunya.

Dalam DreadOut 2, petualangan Linda melawan makhluk halus mengalami perkembangan signifikan. Tidak seperti sebelumnya yang hanya mengandalkan *smartphone* untuk bertahan, kini Linda dapat memanfaatkan senjata tajam serta berbagai objek di sekitarnya untuk melawan musuh. Peningkatan kualitas grafis juga dimanfaatkan oleh Digital Happiness untuk menciptakan latar permainan yang menggambarkan suasana kota Bandung secara lebih realistis. Digital Happiness juga menjelaskan bahwa game ini mengusung narasi non-linear, di

mana pemain dapat menjelajahi berbagai *side quest* serta berinteraksi dengan karakter NPC maupun hantu untuk membuka misi tambahan dan memperluas alur cerita (Kuncorojati, 2020).

Game DreadOut ini merupakan bukti bahwa pengembang lokal seperti Digital Happiness memiliki kemampuan untuk bersaing di industri game digital, baik di tingkat nasional maupun internasional. Keberhasilan game ini tidak hanya mencerminkan kualitas karya anak bangsa, tetapi juga mempertegas bahwa produk tersebut layak dikategorikan sebagai karya cipta yang dilindungi hukum sesuai dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Pengertian Hak Cipta sendiri dijelaskan dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yaitu Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Meskipun Undang-Undang Hak Cipta tidak secara eksplisit mendefinisikan istilah video game maupun menetapkan ketentuan khusus yang mengaturnya, namun video game tetap termasuk dalam kategori ciptaan yang memperoleh perlindungan hak cipta. Hal ini dapat dilihat dari ketentuan yang tercantum dalam Pasal 40 ayat (1) dan Pasal 59 ayat (1), yaitu:

Pasal 40 ayat (1) “Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:r. permainan video”

Pasal 59 ayat (1) “Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan:d. permainan video”

Dalam Undang-Undang Hak Cipta, suatu karya dapat memperoleh perlindungan hak cipta apabila memenuhi tiga unsur dasar yang menjadi syarat dari suatu ciptaan. Ketentuan ini merujuk pada definisi ciptaan sebagaimana diatur dalam Pasal 1 angka 3, yang menjadi landasan dalam menentukan apakah suatu karya layak untuk dilindungi oleh hak cipta

“Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.”

Hak cipta harus memenuhi unsur dalam 3 hal dasar dari Hak cipta, yaitu memuat Ilmu pengetahuan, Seni dan sastra untuk bisa kemudian mendapat perlindungan hak cipta (Dilaga, 2014). Video game termasuk dalam bidang ilmu pengetahuan karena di dalamnya terdapat struktur bahasa pemrograman yang dibentuk melalui rumus matematika algoritma, memungkinkan eksekusi perintah logis secara sistematis. DreadOut sebagai produk perangkat lunak mencerminkan pencapaian teknis yang kompleks dan dapat dikategorikan sebagai hasil karya di bidang ilmu pengetahuan. Selain itu, DreadOut juga termasuk dalam kategori seni karena memuat unsur visual (seni rupa), audio (seni musik), serta narasi dan penokohan yang

kuat (seni sastra), bahkan menghadirkan aspek teatrikal dan koreografis yang menghidupkan cerita. Keunikan DreadOut terletak pada karakter utamanya, Linda, serta latar dan cerita yang sangat kental dengan budaya lokal Indonesia mulai dari kemunculan makhluk supranatural seperti kuntilanak dan pocong, hingga penggunaan latar desa angker yang merepresentasikan suasana mistis khas Nusantara. Ini menegaskan bahwa DreadOut tidak hanya sebuah game, tetapi juga sarana ekspresi budaya Indonesia dalam bentuk digital. DreadOut juga merupakan hasil ekspresi cipta, karena seluruh elemen di dalamnya baik *source code*, *object code*, hingga alur cerita dan karakter merupakan hasil kreativitas dan keunikan dari pengembang, dalam hal ini Digital Happiness, yang menjadikan game ini memenuhi ketiga unsur dasar hak cipta: sebagai karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang diwujudkan dalam bentuk nyata dan orisinal.

Dalam proses pembuatan sebuah game, umumnya terdapat perusahaan yang bertanggung jawab atas pengelolaannya, yakni developer dan publisher. Developer game merupakan individu maupun badan usaha yang terlibat langsung dalam proses produksi dan pengembangan game. Sementara itu, *publisher* game adalah pihak yang berperan sebagai penyandang dana bagi pengembang serta bertugas dalam aspek pemasaran dan distribusi. Pembuatan game juga melibatkan berbagai tenaga profesional dari beragam bidang, antara lain produser, perancang game (*game designer*), seniman visual (*artist*), pemrogram atau insinyur (*programmer/engineer*), perancang audio (*audio designer*), pemilik hak terkait (*owner of neighboring rights*), serta berbagai posisi non-kreatif lainnya yang turut mendukung keseluruhan produksi game.

Dalam proses pembuatan sebuah game, umumnya terdapat perusahaan yang bertanggung jawab atas pengelolaannya, yakni developer dan *publisher*. Developer game merupakan individu maupun badan usaha yang terlibat langsung dalam proses produksi dan pengembangan game. Sementara itu, *publisher* game adalah pihak yang berperan sebagai penyandang dana bagi pengembang serta bertugas dalam aspek pemasaran dan distribusi. Pembuatan game juga melibatkan berbagai tenaga profesional dari beragam bidang, antara lain produser, perancang game (*game designer*), seniman visual (*artist*), pemrogram atau insinyur (*programmer/engineer*), perancang audio (*audio designer*), pemilik hak terkait (*owner of neighboring rights*), serta berbagai posisi non-kreatif lainnya yang turut mendukung keseluruhan produksi game (Mulyawan, 2020).

Karena proses pembuatan dan pengembangan permainan video melibatkan berbagai pihak atau tenaga ahli dari beragam bidang, maka terdapat dua kemungkinan dalam penentuan siapa yang berhak menjadi pemegang hak cipta atas karya tersebut. Pertama, jika individu-

individu yang terlibat bekerja di bawah naungan game developer dan memiliki hubungan kerja formal dengan perusahaan, maka hak cipta biasanya dimiliki oleh perusahaan tersebut. Kedua, apabila pihak-pihak yang berkontribusi bukan merupakan karyawan tetap dari developer, melainkan bekerja secara independen atau berdasarkan perjanjian kerja tertentu, maka penentuan hak cipta akan bergantung pada kesepakatan antara para pihak (Irawan, 2021).

Jika yang berlaku adalah kemungkinan pertama, yakni para pihak yang terlibat merupakan pekerja di bawah perusahaan game developer, maka hak cipta atas permainan video tersebut dimiliki oleh game developer sebagai pihak pemberi kerja. Hal ini merujuk pada ketentuan Pasal 36 Undang-Undang Hak Cipta, yang menyatakan, “Kecuali diperjanjikan lain, Pencipta dan Pemegang Hak Cipta atas Ciptaan yang dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan yaitu pihak yang membuat Ciptaan.”

Di dalam penjelasan Undang-Undang Hak Cipta dijelaskan bahwa “Yang dimaksud dengan “hubungan kerja atau berdasarkan pesanan” adalah Ciptaan yang dibuat atas dasar hubungan kerja di lembaga swasta atau dasar pesanan pihak lain”

Namun, jika yang terjadi adalah kemungkinan kedua, yaitu pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan permainan video bukan merupakan karyawan tetap dari game developer (misalnya *freelancer* atau pihak ketiga), maka hak cipta atas karya yang mereka hasilkan tetap berada pada masing-masing pencipta tersebut. Developer game dalam hal ini hanya dapat menggunakan ciptaan tersebut berdasarkan perjanjian lisensi atau pengalihan hak cipta dari para pencipta. Artinya, hak eksklusif tetap melekat pada pencipta sampai ada kesepakatan tertulis yang menyatakan sebaliknya, seperti pengalihan hak sepenuhnya kepada developer atau pemberian izin tertentu dalam penggunaan karya tersebut.

Game *DreadOut* sebagai karya yang dilindungi oleh hak cipta secara otomatis memberikan dua jenis hak kepada pemegangnya dalam hal ini Digital Happiness sebagai developer gamenya, yaitu hak ekonomi dan hak moral. Hak ekonomi merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak untuk memperoleh keuntungan finansial dari pemanfaatan ciptaannya, seperti melalui penjualan, lisensi, atau distribusi game. Sementara itu, hak moral adalah hak yang secara pribadi melekat pada diri pencipta dan tidak dapat dihapus atau dialihkan dengan alasan apa pun, meskipun hak ekonominya telah dipindahkan kepada pihak lain (Magdariza, 2023).

Jangka waktu perlindungan terhadap video game ini diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta, khususnya pada Pasal 59 ayat (1), “(1) Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan:.....d. permainan video.... berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.”

Dalam ketentuan tersebut dijelaskan bahwa perlindungan hak cipta atas kedua jenis karya ini berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan. Artinya, selama kurun waktu tersebut, pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif atas pemanfaatan ekonomis dari karya tersebut, termasuk hak untuk melarang atau memberikan izin penggunaan oleh pihak lain. Serta dijelaskan pula bahwa jangka waktu perlindungan hak cipta sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta (UUHC) adalah selama masa hidup pencipta ditambah 70 tahun setelah wafatnya, atau selama 70 tahun sejak pertama kali dipublikasikan untuk ciptaan yang bersifat kolektif maupun milik badan hukum. Ketentuan ini memberikan rentang waktu yang cukup panjang bagi pemilik hak untuk memperoleh manfaat ekonomi dari ciptaannya, serta menjamin keberlangsungan perlindungan terhadap hasil kreativitas dalam jangka waktu yang signifikan (Wanda et al., 2025).

Pada kenyataannya banyak pelanggaran terhadap perlindungan hak cipta itu terkhusus video game umumnya merupakan bentuk pelanggaran langsung, yaitu tindakan menyalin atau mereproduksi karya asli secara tidak sah. Meskipun yang ditiru hanya sebagian kecil dari karya tersebut, namun jika bagian itu dianggap sebagai bagian substansial (*substantial part*), maka tetap dikategorikan sebagai pelanggaran, yang penilaiannya akan ditentukan oleh pengadilan (Mulyawan, 2020). Secara umum, terdapat tiga jenis pelanggaran terhadap video game termasuk game dreadout sendiri, yaitu pembajakan, pembuatan server pribadi (*private server*), dan peretasan (*hacking*). Namun, dalam artikel ini, fokus pembahasan akan diarahkan pada kasus pembajakan melalui situs ilegal.

Pembajakan Game DreadOut di Situs Ilegal dan Tantangan Penegakan Hukumnya

Pembajakan, sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 1 angka 23 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, merupakan tindakan penggandaan ciptaan dan/atau produk hak terkait secara tidak sah serta pendistribusian hasil penggandaan tersebut secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Meskipun dalam situs-situs ilegal game DreadOut dapat diunduh secara gratis, pihak pengelola situs tersebut tetap memperoleh keuntungan ekonomi, antara lain melalui pendapatan iklan, tautan afiliasi (*affiliate links*), penyisipan *adware* atau *malware* dalam file unduhan, pengumpulan data pengguna untuk dijual kepada pihak ketiga, hingga penawaran akses premium berbayar. Semua bentuk keuntungan ini diperoleh tanpa persetujuan dari pemilik hak cipta, sehingga secara langsung merugikan Digital Happiness selaku pengembang game DreadOut baik dari sisi ekonomi maupun hak moral atas ciptaannya.

Tindakan seperti pembajakan ini tentunya secara tegas dilarang dan dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Tindakan tersebut termasuk pelanggaran langsung yang dapat menimbulkan konsekuensi hukum, baik perdata maupun

pidana. Perlindungan ini mencakup hak ekonomi dan hak moral pencipta, sehingga pihak yang menggunakan atau menyebarluaskan ciptaan tanpa persetujuan dari pemilik hak dapat dikenai sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Game DreadOut dan DreadOut 2, sebagai produk kreatif karya anak bangsa dari pengembang lokal Digital Happiness, secara otomatis memperoleh perlindungan hukum sebagai karya cipta begitu diwujudkan dalam bentuk nyata. Perlindungan ini mengacu pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang menyatakan bahwa hak cipta timbul secara otomatis tanpa memerlukan pendaftaran, selama ciptaan tersebut orisinal dan diwujudkan dalam bentuk nyata. DreadOut dengan demikian dilindungi sebagai karya permainan video, ciptaan yang secara eksplisit disebut dalam Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang tersebut. Meskipun pendaftaran hak cipta melalui Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) bersifat sukarela, pencatatan tersebut tetap bermanfaat dalam hal pembuktian hukum apabila terjadi sengketa atau pelanggaran hak. Namun, ketiadaan pencatatan tidak menghapus hak hukum pemilik ciptaan, termasuk hak untuk menuntut pihak yang melakukan pelanggaran.

Pembajakan, sebagaimana dijelaskan tadi dalam Pasal 1 angka 23 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, merupakan tindakan penggandaan ciptaan dan/atau produk hak terkait secara tidak sah serta pendistribusian hasil penggandaan tersebut secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Mengingat di zaman yang serba menggunakan internet sebagai media informasi multimedia membuat berbagai karya digital dapat secara terus-menerus digandakan, dimanipulasi dan disebarluaskan dalam waktu singkat dan cara yang mudah dan salah satunya adalah Video Game .

Fakta ini tidak mengherankan mengingat industri game di Indonesia merupakan salah satu sektor yang berpotensi besar dan menjadi bagian penting dari ekonomi kreatif nasional. Potensi ini terlihat dari luasnya pasar game di Tanah Air (Mulachela, 2020). Tidak dapat dipungkiri bahwa tren bermain game di Indonesia terus mengalami peningkatan yang signifikan. Selain bertambahnya jumlah pemain aktif, tren tersebut juga berdampak langsung pada peningkatan pendapatan sektor ini. Bahkan, menurut data dari Asosiasi Game Indonesia (AGI), pada tahun 2021 saja, pendapatan industri game nasional diperkirakan berada di kisaran 1,5 hingga 2 miliar dolar AS (Sutriyanto, 2024).

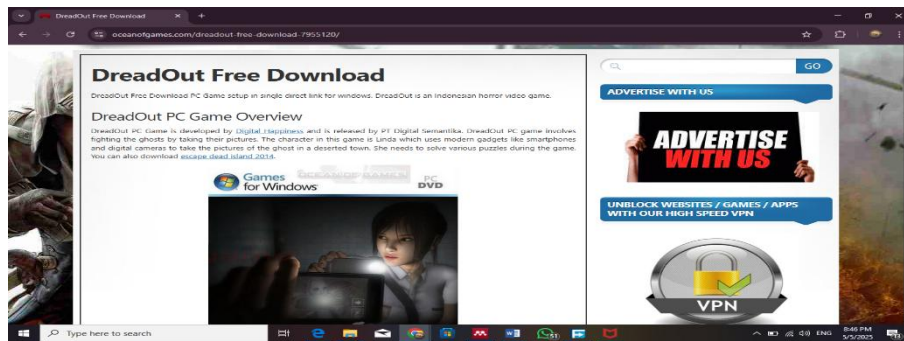
Terlihat jelas bahwa Indonesia memiliki potensi besar dalam sektor industri game, di mana peningkatan jumlah calon konsumen turut mendorong pertumbuhan permintaan di pasar domestik secara simultan. Namun, di balik potensi tersebut, realitas yang dihadapi justru bertolak belakang. Pasar industri game di Indonesia telah menyebabkan kerugian bagi negara dan menjadi salah satu beban dalam neraca pembayaran. Hal ini disebabkan oleh tingginya

arus dana keluar dari sektor ini (Anggreni, 2022), yang diperparah dengan maraknya praktik pembajakan game digital melalui situs-situs ilegal yang memberikan akses gratis terhadap game berbayar tanpa seizin pemegang hak cipta, dan hal ini dipermudah oleh akses internet yang semakin cepat, membuat pembajakan secara online semakin mudah dilakukan. Orang-orang dapat dengan mudah mengakses situs-situs ilegal untuk mengunduh permainan video secara ilegal.

Beberapa situs pembajak game yang populer di kalangan masyarakat Indonesia antara lain seperti Ocean of Games, IGG Games, Apunkagames, Hienzo, Skindrow dan berbagai platform serupa lainnya. Umumnya, praktik pembajakan ini dilakukan melalui dua metode, yakni lewat media fisik dan melalui sistem berbagi file *Peer-to-Peer* (P2P) (Mulyawan, 2020). Video game disebarluaskan secara ilegal oleh situs-situs tersebut menggunakan sistem berbagi file *Peer-to-Peer* (P2P) dengan perantara jaringan *Torrent* maupun situs unduhan langsung atau *Direct Download Link* (DDL) (Irawan, 2021) dan situs-situs *illegal* tersebut kerap menyertakan perangkat lunak seperti *crack* atau *key generator* guna menonaktifkan proses verifikasi lisensi, sehingga memungkinkan pengguna untuk menjalankan permainan layaknya versi resmi, meskipun sebenarnya tidak pernah melakukan pembelian secara legal.

Situs-situs pembajak ini umumnya memperoleh keuntungan dari iklan-iklan yang muncul di halaman unduhan, baik berupa *banner*, *pop-up*, maupun iklan video yang tidak dapat dilewati (*non-skippable ads*). Di samping itu, beberapa situs juga memanfaatkan *malware bundling* atau menyisipkan program berbahaya dalam file unduhan, yang pada akhirnya membuka peluang bagi praktik monetisasi melalui pencurian data, *cryptojacking*, atau pemanfaatan perangkat korban untuk trafik palsu. Dengan cara ini, meskipun game dibagikan secara gratis kepada pengguna, para pengelola situs ilegal tetap memperoleh pendapatan dalam jumlah besar, sementara pengembang game sama sekali tidak mendapatkan kompensasi atas karya mereka.

DreadOut, sebuah game horor karya anak bangsa dari studio Digital Happiness juga tidak lepas dari korban pembajakan. Game ini telah dikenal luas baik di dalam negeri maupun luar negeri sebagai salah satu representasi karya kreatif Indonesia yang mengangkat nuansa budaya lokal dan horor khas Indonesia. Game ini dengan versi ilegalnya tersebar di berbagai situs unduhan tidak resmi. Hal ini tentu menjadi ironi, ketika karya lokal yang seharusnya dibanggakan dan didukung justru dirugikan oleh masyarakat sendiri melalui tindakan pembajakan.



Gambar 1. Dreadout

Sumber: <https://oceanofgames.com/dreadout-free-download-7955120/>

Pasal 1 angka 23 secara tegas mendefinisikan pembajakan sebagai penggandaan ciptaan dan/atau produk hak terkait secara tidak sah, serta pendistribusian hasil penggandaan tersebut secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Oleh karena itu, situs-situs pembajak yang menyebarkan game tanpa izin dan memperoleh pendapatan dari kegiatan tersebut termasuk dalam kategori pelanggaran hak cipta yang dapat dikenai sanksi hukum, baik pidana maupun perdata.

Digital Happiness sebagai pemegang hak cipta game DreadOut ini tentunya sangat dirugikan atas pembajakan oleh berbagai situs ilegal ini terkhusus secara ekonomi. Merujuk pada pengertian Hak Ekonomi di Pasal 8 Undang-Undang Hak Cipta, “Hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan.”

Pasal 9 juga menjelaskan bahwa hak ekonomi mencakup hak untuk menerbitkan, menggandakan, mendistribusikan, menyewakan, menampilkan, dan mengumumkan ciptaan. Ketika game DreadOut dibajak dan disebarluaskan secara ilegal melalui situs seperti Ocean of Games atau Skidrow dan sebagainya, maka tindakan tersebut secara langsung merampas potensi pendapatan yang sah dari Digital Happiness, karena pengguna mengakses dan memainkan game tanpa melalui proses pembelian resmi. Akibatnya, aliran keuntungan yang seharusnya diterima oleh pengembang menjadi terhambat, dan investasi mereka dalam aspek produksi seperti desain, pengembangan cerita, audio visual, serta pemasaran tidak mendapatkan timbal balik yang layak. Hal ini tentu merugikan secara finansial, menghambat pertumbuhan industri game lokal, dan bertentangan dengan perlindungan hukum atas hak ekonomi yang dijamin oleh UUHC (Hikmah et al., 2023).

Menurut hemat penulis pemerintah memegang peranan penting dalam upaya pencegahan pelanggaran Hak Cipta, khususnya yang dilakukan melalui sarana berbasis teknologi informasi. Hal ini ditegaskan dalam Pasal 54 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

tentang Hak Cipta, yang memberikan kewenangan kepada pemerintah untuk melakukan berbagai langkah strategis. Di antaranya adalah melakukan pengawasan terhadap proses pembuatan dan penyebarluasan konten yang melanggar Hak Cipta dan Hak Terkait, serta menjalin kerja sama dan koordinasi dengan berbagai pihak, baik dari dalam maupun luar negeri, untuk mencegah peredaran konten ilegal. Pembajakan game DreadOut yang dikembangkan oleh Digital Happiness, situs-situs ilegal yang menyediakan akses unduhan gratis secara tidak sah menjadi ancaman nyata terhadap perlindungan hak cipta. Oleh karena itu, peran aktif pemerintah dalam memblokir situs pembajak, menindak pelaku, dan mendorong kerja sama lintas sektor sangat krusial demi melindungi karya anak bangsa serta menjaga ekosistem industri kreatif digital di Indonesia. Kemudian tindakan yang bisa dilakukan oleh Digital Happiness sebagai pemegang hak cipta game Dreadout bisa melakukan penuntutan baik secara perdata maupun pidana.

Secara perdata pelanggaran terhadap hak cipta dapat ditindaklanjuti melalui mekanisme gugatan yang diajukan oleh pemegang hak cipta kepada pihak yang melakukan pelanggaran. Dalam hal ini, pemilik hak cipta dapat menuntut beberapa bentuk pemulihan, antara lain meminta ganti kerugian atas kerugian yang diderita akibat pelanggaran tersebut, memohon kepada pengadilan untuk memerintahkan penghentian perbuatan pelanggaran agar tidak terus berlangsung, serta meminta penyitaan terhadap barang hasil pelanggaran yang kemudian dapat dimusnahkan guna mencegah peredaran lebih lanjut. Gugatan tersebut diajukan ke Pengadilan Niaga, yang memiliki kewenangan khusus dalam menyelesaikan sengketa hak kekayaan intelektual, termasuk hak cipta.

Implementasi penindakan melalui gugatan perdata ke Pengadilan Niaga dalam kasus pelanggaran hak cipta terbilang masih jarang dilakukan. Hal ini disebabkan karena beban pembuktian berada pada pihak penggugat, yang harus menunjukkan adanya kerugian secara nyata terhadap hak ekonomi atau hak moral yang dialaminya. Proses pembuktian ini tidaklah sederhana, melainkan kompleks dan sering kali memakan waktu yang panjang (Mulyawan, 2020). Selain itu, dalam pembajakan game melalui situs ilegal, pelaku pembajakan biasanya beroperasi secara anonim dan menggunakan server luar negeri, sehingga identitas dan lokasi mereka sulit dilacak. Hal ini semakin mempersulit proses hukum secara perdata, karena sulit untuk mengajukan gugatan terhadap pelaku yang tidak diketahui keberadaannya secara pasti.

Penindakan terhadap pelanggaran hak cipta dalam bentuk pembajakan game digital juga dapat dilakukan melalui jalur pidana. Berdasarkan ketentuan yang berlaku, pelaku pelanggaran dapat dikenai hukuman maksimal berupa pidana penjara selama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak sebesar Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah). Selain

itu, barang-barang yang digunakan dalam proses pelanggaran, seperti perangkat keras atau media penyimpanan, dapat dirampas oleh negara untuk kemudian dimusnahkan sebagai bagian dari upaya penegakan hukum. Namun, penting dicatat bahwa proses penindakan pidana terhadap pelanggaran hak cipta menggunakan sistem delik aduan. Artinya, penegakan hukum baru dapat dilakukan apabila terdapat laporan dari pihak yang dirugikan dalam hal ini adalah pemegang hak cipta seperti developer game yang mengajukan pengaduan resmi kepada pihak berwenang.

Redaksi penindakan pidana terhadap pelanggaran hak cipta menggunakan sistem delik aduan inilah yang menjadi tantangan terbesar dalam penegakan hukum pembajakan situs ilegal ini, pelanggaran hak cipta dalam bentuk pembajakan termasuk delik aduan, maka para developer game dituntut untuk secara aktif memantau adanya pelanggaran terhadap karya mereka. Namun, hal ini dianggap kurang efektif dalam memberikan perlindungan yang optimal bagi pencipta. Tidak realistis jika para pencipta harus terus-menerus mengawasi pelanggaran yang mungkin terjadi, apalagi di wilayah domisili mereka sendiri sering kali ditemukan pelanggaran tanpa adanya penanganan yang tegas dari aparat penegak hukum. Situasinya menjadi lebih rumit jika pelanggaran terjadi di luar wilayah tempat tinggal pencipta. Selain itu, pelanggaran yang paling sering terjadi adalah pelanggaran terhadap hak ekonomi. Padahal, proses penciptaan game memerlukan waktu yang panjang, ide yang kreatif, serta didukung dengan teknologi dan perangkat komputer yang mahal (Oro et al., 2024). Oleh karena itu, penegakan hukum pidana masih belum memberikan perlindungan yang menyeluruh bagi para pencipta, terbukti dengan masih maraknya peredaran konten game bajakan di berbagai platform ilegal.

Sistem delik aduan yang saat ini berlaku sebaiknya dipertimbangkan untuk diubah menjadi delik biasa agar proses penegakan hukum terhadap pembajakan game digital, khususnya yang terjadi melalui situs ilegal, tidak semata-mata bergantung pada adanya laporan dari pihak pencipta. Dengan status delik biasa, aparat penegak hukum seperti kepolisian dan kejaksaan dapat secara proaktif melakukan penyelidikan dan penindakan tanpa harus menunggu aduan dari pemilik hak cipta. Pendekatan ini akan lebih efektif dalam memberantas pembajakan karena memungkinkan proses hukum berjalan lebih cepat dan tegas. Selain itu, perubahan ini juga akan meringankan beban para pencipta yang selama ini dituntut untuk terus memantau dan melaporkan pelanggaran, yang pada praktiknya sering kali sulit dilakukan mengingat keterbatasan sumber daya dan jangkauan.

Di masa yang akan datang, sangat diharapkan agar pemerintah menunjukkan komitmen yang lebih kuat dalam menangani persoalan pembajakan game digital yang marak terjadi

melalui situs-situs ilegal, dengan menjadikan kasus pembajakan terhadap game DreadOut sebagai salah satu studi kasus yang patut dicermati secara serius. Hal ini penting mengingat industri game merupakan bagian integral dari ekonomi kreatif yang memiliki prospek ekonomi sangat menjanjikan bagi pertumbuhan ekonomi nasional. Potensi tersebut dapat dimaksimalkan apabila ekosistem industri game terlindungi secara hukum, khususnya dalam hal perlindungan hak kekayaan intelektual.

Dibutuhkan sinergi konkret antara beberapa lembaga terkait, seperti Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI), serta aparat penegak hukum seperti kepolisian. Kominfo dapat berperan aktif dengan melaksanakan pemblokiran secara berkala dan sistematis terhadap situs-situs ilegal yang menyediakan konten game bajakan, yang hingga kini masih banyak beroperasi tanpa pengawasan ketat. DJKI juga perlu meningkatkan edukasi dan sosialisasi kepada para pelaku industri kreatif, khususnya pengembang game lokal, tentang pentingnya pendaftaran hak cipta sebagai bentuk perlindungan hukum terhadap karya digital mereka. aparat kepolisian diharapkan dapat lebih responsif meskipun saat ini penindakan terhadap pelanggaran hak cipta masih berbasis delik aduan. Oleh karena itu, perlu dipertimbangkan pula reformasi kebijakan hukum, khususnya perubahan status delik aduan menjadi delik biasa dalam konteks pelanggaran hak cipta terhadap software atau video game. Dengan demikian, penegakan hukum dapat berjalan lebih proaktif tanpa harus menunggu laporan dari pihak pencipta atau pemilik hak. Hal ini akan memperkuat upaya pemberantasan pembajakan secara menyeluruh.

Pada akhirnya, revisi terhadap Undang-Undang Hak Cipta menjadi keniscayaan untuk menyesuaikan dengan tantangan dan kebutuhan era digital saat ini. Dengan perlindungan hukum yang lebih efektif dan sistem penegakan hukum yang adaptif, industri game Indonesia diharapkan mampu berkembang secara berkelanjutan dan berdaya saing global, tidak hanya dengan karya seperti DreadOut, tetapi juga melalui munculnya berbagai produk game lokal lainnya yang inovatif dan berkelas internasional.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Game DreadOut dan DreadOut 2 merupakan karya cipta yang dilindungi hukum berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Meskipun video game tidak disebutkan secara eksplisit dalam undang-undang tersebut, keduanya termasuk dalam kategori ciptaan yang kompleks karena mengandung berbagai elemen seperti musik, kode program, karakter visual, dan cerita, yang masing-masing dilindungi hak cipta. Oleh karena itu, tindakan pembajakan terhadap game tersebut, termasuk melalui situs ilegal yang

memperbanyak dan menyebarluaskan salinan tanpa izin, merupakan pelanggaran hak cipta yang dapat dikenai sanksi pidana maupun perdata.

Namun demikian, penegakan hukum terhadap pembajakan game di situs ilegal masih menghadapi tantangan signifikan, mulai dari lemahnya pengawasan terhadap situs luar negeri, keterbatasan teknologi pelacakan, hingga kurangnya kesadaran masyarakat tentang pentingnya menghargai karya cipta digital. Upaya perlindungan hukum tidak hanya membutuhkan instrumen hukum yang tegas, tetapi juga dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, penyedia layanan internet (ISP), dan masyarakat pengguna. Kolaborasi lintas sektor menjadi kunci dalam menciptakan ekosistem digital yang adil dan aman bagi pelaku industri kreatif Indonesia.

DAFTAR REFERENSI

- Admin. (2020). Pendapatan mencapai Rp56 miliar, DreadOut jadi game Indonesia tersukses? *Game Indozone*.
- Anggreni, L. D. V. (2022). Analisis pelanggaran hak cipta terhadap game bajakan di e-commerce Shopee. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ue392>
- Bachtiar. (2018). *Metode penelitian hukum* (O. Yanto, Ed.). Unpam Press.
- Dahen, L. D., & Rasyidi, A. (2019). Perlindungan hukum bagi pemegang lisensi hak cipta game online terhadap pihak ketiga sebagai pembuat program modifikasi. *Jurnal Eksekusi*, 1(2), 156–180. <https://doi.org/10.24014/je.v1i2.8428>
- Dilaga, R. A. S. (2014). Perlindungan hukum terhadap pencipta software game dalam perspektif undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta. *Jurnal IUS Kajian Hukum Dan Keadilan*, 4(2), 24–33.
- Endah, N. (2024). Indonesia jadi negara dengan gamer terbanyak kedua di dunia, total 119 juta pemain! *URBAN VIBES*.
- Hikmah, F., Yanto, A., & Ariski, K. (2023). Perlindungan hak ekonomi bagi pemilik hak cipta dalam perspektif hukum kekayaan intelektual di Indonesia. *Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 2257.
- Irawan, V. (2021). Analisis yuridis terhadap pelanggaran hak cipta permainan video (video games) berupa pembajakan secara online. *JIPRO: Journal of Intellectual Property*, 3(2), 35–52. <https://doi.org/10.20885/jipro.vol3.iss2.art3>
- Kuncorojati, C. (2020). Game horor lokal DreadOut 2 rilis 20 Februari 2020. *Medcom.Id*.
- Magdariza, M. (2023). Analisa yuridis terhadap hak ekonomi dan hak moral berdasarkan undang-undang hak cipta dalam rangka liberalisasi perdagangan. *UNES Law Review*, 5(4), 2150–2159. <https://doi.org/10.31933/unesrev.v5i4.590>
- Makkawaru, Z., Kamsilaniah, & Almusawir. (2021). *Hak kekayaan intelektual seri hak cipta, paten, dan merek* (Cet ke-1). Farha Pustaka.
- Marandanis, M. R., Zacharias, B. R., & Revelino, R. (2023). Analisis budaya visual pada game Dreadout. *Seminar Nasional Desain Dan Media*, 46–60.

- Muhaimin. (2020). *Metode penelitian hukum* (Cetakan Pe). Mataram University Press.
- Mulachela, A. (2020). Analisis perkembangan industri game di Indonesia melalui pendekatan rantai nilai global (Global Value Chain). *Indonesian Journal of Global Discourse*, 2(2), 32–51. <https://doi.org/10.29303/ijgd.v2i2.17>
- Mulyawan, M. (2020). Pentingnya hak kekayaan intelektual bagi seorang developer. *Jurnal Hukum Bisnis Dan TI, Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, January.
- Nugroho, K. A., & Nasution, K. (2025). Perlindungan hukum bagi pengguna game online dirugikan karena tutupnya sistem elektronik game online di Indonesia secara sepihak. *Journal Evidence Of Law*, 4(1), 44–50. <https://doi.org/10.59066/jel.v4i1.958>
- Nurogo, A. B. (2025). DreadOut, game horor kebanggaan Indonesia. *Rri.Co.Id*.
- Oro, S. T. P., Syamsudin, & Pasaribu, B. K. (2024). Tinjauan yuridis terhadap tindak pidana peredaran kaset bajakan video game berdasarkan undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta. *DEDIKASI: Jurnal Ilmiah Sosial, Hukum, Budaya*, 25(1), 49–64. <https://doi.org/10.31293/ddk.v25i1.8003>
- Rizgy Syailendra, M., & Natashya. (2024). Pemberantasan produk bajakan dan tindakan hukum di Indonesia: Studi kasus upaya pemerintah. *Journal of Education Research*, 5(1), 197–216. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.558>
- Sutriyanto, E. (2024). AGI: Pendapatan industri game Indonesia Rp23,8 triliun sampai Rp31,7 triliun di 2024. *Tribun News*.
- Triana, N. (2018). Menggagas hak kekayaan intelektual perspektif hukum Islam ke dalam hukum nasional. *Al-Manahij: Jurnal Kajian Hukum Islam*, 12(2), 177–192. <https://doi.org/10.24090/mnh.v12i2.1747>
- Wanda, S., Agri, R., & Isradjuningtias, C. (2025). Analisis perlindungan hukum hak cipta dalam industri game: Studi kasus Mobile Legends dan League of Legends. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(5), 29–48. <https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i5.258>
- Yuwono, A. I. (2021). Eksistensi developer game independen Indonesia (Studi kasus eksistensi developer game independen Agate Studio, Creacle Studio, dan Digital Happiness dalam perspektif ekonomi politik komunikasi). *Jurnal Media Dan Komunikasi Indonesia*, 2(1), 22. <https://doi.org/10.22146/jmki.63054>