

Jurnal Restorative Justice

Vol. 9 No. 2, November 2025

E-ISSN: 2622-2051, P-ISSN: 2580-4200

KEDUDUKAN HUKUM VIDEO GAME DALAM SISTEM HUKUM POSITIF DI INDONESIA

THE LEGAL STATUS OF VIDEO GAMES WITHIN THE POSITIVE LAW SYSTEM IN INDONESIA

Jaya Setiawan Sinaga¹, Yosman Leonard Silubun²

¹*Fakultas Hukum Universitas Musamus, email: sinaga@unmus.ac.id*

²*Fakultas Hukum Universitas Musamus, email: yosman@unmus.ac.id*

Abstrak

Pertumbuhan pesat industri video game di Indonesia telah mentransformasi sektor ini dari sekadar hiburan menjadi pilar ekonomi kreatif nasional yang signifikan. Namun, kompleksitas elemen di dalamnya menciptakan tantangan yuridis mengenai bagaimana hukum positif Indonesia memberikan perlindungan yang komprehensif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kedudukan hukum video game sebagai ciptaan multimedia dalam sistem hak cipta, serta mengkaji perlindungan aset virtual dan tata kelola administratifnya di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan konseptual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video game diakui sebagai ciptaan mandiri berdasarkan Pasal 40 ayat (1) huruf r UU Nomor 28 Tahun 2014, namun secara teknis merupakan karya multimedia dengan perlindungan berlapis pada elemen kode komputer, seni rupa, audio, dan narasi. Dalam perspektif hukum perdata, aset virtual dan akun game diklasifikasikan sebagai benda bergerak tidak berwujud yang memiliki nilai ekonomi, sehingga berhak atas perlindungan dari pencurian data berdasarkan UU ITE dan UU PDP. Lebih lanjut, negara melakukan intervensi administratif melalui sistem IGRS untuk klasifikasi konten serta pengakuan *eSports* sebagai olahraga prestasi yang wajibkan institusionalisasi badan hukum. Simpulan penelitian menegaskan bahwa perlindungan video game di Indonesia telah terintegrasi melalui berbagai rezim hukum, baik hak kekayaan intelektual, hukum perdata, maupun regulasi administratif, guna menjamin kepastian hukum bagi pengembang dan perlindungan bagi konsumen dalam ekosistem digital.

Kata kunci: Aset Virtual; Hak Cipta; Video Game

Abstract

The rapid growth of the video game industry in Indonesia has transformed the sector from mere entertainment into a significant pillar of the national creative economy. However, the complexity of its internal elements creates juridical challenges regarding how Indonesian positive law provides comprehensive protection. This study aims to analyze the legal standing of video games as multimedia creations within the copyright system and to examine the legal protection of virtual assets and their administrative governance in Indonesia. The research method employed is normative judicial with statutory and conceptual approaches. The results indicate that video games are recognized as independent creations under Article 40 paragraph (1) letter r of Law Number 28 of 2014; however, technically, they constitute multimedia works with multilayered protection encompassing computer code, fine arts, audio, and narratives. From a civil law perspective, virtual assets and game accounts

are classified as intangible movable objects possessing real economic value, thereby entitling them to protection against data theft under the Law on Electronic Information and Transactions (UU ITE) and the Personal Data Protection Law (UU PDP). Furthermore, the state exercises administrative intervention through the Indonesia Game Rating System (IGRS) for content classification and the recognition of esports as a performance sport, which mandates the institutionalization of legal entities. The study concludes that video game protection in Indonesia has been integrated through various legal regamees – intellectual property rights, civil law, and administrative regulations – to ensure legal certainty for developers and protection for consumers within the digital ecosystem.

Keywords: Copyright, Virtual Assets, Video Games.

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan industri permainan video atau **game** di tanah air kini telah menempati posisi strategis dalam struktur ekonomi kreatif nasional. Angka pertumbuhannya pun tidak main-main; merujuk pada data tahun 2021, jumlah pemain game di Indonesia telah menyentuh 174,1 juta orang dan diprediksi akan terus melonjak hingga 192,1 juta jiwa dalam waktu dekat. Fenomena ini membuktikan bahwa game telah bertransformasi dari sekadar sarana hiburan menjadi motor penggerak ekonomi digital yang tangguh. Bahkan, saat pandemi melumpuhkan banyak lini ekonomi lainnya, sektor ini tetap kokoh dengan menyumbang angka signifikan sebesar 2,19% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional.¹

Jika kita menilik sisi historisnya, perjalanan legalitas video game dalam konstelasi hukum Indonesia ternyata melalui proses evolusi yang cukup panjang. Sejak era *Auteurswet* 1912 hingga lahirnya Undang-Undang Hak Cipta tahun 1982 dan 2002, istilah "video game" sama sekali belum dikenal sebagai subjek hukum yang mandiri. Pada masa itu, hukum cenderung memandang video game secara sempit sebagai bagian dari program komputer atau sekadar karya sinematografi. Pandangan yang reduktif ini berakibat pada perlindungan hukum yang bersifat setengah-setengah atau terfragmentasi, sehingga gagal menyentuh karakteristik unik video game sebagai karya multimedia yang kompleks.²

Keunikan video game memang terletak pada perpaduan harmonis antara kecanggihan teknis dan kedalaman artistik yang menyatu dalam satu ekosistem. Di dalamnya, terdapat berbagai elemen kreatif yang saling berkelindan, mulai dari baris-baris kode sumber (*source code*), estetika visual

¹ Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, *Laporan Outlook Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia 2020/2021*, (Jakarta: Kemenparekraf, 2021)

² Zainal, A. Kekosongan Normatif Permainan Video Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Technology and Economics Law Journal*, 3(1), 1.

dua maupun tiga dimensi, narasi dan naskah dialog yang mendalam, hingga aransemen musik yang imersif. Namun, yang menjadi pembeda paling mendasar antara video game dengan karya audiovisual statis seperti film adalah aspek interaktivitasnya. Kemampuan untuk memberikan umpan balik audiovisual secara langsung dan *real-time* inilah yang menjadikan video game memiliki kedudukan yang spesial di mata hukum dan industri kreatif.

Perubahan fundamental terjadi dengan diundangkannya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC 2014). Indonesia menjadi salah satu negara yang secara progresif memberikan pengakuan eksplisit terhadap "permainan video" sebagai salah satu jenis ciptaan yang dilindungi secara mandiri dalam Pasal 40 ayat (1) huruf r. Pengakuan ini memberikan status yuridis yang lebih kuat bagi para pengembang game untuk mempertahankan hak moral dan hak ekonomi atas karya kreatif mereka.

Seiring dengan perkembangan teknologi, dimensi hukum video game meluas melampaui sekadar isu hak cipta. Munculnya fenomena *electronic sports* (esports) telah mendorong lahirnya pengakuan hukum melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan, yang mengklasifikasikan game kompetitif sebagai olahraga berbasis teknologi. Selain itu, interaksi digital dalam game juga bersinggungan dengan rezim hukum informasi dan transaksi elektronik serta perlindungan data pribadi, terutama terkait pengolahan data jutaan pemain.

Pemerintah Indonesia memperkuat dukungan terhadap sektor ini melalui Peraturan Presiden Nomor 19 Tahun 2024 tentang Percepatan Pengembangan Industri Game Nasional. Kebijakan ini bertujuan untuk memberikan arah, landasan, dan kepastian hukum guna meningkatkan daya saing industri game lokal di pasar global. Hal ini menunjukkan bahwa negara telah menempatkan video game sebagai aset strategis yang memerlukan tata kelola regulasi yang komprehensif, mulai dari aspek administratif hingga klasifikasi konten.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada adanya fenomena "kekosongan normatif" di tengah pengakuan formal video game dalam UUHC 2014. Meskipun telah diakui secara eksplisit, ketiadaan definisi teknis yang jelas sering kali menimbulkan kebingungan klasifikasi antara video game dan program komputer biasa saat proses pendaftaran ciptaan. Selain itu, munculnya isu hukum kontemporer seperti sengketa kepemilikan aset virtual, praktik mikrotransaksi (*loot box*) yang berisiko bersinggungan dengan tindak

pidana perjudian, serta maraknya pelanggaran hak cipta karakter game menuntut adanya analisis yuridis yang mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi krusial untuk memberikan kejelasan mengenai kedudukan hukum video game guna menjamin kepastian hukum bagi pelaku industri, investor, maupun pengguna di Indonesia.

Permasalahan

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka permasalahan utama yang akan dikaji dalam artikel ini adalah bagaimana kedudukan hukum video game sebagai ciptaan multimedia dalam sistem hak cipta Indonesia, serta bagaimana perlindungan hukum terhadap aset virtual dan karakter game dalam perspektif hukum perdata dan regulasi administratif nasional?

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan **metode penelitian yuridis normatif** (*normative legal research*) yang berfokus pada studi kepustakaan terhadap aturan hukum positif di Indonesia. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perundang-undangan (*statutory approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Data penelitian bersumber dari bahan hukum primer berupa undang-undang dan peraturan pemerintah terkait, serta bahan hukum sekunder berupa literatur dan jurnal hukum yang membahas aspek digital dan kekayaan intelektual.

Pembahasan

Video Game sebagai Objek Hak Cipta yang Mandiri

Perlindungan karya digital dalam sistem hukum Indonesia telah mengalami transformasi fundamental untuk merespons pesatnya perkembangan industri kreatif. Secara umum, negara memberikan perlindungan hak cipta berdasarkan prinsip deklaratif, di mana hak eksklusif timbul secara otomatis segera setelah suatu ide diwujudkan dalam bentuk nyata dan difiksasi dalam media apa pun. Prinsip ini, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC 2014), menegaskan bahwa pendaftaran ciptaan bukanlah kewajiban konstitutif, melainkan sarana pembuktian awal yang memudahkan pencipta dalam sengketa hukum.³

³ Sudaryat, S., & Permata, R. R. (2010). *Hak Kekayaan Intelektual*. Bandung: Oase Media. H. 15.

Dalam kerangka hukum tersebut, UUHC 2014 menghadirkan terobosan dengan mengklasifikasikan video game sebagai objek perlindungan yang spesifik. Berdasarkan Pasal 40 ayat (1) huruf r, pemerintah secara eksplisit mengakui "permainan video" (*video games*) sebagai ciptaan yang berdiri sendiri. Pengakuan ini sangat krusial karena memberikan identitas hukum yang mandiri bagi karya interaktif, yang sebelumnya sering kali hanya dipandang sebagai bagian dari program komputer atau karya sinematografi tanpa batasan yang jelas.

Perubahan dalam tatanan kebijakan ini menandai adanya pemahaman baru bahwa video game membawa identitas yang sangat spesifik, yang tidak dapat dipukul rata dengan produk digital konvensional lainnya. Sebagai sebuah karya yang bersifat otonom, esensi video game tidak lagi dipandang sebelah mata hanya dari sisi baris kode pemrogramannya semata, melainkan dihargai sebagai satu kesatuan pengalaman interaktif yang ditawarkan kepada para pemain. Penegasan yang tertuang dalam Pasal 40 menjadi payung hukum krusial untuk memastikan bahwa identitas utuh dari sebuah judul **game** – yang merangkum sistem logika mekanik hingga estetika audiovisualnya – mendapatkan proteksi yang komprehensif dari segala bentuk penjiplakan maupun praktik penggandaan ilegal.

Namun, di balik statusnya sebagai satu kesatuan ciptaan, video game secara teknis merupakan karya multimedia yang bersifat hibrida. Artinya, sebuah video game tersusun atas berbagai elemen kreatif yang masing-masing memiliki karakteristik berbeda dan dapat dilindungi secara terpisah jika diperlukan. Sifat multimedia ini memungkinkan adanya perlindungan berlapis (*overlapping protection*) yang memperkuat posisi hukum pengembang terhadap berbagai jenis pelanggaran.⁴

Elemen pertama yang menjadi fondasi teknis video game adalah kode komputer atau algoritma yang menjalankan instruksi permainan. Meskipun video game secara utuh diakui dalam huruf r, kode sumber (*source code*) dan kode objek di dalamnya tetap mendapatkan perlindungan di bawah kategori "Program Komputer". Perlindungan ini sangat vital untuk mencegah praktik *reverse engineering* atau penyalinan mesin permainan (*game engine*) yang menjadi otak di balik fungsionalitas teknis sebuah permainan.

⁴ Damian, E. (2019). Hukum Hak Cipta. Bandung: ALumni

Selain aspek teknis, aspek visual dalam video game yang mencakup desain karakter, lingkungan, dan antarmuka grafis merupakan elemen estetika yang dilindungi sebagai karya seni rupa. Karakter ikonik dalam sebuah game sering kali memiliki nilai komersial yang tinggi melampaui permainan itu sendiri. Oleh karena itu, jika terjadi penggunaan karakter tanpa izin untuk komoditas lain (seperti *merchandise*), pemilik hak dapat menuntut berdasarkan pelanggaran hak cipta atas karya seni rupa secara independen.

Komponen audio yang meliputi musik latar (*soundtrack*), efek suara, hingga pengisian suara (*voice acting*) juga menjadi bagian integral yang mendapat perlindungan terpisah sebagai karya rekaman atau musik. Dalam industri modern, musik dalam video game sering kali diproduksi secara kolaboratif dengan komposer profesional. Pemisahan elemen ini memastikan bahwa hak moral dan hak ekonomi komposer tetap terlindungi, baik di dalam ekosistem permainan maupun ketika musik tersebut didistribusikan secara mandiri di platform *streaming*.

Aspek naratif yang mencakup naskah cerita, dialog, dan skenario juga tidak luput dari perlindungan hukum sebagai karya tulis. Struktur cerita yang kompleks dalam video game modern sering kali menyerupai naskah film atau novel. Dengan mengidentifikasi narasi sebagai elemen yang dapat dilindungi secara mandiri, hukum memberikan perlindungan bagi orisinalitas ide cerita yang dituangkan pengembang, sehingga mencegah pihak lain mengadopsi alur cerita yang identik ke dalam media lain.

Terkait durasi perlindungannya, UUHC 2014 memberikan jangka waktu yang cukup panjang bagi karya-karya ini. Untuk permainan video yang dimiliki oleh badan hukum, perlindungan berlaku selama 50 tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman (Pasal 59 ayat (1) huruf e). Namun, elemen-elemen individual seperti musik atau karya seni rupa yang dibuat oleh individu dapat memiliki masa perlindungan hingga seumur hidup pencipta ditambah 70 tahun setelah pencipta meninggal dunia, yang memberikan fleksibilitas dalam pengelolaan aset intelektual.

Sebagai simpulan, pengakuan video game dalam UUHC 2014 memberikan kepastian hukum yang bersifat ganda: sebagai satu kesatuan ciptaan yang utuh dan sebagai kompilasi elemen-elemen multimedia yang beragam. Pendekatan ini sangat menguntungkan bagi industri kreatif di Indonesia, karena memungkinkan pengembang untuk melakukan strategi penegakan hukum yang lebih spesifik. Dengan memahami batasan dan

keterhubungan antar elemen tersebut, para kreator dapat memaksimalkan potensi ekonomi dari setiap komponen yang membentuk identitas sebuah video game.

Kedudukan Hukum Aset Virtual dan Karakter Video Game dalam Perspektif Hukum Perdata dan Hak Cipta

Perluasan objek hukum dalam era digital menuntut redefinisi terhadap konsep kebendaan yang selama ini bersifat konvensional. Jika pada pembahasan sebelumnya video game telah diklasifikasikan sebagai ciptaan multimedia yang dilindungi oleh rezim hak cipta, maka dalam ranah hukum perdata, cakupan perlindungannya meluas pada instrumen-instrumen pendukung di dalamnya yang dikenal sebagai aset virtual. Secara umum, hukum perdata Indonesia melalui Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (BW) mengklasifikasikan benda berdasarkan sifatnya, di mana aset digital kini mulai diakui sebagai bagian dari ekosistem kepemilikan modern yang sah.

Dalam kerangka hukum perdata, aset virtual seperti akun permainan (misalnya akun STEAM, PlayStation Network, atau Epic Games)⁵ serta item digital di dalamnya dikategorikan sebagai benda bergerak tidak berwujud. Berdasarkan Pasal 499 BW, pengertian benda adalah segala barang dan hak yang dapat menjadi objek hak milik. Karena aset virtual memiliki nilai ekonomi, dapat dialihkan, dan berada di bawah kendali subjek hukum, maka aset tersebut memenuhi kualifikasi sebagai "benda" meskipun tidak memiliki wujud fisik.⁶

Keberadaan nilai ekonomi pada aset virtual inilah yang menjadi faktor pembeda utama dalam sengketa hukum modern. Akun game atau item langka (*in-game items*) sering kali diperoleh melalui transaksi nyata atau investasi waktu yang signifikan, sehingga memiliki nilai pasar yang dapat dikonversi ke dalam mata uang. Oleh karena itu, pengakuan aset virtual sebagai benda bergerak tidak berwujud memberikan landasan bagi pemiliknya untuk melakukan perbuatan hukum, seperti transaksi jual-beli, sewa-menyewa, atau bahkan menjadi bagian dari harta warisan.

Kualifikasi sebagai benda juga membawa konsekuensi pada perlindungan terhadap gangguan pihak ketiga, terutama terkait tindak pidana

⁵ Penjelasan mengenai platform distribusi digital: STEAM, PlayStation Network (PSN), dan Epic Games Store berfungsi sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) yang menyimpan aset virtual pengguna dengan nilai ekonomi tertentu.

⁶ Subekti, R. (2008). *Pokok-Pokok Hukum Perdata*. Jakarta: Intermasa.

siber. Peretasan akun atau pencurian item digital bukan lagi sekadar permasalahan teknis di dalam *server* pengembang, melainkan bentuk pelanggaran terhadap hak milik seseorang. Dalam hal ini, UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan UU Nomor 1 Tahun 2024 (UU ITE) hadir sebagai pelapis pelindung yang menjamin keamanan data pribadi dan akses ilegal terhadap sistem elektronik yang memuat aset-aset tersebut.

Sinkronisasi antara hukum perdata dan UU ITE menciptakan mekanisme perlindungan hukum yang preventif maupun represif bagi pengguna. Ketika sebuah akun atau aset digital berpindah tangan secara melawan hukum melalui peretasan, hukum memandangnya sebagai kerugian materiil atas benda tidak berwujud. Hal ini memungkinkan korban untuk menuntut pemulihan hak atau ganti rugi, mengingat setiap data yang tersimpan secara elektronik dan memiliki nilai ekonomi merupakan informasi elektronik yang dilindungi oleh negara.⁷

Di sisi lain, karakter dalam video game menempati posisi yang unik karena berada di persimpangan antara aset virtual dan karya seni yang dilindungi hak cipta. Karakter bukan sekadar data digital yang dimiliki pemain, melainkan representasi visual dan intelektual yang diciptakan oleh pengembang. Sejalan dengan pembahasan mengenai video game sebagai karya multimedia pada subbab sebelumnya, karakter dipandang sebagai bagian integral yang tidak terpisahkan dari identitas sebuah permainan, sehingga perlindungannya melekat secara otomatis sejak pertama kali dipublikasikan.

Eksplorasi karakter secara komersial oleh pihak ketiga tanpa izin merupakan bentuk pelanggaran nyata terhadap hak ekonomi pencipta. Dalam industri kreatif, sering kali ditemukan penggunaan karakter populer untuk kepentingan periklanan, *merchandise*, atau karya turunan lainnya tanpa lisensi yang sah. Berdasarkan UUHC 2014, tindakan tersebut dapat diklasifikasikan sebagai pelanggaran hak cipta karena mengambil nilai komersial dari elemen orisinal yang merupakan bagian dari satu kesatuan video game yang dilindungi.⁸

⁷ Ramli, A. M. (2017a). *Cyber Law dan Hukum Informasi: Pengaturan dan Implementasi*. Jakarta: Prenada Media.

⁸ Damian, E. (2019). Op.Cit.

Relevansi perlindungan karakter ini juga mencakup aspek "karakter virtual" yang dimiliki atau dibangun oleh pemain dalam game bergenre *Role-Playing Game* (RPG). Meskipun pemain merasa memiliki karakter tersebut secara personal, secara yuridis, hak cipta atas desain dan mekanisme karakter tetap berada di tangan pengembang. Namun, hak pakai dan akses terhadap karakter tersebut tetap merupakan aset virtual milik pemain yang dilindungi dari intervensi ilegal, menciptakan keseimbangan antara hak cipta pengembang dan hak keperdataan pengguna.

Korelasi antara status video game sebagai ciptaan (UUHC) dan aset digital sebagai benda (*BW*) menciptakan ekosistem hukum yang komprehensif bagi industri game nasional. Penegakan hukum yang kuat terhadap pencurian data dan pelanggaran hak cipta karakter akan mendorong pertumbuhan ekonomi digital yang sehat. Tanpa adanya kepastian hukum mengenai status benda pada aset virtual, pengguna dan investor akan ragu untuk terlibat dalam transaksi yang melibatkan nilai ekonomi besar di dalam ruang siber.

Sebagai penutup, pengakuan aset virtual sebagai benda bergerak tidak berwujud menegaskan bahwa hukum perdata Indonesia bersifat dinamis dalam mengikuti perkembangan teknologi. Integrasi antara perlindungan hak milik atas aset digital dengan perlindungan hak cipta atas elemen-elemen permainan memastikan bahwa baik pengembang maupun pengguna memiliki posisi tawar yang jelas di mata hukum. Dengan demikian, video game tidak hanya dipandang sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai komoditas ekonomi dan objek hukum yang sah dalam tata hukum di Indonesia.

Regulasi Administratif, Ekosistem Esports, dan Tantangan Pelindungan Data dalam Industri Game Nasional

Keberhasilan penegakan hukum terhadap video game sebagai karya cipta dan aset digital sangat bergantung pada efektivitas tata kelola administratif yang ditetapkan oleh negara. Sebagai regulator, Pemerintah Indonesia tidak hanya berperan dalam memberikan perlindungan terhadap substansi karya, tetapi juga bertanggung jawab dalam menciptakan ekosistem digital yang aman dan terstruktur bagi masyarakat. Melalui berbagai instrumen hukum publik, negara melakukan intervensi administratif untuk

memastikan bahwa pertumbuhan industri game berjalan selaras dengan nilai-nilai perlindungan konsumen, etika, dan keamanan nasional.⁹

Salah satu instrumen kendali administratif yang fundamental adalah sistem klasifikasi game yang kini bersifat mandatori bagi seluruh penerbit. Melalui Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024, negara mewajibkan penyelenggara untuk melakukan klasifikasi usia secara mandiri (*self-assessment*) melalui sistem *Indonesia Game Rating System* (IGRS). Kewajiban ini merupakan bentuk tanggung jawab administratif pengembang untuk memitigasi dampak negatif konten digital terhadap kelompok usia rentan, yang mencakup klasifikasi kelompok usia 3+, 7+, 13+, 15+, dan 18+.

Penetapan peringkat usia dalam IGRS didasarkan pada parameter intensitas konten yang ketat, mulai dari unsur kekerasan, penggunaan bahasa kasar, hingga konten horor. Ketidakpatuhan terhadap standar klasifikasi ini membawa konsekuensi hukum yang serius bagi penyelenggara sistem elektronik, di mana pemerintah memiliki otoritas untuk menjatuhkan sanksi administratif secara bertahap. Sanksi tersebut dapat berupa peringatan tertulis hingga tindakan ekstrem berupa pemutusan akses (*blocking*) terhadap game tersebut di wilayah yurisdiksi Indonesia, demi menjamin kepatuhan terhadap norma hukum yang berlaku.¹⁰

Di luar aspek administratif konten, dinamika industri video game juga telah beralih ke arah profesionalisasi melalui sektor *Esports*. Pengakuan *Esports* sebagai cabang olahraga prestasi dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan telah mengubah lanskap hukum pengelolaan tim dan atlet di Indonesia. Pengakuan ini menuntut adanya institusionalisasi yang lebih formal, di mana organisasi *Esports* tidak lagi dipandang sebagai komunitas hobi semata, melainkan sebagai entitas profesional yang memiliki kedudukan hukum tetap di hadapan negara.

Implikasi yuridis dari pengakuan sebagai olahraga prestasi adalah kewajiban bagi setiap tim *Esports* profesional untuk bertransformasi menjadi badan hukum yang sah, umumnya dalam bentuk Perseroan Terbatas (PT). Hal ini bertujuan untuk menjamin kepastian hukum dalam hubungan kerja antara manajemen tim dengan atlet profesional. Kontrak kerja yang disepakati harus tunduk pada ketentuan hukum ketenagakerjaan di Indonesia, yang mencakup

⁹ Sitompul, J. (2021). *Hukum Siber Indonesia: Pemahaman Dasar dan Kontemporer*. Jakarta: Rajawali Pers.

¹⁰ Ramli, A. M. (2017b). *Hak Kekayaan Intelektual: Teori dan Praktik*. Jakarta: Prenada Media.

pengaturan mengenai hak upah, jaminan sosial, serta masa berlaku kontrak, guna mencegah praktik eksplorasi di industri kreatif.¹¹

Sejalan dengan profesionalisasi industri, pengelolaan data pemain juga menjadi isu sentral yang harus diperhatikan oleh penyelenggara game. Mengingat video game modern sangat bergantung pada koneksi internet dan pengumpulan data pengguna, kepatuhan terhadap Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi (UU PDP) menjadi mutlak. Penyelenggara wajib menjamin kerahasiaan, integritas, dan ketersediaan data pemain, serta memiliki dasar pemrosesan data yang sah untuk menghindari kebocoran informasi yang dapat merugikan subjek data secara materiil maupun imateriil.

Perlindungan data ini juga berkaitan erat dengan keamanan finansial pemain, terutama dalam transaksi digital di dalam game. Isu mikrotransaksi, khususnya mekanisme *loot box*, kini mulai mendapat perhatian serius dari perspektif hukum pidana dan ekonomi. *Loot box* sering kali dianggap bermasalah karena mengandung elemen ketidakpastian dan keberuntungan yang menyerupai mekanisme perjudian. Jika tidak diregulasi dengan ketat, praktik ini berisiko memenuhi unsur-unsur perjudian sebagaimana yang dilarang dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 ayat (2) UU ITE.¹²

Risiko hukum pada fitur *loot box* timbul apabila terdapat mekanisme di mana pemain mengeluarkan nilai ekonomi (uang) untuk mendapatkan kesempatan memperoleh barang virtual secara acak yang dapat diuangkan kembali secara ilegal. Hal ini menciptakan irisan tipis antara strategi monetisasi game dengan tindak pidana perjudian daring. Oleh karena itu, sinkronisasi antara kebijakan moneter internal game dengan regulasi pidana siber menjadi krusial agar inovasi dalam model bisnis digital tidak melanggar batas-batas hukum yang ditetapkan oleh negara.

Integrasi antara regulasi administratif IGRS, standar badan hukum *Esports*, dan pelindungan data pribadi membentuk sebuah kerangka hukum yang holistik bagi industri game di Indonesia. Ketiga elemen ini melengkapi perlindungan hak cipta dan kebendaan perdata yang telah dibahas sebelumnya, sehingga tercipta ekosistem yang seimbang antara kepentingan ekonomi pengembang dengan hak-hak perlindungan konsumen. Penegakan

¹¹ Margono, S. (2015). Aspek Hukum Hak Cipta dalam Industri Kreatif. *Jurnal Hukum dan Pembangunan*, 45(2), 240-255.

¹² Damian, E. (2019). Op.Cit.

hukum yang konsisten di ketiga area ini akan menentukan daya saing industri digital nasional di kancah global.

Sebagai simpulan, tata kelola video game di Indonesia telah bertransformasi dari sekadar regulasi konten menjadi pengaturan ekosistem yang kompleks. Negara hadir untuk memastikan bahwa video game tidak hanya menjadi sarana hiburan yang menguntungkan secara ekonomi, tetapi juga media yang aman, bertanggung jawab, dan profesional. Dengan adanya landasan hukum yang kuat dari aspek publik hingga privat, industri video game diharapkan dapat berkontribusi signifikan terhadap ekonomi digital nasional dengan tetap menjunjung tinggi prinsip perlindungan hukum bagi seluruh pemangku kepentingan.

Kesimpulan

Kesimpulan dari pembahasan ini menunjukkan bahwa video game dalam sistem hukum Indonesia merupakan objek hukum multidimensi yang mendapatkan perlindungan secara holistik melalui integrasi berbagai rezim hukum. Secara fundamental, video game diakui sebagai ciptaan multimedia yang berdiri sendiri berdasarkan UUHC 2014 dengan perlindungan berlapis pada elemen kode, seni, dan audio, yang secara paralel juga dipandang sebagai aset virtual berupa benda bergerak tidak berwujud dalam ranah hukum perdata karena memiliki nilai ekonomi riil. Dinamika ini diperkuat oleh intervensi administratif negara melalui sistem klasifikasi IGRS untuk pelindungan konten, pengakuan *esports* sebagai cabang olahraga prestasi yang menuntut institusionalisasi badan hukum dan kontrak kerja profesional, serta penegakan standar pelindungan data pribadi (UU PDP) dan pengawasan terhadap isu mikrotransaksi dari perspektif hukum pidana. Sinkronisasi antara aspek hak kekayaan intelektual, kepastian hukum perdata, dan regulasi administratif ini menciptakan ekosistem industri digital yang sehat, menjamin kepastian bagi pengembang, serta memberikan perlindungan maksimal bagi konsumen di tengah pesatnya perkembangan ekonomi kreatif nasional.

Daftar Pustaka

Buku:

Damian, Eddy. (2019). Hukum Hak Cipta. Bandung: Alumni.

Ramli, Ahmad M. (2017). Hak Kekayaan Intelektual: Teori dan Praktik. Jakarta: Prenada Media.

Ramli, Ahmad M. (2017). *Cyber Law dan Hukum Informasi: Pengaturan dan Implementasi*. Jakarta: Prenada Media.

Sitompul, Josua. (2021). *Hukum Siber Indonesia: Pemahaman Dasar dan Kontemporer*. Jakarta: Rajawali Pers.

Subekti, R. (2008). *Pokok-Pokok Hukum Perdata*. Jakarta: Intermasa.

Sudaryat. (2010). *Hak Kekayaan Intelektual: Memahami Prinsip Dasar, Cakupan, dan Undang-Undang yang Berlaku*. Bandung: Oase Media.

Jurnal & Dokumen:

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI). *Panduan Kekayaan Intelektual untuk Industri Game*. Kementerian Hukum dan HAM RI.

Indonesia Game Rating System (IGRS). (2024). *Panduan Klasifikasi Mandiri Penyelenggara Game*.

Margono, Suyud. (2015). "Aspek Hukum Hak Cipta dalam Industri Kreatif". *Jurnal Hukum dan Pembangunan*, Vol. 45 No. 2.

Zainal, A. Kekosongan Normatif Permainan Video Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Technology and Economics Law Journal*, 3(1).

Peraturan Perundang-undangan:

Indonesia. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (Burgerlijk Wetboek).

Indonesia. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Indonesia. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Lembaran Negara RI Tahun 2014 Nomor 266. Tambahan Lembaran Negara RI Nomor 5599.

Indonesia. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan.

Indonesia. Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi.

Indonesia. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Kementerian Komunikasi dan Informatika. Peraturan Menteri Komunikasi
dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Game.