

Tinjauan Pembatasan Hak Cipta Indonesia Dan Doktrin Fair Use Amerika Serikat Dalam Modifikasi Video Game = Review of Indonesian Copyright Limitations and United States Fair Use Doctrine in Video Game Modification

Aritonang, Rayyan Gustio Kevin, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920527984&lokasi=lokal>

Abstrak

Modifikasi video game atau modding adalah suatu tindakan mengubah video game melalui program komputer dengan perangkat lunak atau software yang ada diluar video game itu sendiri. Dalam konstruksi hukum hak cipta, modifikasi video game kemudian merupakan perbuatan penggandaan, pengubahan, transformasi, adaptasi, dan penciptaan karya derivatif dari sebuah ciptaan, yaitu video game orisinilnya itu sendiri. Oleh karena itu, Kegiatan modding dapat terindikasi sebagai pelanggaran hak cipta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana perlindungan dari video game dan modifikasi video game dalam hukum hak cipta di Indonesia dan Amerika Serikat. Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian dilakukan secara yuridis normatif menggunakan data sekunder dan studi pustaka sebagai bahan utama ketika melakukan penelitian. Peneliti akan berfokus dengan kasus yang sudah ada sebelumnya di Amerika Serikat yaitu *Micro Star v. Formgen Inc.* Dalam kasus ini kemudian dapat ditarik kesimpulan bahwa modifikasi video game dapat terindikasi sebagai sebuah pelanggaran hak Cipta tetapi dapat dilakukan apabila memenuhi kriteria yang terdapat dalam fair use dan norma pembatasan pasal 43 Undang-undang Hak Cipta Indonesia.

.....Video game modification or modding is an act of modifying video games through computer programs with software that exists outside the video game itself. In the construction of copyright law, video game modification is then an act of duplication, alteration, transformation, adaptation, and creation of derivative works from a work already made before, namely the original video game itself. Therefore, modding activities can be indicated as an infringement of copyright. The purpose of this study is to analyze how the protection of video games and video game modifications in copyright law in Indonesia and the United States. The research method is normative juridical form of research using secondary data and literature study as the main material when conducting research. The research will focus on a pre-existing case in the United States, namely *Micro Star v. Formgen Inc.* In this case, it can then be concluded that the modification of video games can be indicated as an infringement of copyright but it is permissible if it meets the criteria contained in the fair use and limitation norms of article 43 of the Indonesian Copyright Law.