

## **Problematik Pelaksanaan Hak Cipta atas Permainan Video sebagai Objek Jaminan Fidusia**

**Irene Maria Angela<sup>1</sup>, Switcha Differentia Ariapramuda<sup>2</sup>**

### **Abstrak**

Hak cipta sebagai bagian dari Hak Kekayaan Intelektual mengalami perkembangan dengan perubahan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta menjadi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Perubahan Undang-Undang Hak Cipta membawa suatu pembaharuan hukum dalam lingkup Hak Kekayaan Intelektual, beberapa di antaranya mengatur mengenai permainan video sebagai salah satu bentuk hak cipta dan berkaitan dengan hak cipta yang dapat dijadikan objek jaminan fidusia berdasarkan hak ekonomi yang melekat pada suatu ciptaan. Dalam praktik, hak cipta atas permainan video yang dapat dijadikan sebagai objek jaminan fidusia masih jarang digunakan dan banyak pihak kreditur yang belum bisa menerima hak cipta atas permainan video sebagai objek jaminan fidusia karena terdapat beberapa hambatan dalam pelaksanaannya akibat belum ada aturan khusus yang mengatur lebih lanjut mengenai hal ini sehingga permasalahan tersebut perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian ini dilakukan dengan metode yuridis normatif dengan pendekatan undang-undang dan regulasi terkait. Berbagai hambatan pelaksanaan penjaminan hak cipta menunjukkan adanya ketidakpastian hukum dalam menentukan hak cipta sebagai objek jaminan fidusia, sebab hak cipta sebagai objek jaminan fidusia masih mengacu ketentuan Undang-Undang Nomor 42 Tahun 1999 tentang Jaminan Fidusia yang belum dilakukan pembaharuan.

**Kata Kunci:** hak cipta, hak ekonomi, hambatan, jaminan fidusia, permainan video

## **The Implementation's Issue of Video Games Copyright as an Object of the Fiduciary Guarantee**

### **Abstract**

Copyright as part of Intellectual Property Rights developed with the amendment of Law Number 19 of 2002 concerning Copyright to Law Number 28 of 2014 concerning copyright. Changes in copyright law bring about legal reforms in the scope of Intellectual Property Rights, some of which regulate video games as a form of copyright and related to copyright which can be used as objects of fiduciary guarantee based on the economic rights attached to creation. In practice, video games copyright which can be used as an object of fiduciary guarantee is still rarely used and many creditors have not been able to accept video game copyright as an object of fiduciary guarantee because there are several obstacles in its implementation because there are no specific rules regulating it further on this matter, so that the problem needs to be studied further. This research was conducted using a normative juridical method with a statutory approach. Various obstacles in the application of copyright guarantees indicate legal uncertainty in determining copyright as an object of fiduciary guarantee because copyright as an object of fiduciary guarantee still refers to the provisions of Law Number 42 of 1999 concerning Fiduciary Guarantee which has not been renewed.

**Keywords:** copyright, economic rights, obstacle, fiduciary guarantee, video games

---

<sup>1</sup>Universitas Padjadjaran, Jln. Raya Bandung-Sumedang Km. 21 Jatinangor, Kab. Sumedang, Jawa Barat, irene.m.a48@gmail.com, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran.

<sup>2</sup>Universitas Padjadjaran, Jln. Raya Bandung-Sumedang Km. 21 Jatinangor, Kab. Sumedang, Jawa Barat, switchariapramuda@gmail.com, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran.

## A. Pendahuluan

Elemen penting yang melekat dalam diri seorang individu atas suatu ide atau gagasan yang mengandung suatu nilai yang melekat di dalamnya dikenal dengan Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Keberadaan HKI mulai terlihat dengan terbentuknya sebuah organisasi perdagangan dunia, yakni World Trade Organization (WTO). Bagian terpenting terbentuknya WTO berhubungan dengan permulaan perkembangan HKI terletak dalam salah satu lampiran pembentukan WTO, tepatnya dalam Lampiran I C mengenai HKI dihubungkan dengan perdagangan (TRIPs).<sup>3</sup> Terbentuknya WTO kemudian berdampak kepada semakin maraknya HKI di dalam dunia global yang didukung pula dengan banyaknya praktik kegiatan perdagangan yang menggunakan dan mengaitkan HKI dalam berbagai kegiatan perdagangan.

Kemunculan dan perkembangan HKI di Indonesia sendiri dimulai dengan dilakukannya ratifikasi *Agreement Establishing the World Trade Organization*, kemudian dikeluarkan kebijakan-kebijakan berbentuk undang-undang<sup>4</sup> sebagai hasil ratifikasi tersebut. Pengaturan HKI di Indonesia telah beberapa kali dilakukan perubahan disebabkan perkembangan perdagangan di dalam negara yang kian berkembang cukup cepat dari tahun ke tahun. Seperti halnya pengaturan dalam bidang hak cipta sebagai bagian dari HKI yang telah berganti beberapa kali. Perkembangan industri beberapa waktu terakhir tergolong pesat, terutama sejak munculnya istilah industri kreatif yang diikuti dengan banyaknya penggiat industri kreatif. Hadirnya bentuk perkembangan industri baru tersebut memunculkan suatu hal baru, baik berbentuk ide atau

penemuan dan gagasan baru yang di dalamnya terdapat hak kepunyaan atau kepemilikan yang dapat dimiliki oleh seorang individu sebagai miliknya sehingga diperlukan pengaturan baru yang dapat mengakomodir kebutuhan akibat perkembangan yang ada tersebut.

Salah satu contoh perkembangan industri yang tengah menggeliat di Indonesia adalah industri *video game* atau permainan video. Terdapat banyak pelaku industri, baik dijalankan oleh korporasi kecil, sedang, menengah, maupun oleh korporasi besar di Indonesia yang membuat dan atau mengembangkan *video game* atau permainan video sebagai kegiatan utama industri usahanya. Berdasarkan peta ekosistem industri *game* Indonesia 2021 Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kemkominfo RI), Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) serta Asosiasi Game Indonesia menunjukkan bahwa jumlah produksi *video game* di Indonesia dalam kurun waktu 3 tahun sejak 2017 hingga 2019 mengalami peningkatan yang cukup tinggi, yaitu berjumlah 143 produksi pada 2017, 225 produksi pada tahun 2018, dan 332 produksi pada 2019 yang mana penerbit dan pengembang *video game* terbanyak di Indonesia sampai dengan tahun 2020 terletak di Kota Bandung, yakni sebesar 15,71% dari total keseluruhan sebaran penerbit dan pengembang *video game* di seluruh kota di Indonesia.<sup>5</sup> Permainan video yang telah dibuat oleh pihak-pihak pelaku industri permainan video membutuhkan adanya pelekatan hak kekayaan intelektual untuk ciptaan orisinal mereka atas permainan video yang telah diciptakan sehingga pada tahun 2014 dilakukan perubahan Undang-Undang tentang Hak

<sup>3</sup> Sentosa Sembiring, *Prosedur dan Tata Cara Memperoleh Hak Kekayaan Intelektual di Bidang Hak Cipta Paten dan Merek*, Bandung: CV. Yrama Widya, 2002, hlm. 11.

<sup>4</sup> M. Hawin dan Budi Agus Riswadi, *Isu-Isu Penting Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2020, hlm. 1.

<sup>5</sup> Tim Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika, Pusat Penelitian Kebijakan

dan Manajemen Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Informasi Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia, dan Asosiasi Game Indonesia, "Peta Ekosistem Game Indonesia 2020", <https://kcloud.kominfo.go.id/s/petagame2020#pdfviewer>, diakses 3 Mei 2021.

Cipta guna mengakomodir perkembangan kebutuhan berbagai pihak, salah satunya pelaku industri pembuatan dan pengembangan permainan video yang selanjutnya diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Kekayaan Intelektual diartikan sebagai ide/gagasan yang diwujudkan melalui berbagai bentuk, seperti desain, kreasi tata letak, dan bentuk lainnya.<sup>6</sup> Nantinya, hasil pemikiran yang diolah melalui tahapan dan prosedur dapat menjadi suatu produk hukum yang disebut sebagai Hak Kekayaan Intelektual. HKI yang telah melalui proses serta tahapan yang patut kemudian memiliki nilai ekonomi bagi penemu/penciptanya. Secara umum, HKI terbagi atas hak cipta (*copyrights*) dan hak kekayaan industri (*Industrial Property Rights*).<sup>7</sup>

Mengenai hak cipta diatur dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan dan memperbanyak ciptaannya, atau memberi izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan. Terdapat 2 macam hak di dalamnya. Hak moral merupakan hak abadi artinya hak moral tidak akan lepas, tidak akan bisa musnah dan hapus dari diri pencipta meskipun hak tersebut sudah beralih. Sementara itu, hak yang berkaitan dengan manfaat ekonomi yang didapatkan dari ciptaan disebut sebagai Hak Ekonomi.

Permainan video atau *video games* termasuk objek ciptaan yang bisa

memperoleh hak cipta. UU Hak Cipta membedakan permainan video dengan program komputer namun tidak menerangkan secara lengkap mengenai maksud dari permainan video. *Video game* merupakan ciptaan yang kompleks karena terdiri dari beberapa karya cipta seperti karya sastra seperti grafis, suara karakter, serta lukisan video yang melibatkan interaksi manusia saat menjalankan permainan dengan program komputer pada hardware tertentu.<sup>8</sup> Maka dapat kita pahami bahwa dalam suatu permainan video melibatkan banyak pihak.

Masuknya permainan video sebagai salah satu bentuk hak cipta menjadikan sebuah permainan video yang telah diakui hak ciptanya memiliki hak moral dan hak ekonomi. Melekatnya hak ekonomi dalam suatu permainan video membuat objek tersebut menjadi berharga dan dimungkinkan diperjual-belikan. Adanya nilai ekonomi di dalam suatu permainan video juga berkembang dan menjadikan objek tersebut dapat dijadikan sebuah jaminan. UU Hak Cipta sendiri telah mengatur Pasal 16 ayat (3) bahwa hak cipta dapat dijadikan objek jaminan fidusia.<sup>9</sup> Pasal tersebut menandakan permainan video yang termasuk dalam objek hak cipta dapat menjadi suatu objek jaminan, dalam hal ini jaminan fidusia.

Jaminan fidusia diartikan sebagai hak atas benda bergerak yang berwujud atau yang tidak berwujud dan benda tidak bergerak<sup>10</sup> tercantum di Pasal 1 Angka 2 Undang-Undang Nomor 42 Tahun 1999 tentang Jaminan Fidusia. Berdasarkan

<sup>6</sup> Mujiyono dan Feriyanto, *Buku Praktis Memahami dan Cara Memperoleh Hak Kekayaan Intelektual*, Yogyakarta: Sentra HKI Universitas Negeri Yogyakarta, 2017, hlm. 1.

<sup>7</sup> *Ibid.* hlm. 2.

<sup>8</sup> Andy Ramos, dkk., "The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches", <https://www.wipo.int/publications/en/details.jsp?id=4130&plang=EN>, diakses pada 28 April 2021. Pengertian permainan video terdapat pada poin 2, yaitu "Video games are complex works of authorship – containing multiple art forms, such as music, scripts, plots, video, paintings and characters – that involve human

interaction while executing the game with a computer program on specific hardware."

<sup>9</sup> Pasal 16 ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>10</sup> Pasal 1 Angka 2 Undang-Undang Nomor 42 Tahun 1999 tentang Jaminan Fidusia. Berbunyi "Jaminan Fidusia adalah hak jaminan atas benda bergerak baik yang berwujud maupun yang tidak berwujud dan benda tidak bergerak khususnya bangunan yang tidak dapat dibebani hak tanggungan sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1996 tentang Hak Tanggungan yang tetap berada dalam penguasaan Pemberi Fidusia, sebagai agunan bagi pelunasan utang

pengertian yang dituliskan dalam undang-undang tersebut, disimpulkan bahwasannya sifat benda yang bisa dijadikan objek jaminan fidusia berdasarkan pengertian dalam pasal tersebut, antara lain benda bergerak baik berwujud maupun tidak berwujud, serta benda tidak bergerak. Hak cipta sebagai objek jaminan fidusia dalam kata lain memiliki sifat benda bergerak tidak berwujud dan mempunyai hak ekonomi yang lekat dalam hak terkait.

Pengaturan tentang hak cipta sebagai objek jaminan fidusia di dalam UU Hak Cipta terbaru menunjukkan adanya perluasan dan pembaharuan hukum Indonesia yang senantiasa mengikuti perkembangan zaman yang berjalan begitu cepat. Diaturnya hak cipta sebagai objek jaminan kredit, terutama jaminan fidusia, dapat mendorong pencipta untuk terus menciptakan dan berinovasi sekaligus sebagai bentuk pengakuan atas karya ciptaan mereka.<sup>11</sup> Akan tetapi, belum ada peraturan perundang-undangan khusus yang menjelaskan lebih rinci terkait hal tersebut atau dalam kata lain, belum ada kepastian hukum mengenai pengaturan ini. Hal ini berbeda dengan negara Asia Tenggara lain, seperti Singapura dan Thailand yang telah memiliki kepastian hukum berkenaan dengan Hak Kekayaan Intelektual sebagai agunan. Singapura telah memiliki pengaturan bahwa HKI berbentuk paten dan merek dagang bisa menjadi objek jaminan melalui IPOS yang bekerja sama dengan tiga bank, yaitu DBS, OCBC, dan UOB. Kemudian Thailand juga telah memiliki pengaturan bahwa HKI dapat dijadikan objek jaminan. Jenis HKI yang menjadi objek jaminan oleh Thailand adalah Rahasia Dagang yang diatur Thailand's Business Security Act B.E. 2558, bekerja

sama dengan SME Bank, Bangkok Bank, Government Saving Bank, atau lembaga lain yang mengikuti program permodalan kekayaan intelektual.<sup>12</sup>

Sebagai salah satu objek hak cipta, permainan video bisa menjadi objek jaminan fidusia. Namun, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa problematik untuk menjadikan permainan video sebagai objek jaminan fidusia. Permasalahan pemegang hak, khususnya hak ekonomi manakala hak cipta digunakan pihak yang bukan merupakan pencipta asli ataupun pemilik asli hak cipta atas karya tersebut. Apakah kemudian hak ekonomi beralih kepada pihak yang turut memanfaatkan hak cipta tersebut. Kemudian, mengenai hambatan pelaksanaan penjaminan hak cipta sebagai objek jaminan fidusia serta eksekusinya apabila terjadi wanprestasi.

Tulisan ini bertujuan untuk mengkaji mengenai hak cipta atas permainan video sebagai salah satu bentuk hak cipta sebagaimana diatur dalam UU Hak Cipta terbaru yang juga berhubungan dengan pengaturan hak cipta atas permainan video yang bisa dijadikan objek jaminan fidusia. Topik ini sangat menarik untuk ditelaah lebih lanjut karena perkembangan hak cipta sebagai objek jaminan merupakan suatu pembaharuan hukum di Indonesia yang memerlukan pengkajian lebih lanjut karena hingga sekarang belum ada peraturan khusus lebih lanjut yang dapat dijadikan dasar pelaksanaan penjaminan hak cipta sebagai jaminan fidusia sehingga menimbulkan beberapa persoalan dalam pelaksanaannya.

## B. Metode Penelitian

tertentu, yang memberikan kedudukan yang diutamakan kepada Penerima Fidusia terhadap kreditur lainnya”.

<sup>11</sup> Ovia Merista, “Hak Cipta Sebagai Objek Jaminan Fidusia Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Undang-Undang Nomor 42 Tahun 1999 Tentang Jaminan Fidusia”, *Veritas et Justitia*, Volume 2, Nomor 1, 2016, hlm. 207,

<https://journal.unpar.ac.id/index.php/veritas/article/view/2072/1889>.

<sup>12</sup> Trias Palupi Kurnianingrum, “Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Jaminan Kredit Perbankan”, *Negara Hukum*, Volume 8, Nomor 1, 2017, hlm. 37, <https://jurnal.dpr.go.id/index.php/hukum/article/view/936>.

Penulis menggunakan metode penelitian melalui pendekatan yuridis normatif disertai jenis pendekatan undang-undang juga aturan terkait permasalahan hukum yang tengah dikaji dan hasil penelitian yang bersinggungan dengan permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini.<sup>13</sup> Adapun pendekatan melalui undang-undang dengan menganalisis dan menafsirkan peraturan yang ada. Undang-undang yang digunakan di antaranya Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, Undang-undang Nomor 42 Tahun 1999 tentang Jaminan Fidusia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Sedangkan Pendekatan Konseptual merupakan pendekatan yang berlandaskan berbagai pandangan serta doktrin yang berkembang.

### C. Pembahasan

#### 1. Pemanfaatan Hak Ekonomi atas Hak Cipta Permainan Video

Pengaturan Hak Cipta di Indonesia telah mengalami perkembangan. Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 mengatur mengenai Hak cipta di Indonesia. Undang-undang ini memiliki banyak perubahan jika dibandingkan dengan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Hadirnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 ini, memberikan penjelasan dan pembaharuan untuk ketentuan-ketentuan yang telah diatur sebelumnya. Terdapat 4 perubahan dan penambahan penting yang sangat signifikan dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 ini. Perubahan itu diantaranya adalah semakin terjaminnya hak ekonomi dalam hak Cipta, sengketa mengenai hak cipta dapat diselesaikan dengan lebih efektif, kehadiran Lembaga

Manajemen Kolektif, dan hak cipta yang dapat dijadikan sebagai Jaminan Fidusia.<sup>14</sup>

Salah satu perkembangan dari hak cipta adalah penggunaan hak cipta sebagai suatu jaminan fidusia sebagaimana yang telah diatur dalam Pasal 16 ayat (3) Undang-Undang tentang Hak Cipta. Hak cipta dapat dijadikan jaminan fidusia karena hak cipta mengandung nilai ekonomis di dalamnya. Maka, barangsiapa yang memiliki hak cipta dapat mengajukan jaminan fidusia.<sup>15</sup>

Selain itu, Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 juga mengalami perluasan mengenai ciptaan apa saja yang dilindungi hak cipta. Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 membedakan antara program komputer dengan permainan video. Lalu, dalam undang-undang ini tidak dijelaskan lebih lanjut alasan dilakukan perbedaan antara program komputer dan permainan video. Maka dari itu, jika melihat pengertian program komputer dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Pasal 1 ayat (9), Program komputer adalah perangkat Instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema atau dalam bentuk apapun yang ditunjukkan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.<sup>16</sup> Sedangkan, yang dimaksud dengan permainan video atau *video games* adalah suatu permainan yang mana para pemain memiliki kendali untuk menggerakkan gambar di layar dengan cara menekan tombol.<sup>17</sup> Permainan video lebih mengutamakan adanya interaksi antara manusia dengan program tertentu. Maka, dapat kita simpulkan bahwa permainan video itu berbeda dengan program komputer karena dari permainan video merupakan ciptaan yang kompleks.

<sup>13</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum, Edisi Revisi*, Jakarta: Predamedia Group, 2014, hlm. 69.

<sup>14</sup> Sujana Donandi S., "Perubahan-perubahan Penting Terkait Hak Cipta Pasca Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta", *Problematika Hukum*, Volume 1, Nomor 2, 2018, hlm. 10, <http://e-journal.president.ac.id/presunivojs/index.php/problematika-hukum/article/view/310>.

<sup>15</sup> Luthfi Ulinuha, "Penggunaan Hak Cipta Sebagai Objek Jaminan Fidusia", *Op.Cit.*, hlm. 96.

<sup>16</sup> Pasal 1 ayat (9) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>17</sup> Kamus Cambridge Dictionary mengartikan permainan video atau video games sebagai "*Video games is a game in which the player controls moving pictures on a screen by pressing buttons*".

Agar suatu permainan video bisa dinikmati oleh khalayak, biasanya terdapat beberapa pihak yang terlibat di dalamnya. Misalnya, dalam memproduksi suatu *games* oleh suatu perusahaan pengembang *games*, memiliki karyawan yang bekerja untuk memproduksi *games*. Lalu, agar perusahaan pembuat permainan video memperoleh nilai ekonomis dari apa yang mereka ciptakan, biasanya bekerja sama dengan pihak penerbit *games*. Dalam hal ini, berarti terdapat banyak pihak yang terlibat dan tentu saja para pihak yang terlibat ini memiliki hak dan kewajiban masing-masing.

Telah kita ketahui sebelumnya, bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif untuk penciptanya karena hak cipta memiliki 2 hak mendasar di dalamnya yaitu hak moral dan hak ekonomi. Berbeda dengan hak ekonomi, melekatnya hak moral adalah abadi. Jadi, selama pencipta masih hidup, hak moral tidak dapat dialihkan kepada siapapun. Sedangkan, jika pencipta sudah meninggal, hak moral dapat dialihkan melalui wasiat. Berbeda dengan hak moral, hak ekonomi dapat dialihkan. Hak ekonomi adalah hak pemegang hak cipta untuk mengeksploitasi hasil karyanya. Dalam hal ini, yang dimaksud sebagai pemegang hak cipta diantaranya adalah Pencipta, Penerima hak yang sah dari pencipta, dan penerima hak dari penerima hak yang sah dari pencipta. Pencipta dapat merupakan individu atau kelompok yang menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khusus dan privat.<sup>18</sup> Dalam hal melakukan suatu ciptaan secara bersama-sama maka terdapat ketentuan yang diatur tentang siapa yang dimaksud dengan pencipta. Dalam Pasal 33-37 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. Yang peraturan sebagai berikut:

1. Pengawas dalam suatu kelompok yang menciptakan suatu Ciptaan yang dianggap sebagai pencipta.
2. Dalam hal ciptaan diciptakan secara berkelompok tanpa diawasi maka yang disebut pencipta adalah penghimpun ciptaan tanpa mengurangi hak masing masing orang dalam kelompok.
3. Pencipta adalah mereka yang merancang sebuah *games* meskipun dalam prosesnya diwujudkan oleh orang lain.
4. Penciptanya adalah instansi pemerintah jika pencipta terikat dengan ikatan dinas (kecuali diperjanjikan lain).
5. Jika terikat dalam hubungan kerja atau pesanan, yang disebut pencipta adalah pihak yang membuat ciptaan (kecuali diperjanjikan lain).
6. Dianggap pencipta adalah badan hukum yang melakukan pendistribusian komunikasi, atau pengumuman atas ciptaanya tanpa menyebut seseorang (kecuali dibuktikan terbalik).

Untuk memanfaatkan nilai ekonomi atas suatu ciptaan, maka pencipta dapat bekerja sama dengan perusahaan penerbit dengan memberikan lisensi. Lisensi berupa Izin tertulis yang diberikan oleh pemegang hak cipta kepada pihak lain untuk selanjutnya dapat dimanfaatkan hak ekonominya oleh penerima lisensi dengan syarat yang telah ditentukan dalam suatu perjanjian<sup>19</sup>. Biasanya penerima lisensi disebut dengan istilah *licensee* sedangkan pemberi lisensi disebut *licensor*.<sup>20</sup> Adapun hak dan kewajiban yang mengikat antara pemberi lisensi dan penerima lisensi sebagai berikut:<sup>21</sup>

<sup>18</sup> Pasal 1 Angka 2 UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>19</sup> Pasal 1 ayat (10) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>20</sup> Lovelly Dwina Dahen dan Afnan Rasyidi, "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Hak Cipta Game Online

Terhadap Pihak Ketiga Sebagai Pembuat Program Modifikasi", *Eksekusi*, Volume 1, Nomor 2, 2019, hlm. 164, <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/eksekusi/article/download/8428/4554>.

<sup>21</sup> *Ibid.*, hlm. 165-168.

1. Pemberi lisensi melakukan pengawasan atas pelaksanaan pemanfaatan lisensi yang dilakukan dalam bentuk laporan secara rutin berkaitan kegiatan usaha yang dilakukan oleh *licensee*.
2. *Licensor* berhak atas royalti, kerahasiaan, menggunakan , melaksanakan dan memanfaatkan hak atas kekayaan intelektual yang dilisensikan untuk dirinya sendiri. *Licensor* tetap memiliki hak untuk memanfaatkan haknya meskipun telah memberikan lisensi pada pihak lain.
3. *Licensor* berhak untuk meminta *licensee* untuk mendaftarkan lisensi atas hak cipta-nya.
4. *Licensor* mewajibkan *licensee* untuk memberikan barang model atau barang-barang lainnya dari *licensor* dan melarang *licensee* untuk melakukan kegiatan yang sejenis dan serupa dengan mempergunakan hak atas kekayaan intelektual yang dilisensikan, sehingga menimbulkan persaingan uang tidak sehat.
5. Setelah masa pelaksanaan lisensi berakhir, maka *licensor* berhak untuk menerima pengembalian dan menghentikan pemanfaat data, informasi dan keterangan yang diberikan kepada *licensee*.

Selain itu, terdapat juga kewajiban yang harus dipenuhi *licensor* atas pemberian lisensi kepada pihak *licensee* diantaranya dengan memberikan informasi dengan sejelas-jelasnya dan lengkap mengenai segala informasi yang berkaitan dengan hak atas kekayaan intelektualnya dan menjelaskan dan memberikan bantuan kepada *licensee* mengenai pemanfaatan atau penggunaan hak atas kekayaan intelektualnya.

Meskipun penerima lisensi sebagai salah satu yang mendapati sesuatu (nilai ekonomi) atas suatu ciptaan, namun pemberian lisensi bukanlah merupakan pengalihan hak cipta kepada pihak lain sehingga pihak itu menjadi pemegang hak cipta. Lisensi hanyalah sebatas pemberian izin kepada pihak lain yang dilakukan melalui perjanjian. Lisensi diberikan dalam jangka waktu tertentu dan tidak melebihi batas berlakunya hak cipta. Hak cipta hanya dapat dialihkan melalui cara yang telah diatur oleh undang-undang seperti melalui pewarisandan, hibah atau sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan kebenaran peraturan perundang-undangan. Jika dikaitkan dengan hak cipta dapat dijadikan jaminan fidusia, maka pihak penerima lisensi dalam hal ini pihak penerbit tidak bisa mengajukan hak cipta sebagai objek jaminan fidusia kepada pihak manapun karena penerima lisensi bukan merupakan pemegang hak ekonomi atas permainan video.

## **2. Hambatan Pelaksanaan Penjaminan Hak Cipta sebagai Objek Jaminan Fidusia dan Eksekusinya apabila Terjadi Wanprestasi**

Alasan dimasukkannya hak cipta sebagai salah satu objek berhubungan dengan sifatnya itu sendiri sebagaimana tercantum dalam isi Pasal 16 UU Hak Cipta, antara lain hak cipta adalah benda bergerak yang tidak berwujud dan dapat beralih atau dialihkan seluruh atau sebagian dikarenakan alasan yang dibenarkan dalam undang-undang.<sup>22</sup> Hak cipta atas permainan video yang termasuk sebagai bentuk hak cipta secara langsung juga memiliki sifat dan karakteristik yang ada dalam Pasal 16 UU Hak Cipta. Sifat itu bisa dikaitkan dengan pengertian jaminan fidusia dalam Pasal 1 angka 1 dan angka 2 UU Jaminan Fidusia, bahwa fidusia merupakan hak kepemilikan benda yang dialihkan dengan keyakinan dan

<sup>22</sup> Pasal 16 ayat (1) dan Pasal 16 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

tidak mengubah subjek penguasaan bendanya. Kemudian dijelaskan bahwa jaminan fidusia merupakan hak jaminan atas benda bergerak berwujud maupun tidak berwujud dan benda tidak bergerak. Penjelasan hak cipta dan jaminan fidusia pada masing-masing undang-undang terkait dapat dikatakan sebagai alasan hak cipta tergolong objek jaminan fidusia.

Perlu diketahui jaminan fidusia tergolong dalam jenis perjanjian jaminan yang teridentifikasi sebagai perjanjian *accessoir*, yaitu suatu perjanjian yang disangkutkan kepada perjanjian lain sebagai perjanjian *principal*.<sup>23</sup> Biasanya dalam perjanjian kredit, perjanjian jaminan merupakan perjanjian *accessoir* nya, sehingga kedudukan jaminan fidusia juga merupakan *accessoir* dari perjanjian kredit dan berhubungan dengan pemberian kredit. Meskipun hak cipta sendiri dapat menjadi objek jaminan dan berkaitan dengan jaminan fidusia, dalam praktik sangat jarang ditemukan seseorang pemegang hak cipta menjaminkan hak cipta untuk jaminan fidusia dan banyak kreditur pemberi pinjaman/kredit yang tidak menerima dimasukkannya hak cipta menjadi objek jaminan fidusia.<sup>24</sup>

Ditolaknya hak cipta untuk menjadi sebuah jaminan fidusia dalam melakukan perjanjian kredit oleh kreditur bukan tanpa alasan. Terdapat kendala saat menerapkan hak cipta, termasuk hak cipta atas permainan video sebagai jaminan, yaitu belum adanya pengaturan tentang tata cara serta uraian persyaratan hak cipta seperti apa yang bisa menjadi objek jaminan<sup>25</sup> mengingat hak cipta mempunyai berbagai jenis. UU Hak Cipta telah melakukan pembaharuan hukum dengan memasukkan hak cipta sebagai objek jaminan fidusia.

Namun, undang-undang tersebut sampai sekarang belum mempunyai peraturan pelaksana khusus mengatur lebih lanjut berkaitan dengan pedoman pemberlakuan hak cipta sebagai objek jaminan, mulai dari kriteria hak cipta yang bisa menjadi jaminan kredit, cara menentukan valuasi dan nilai ekonomi hak cipta itu sendiri sampai dengan eksekusi jaminan tersebut apabila terjadi wanprestasi. Pelaksanaannya saat ini hanya dimungkinkan mengacu kepada UU Jaminan Fidusia sebagai dsar pelaksana, namun undang-undang tersebut tidak cukup untuk dapat menjadi payung hukum pelaksanaan penjaminan hak cipta sebagai jaminan fidusia mengingat belum dilakukan pembaharuan sejak tahun 1999.

Peraturan yang belum memadai sebagaimana dijelaskan sebelumnya, berdampak besar terhadap penentuan nilai ekonomi dan valuasi suatu ciptaan. Makna valuasi menurut World Intellectual Property Organization (WIPO) dimaknai sebagai pengidentifikasian dan pengukuran kegunaan aset keuangan. Apabila dihubungkan dengan hak cipta sebagai benda tidak berwujud, makna valuasi dimaknai sebagai pengidentifikasian dan pengukuran keuntungan ekonomi serta risiko atas aset dalam hal tertentu.<sup>26</sup> Hak cipta terutama dalam bentuk permainan video memiliki nilai ekonomi yang dapat dijadikan objek jaminan perjanjian kredit. Akan tetapi, hak cipta atas permainan video sama seperti jenis hak cipta lain, yaitu benda tidak berwujud (*intangibile*) dan merupakan benda bergerak. Hal ini menjadikan hak cipta atas permainan video sulit untuk ditentukan besaran nilai valuasi dan nilai ekonominya dibandingkan barang berwujud dan bergerak maupun tidak bergerak lainnya yang valuasi dan nilai

<sup>23</sup> Mariam Darus Badruzaman, *Hukum Perikatan Dalam KUH Perdata Buku Ketiga Yurisprudensi, Doktrin, Serta Penjelasan*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2015, hlm. 98.

<sup>24</sup> Humas FH UI, "Hak Cipta Sebagai Jaminan Fidusia Terhambat Sistem Valuasi", <https://law.ui.ac.id/v3/hak-cipta-sebagai-jaminan-fidusia-terhambat-sistem-valuasi/>, diakses pada 6 Mei 2021.

<sup>25</sup> Widya Marthauli Handayani, "Keberlakuan Hukum Hak Cipta Sebagai Objek Jaminan Fidusia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta", *Jurnal Legislasi Indonesia*, Volume 16, Nomor 2, 2019, hlm. 219, <https://ejournal.peraturan.go.id/index.php/jli/article/view/466>.

<sup>26</sup> Trias Palupi Kurnianingrum, "Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Jaminan Kredit Perbankan", *Op.Cit.*, hlm. 46.

ekonominya dapat ditentukan berdasarkan fluktuasi harga pasar periode tertentu.

Berkaitan dengan belum adanya pengaturan khusus sehubungan hak cipta sebagai objek jaminan fidusia, Sri Mulyani merumuskan teori ekonomi tentang penentuan nilai ekonomi suatu ciptaan dengan tiga pendekatan yang mana pendekatan ini dapat dijadikan acuan sebagai penentu nilai ekonomi suatu hak cipta atas permainan video untuk dapat dijadikan objek jaminan fidusia. Pendekatan yang dimaksud antara lain:<sup>27</sup>

1. Pendekatan pasar (*market approach*)  
Dalam menentukan nilai ekonomi berdasarkan pendekatan pasar, disediakan kerangka yang terstruktur dan tertata guna mengestimasi harga aset berupa benda tidak berwujud berpacu dengan menelaah penjualan riil serta jual-beli lisensi berwujud sepadan dengan objek.
2. Pendekatan pendapatan (*income approach*)  
Mempersiapkan susunan kerja yang terstruktur dan tertata guna mengestimasi harga aset tidak berwujud, dalam hal ini hak cipta, berdasarkan pendapatan ekonomi atau harga sekarang dan masa mendatang. Lisensi, penggunaan, serta penyewaan hak cipta dapat dikatakan sebagai sumber pendapatan ekonomi.
3. Pendekatan biaya (*cost approach*)  
Pendekatan ini menyajikan susunan kerja yang terstruktur dan tertata untuk mengestimasi harga aset tidak berwujud, dalam hal ini adalah hak cipta, berlandaskan fungsi utilitas yang menyetarakan prinsip ekonomi

substitusi dengan biaya pengganti yang dikeluarkan.

Di samping teori mengenai penentuan nilai ekonomi atas suatu hak cipta, terdapat kriteria yang dapat digunakan sebagai standar kriteria wujud hak cipta seperti apa yang dapat digunakan untuk agunan kredit berbentuk jaminan fidusia, di antaranya:<sup>28</sup>

1. Hak cipta diharuskan terdaftar terlebih dahulu oleh Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (DJKI).
2. Mempunyai perkiraan ekonomi yang bisa dipertanggungjawabkan.
3. Hak cipta terkait telah diurus oleh lembaga Manajemen Kolektif agar lembaga tersebut bisa mengetahui nilai royalti terkait. Lembaga ini berfungsi sebagai penghimpun dan pengelola hak ekonomi pencipta. Selanjutnya permohonan izin operasional harus diajukan pemilik hak cipta kepada menteri.<sup>29</sup>
4. Sertifikat kekayaan intelektual dalam pembiayaan kredit bank diperbolehkan karena telah termasuk jenis jaminan yang diizinkan bank.
5. Dimungkinkan adanya pemberian wujud jaminan lain, seperti *personal guarantee* ataupun *borgtocht* yang berasal dari perusahaan karya cipta dinaungi selama diperlukan.

Hak cipta atas permainan video apabila dihubungkan dengan penjelasan Sri Mulyani sebagaimana dijelaskan sebelumnya, maka hak cipta atas permainan video dimungkinkan menjadi objek jaminan fidusia dengan catatan hak sebelumnya sudah didaftarkan kepada DJKI dan memiliki sertifikat kekayaan intelektual. Estimasi ekonomi pada syarat kedua kriteria

<sup>27</sup> Rindia Fanny Kusumaningtyas, "Perkembangan Hukum Jaminan Fidusia Berkaitan dengan Hak Cipta sebagai Objek Jaminan Fidusia", *Pandecta*, Volume 11, Nomor 1, 2016, hlm. 104, <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/pandecta/article/view/6465>.

<sup>28</sup> Yetniwati, "Pengaturan Hak Cipta Sebagai Objek Jaminan Fidusia dalam Perspektif Peraturan Perundang-

Undangan di Indonesia", *Zaaken: Journal of Civil and Business Law*, Volume 1, Nomor 3, 2020, hlm. 422, <https://online-journal.unja.ac.id/Zaaken/article/view/11070>.

<sup>29</sup> Ovia Merista, "Hak Cipta Sebagai Objek Jaminan Fidusia Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Undang-Undang Nomor 42 Tahun 1999 Tentang Jaminan Fidusia", *Op.Cit.*, hlm. 225.

wujud hak cipta yang bisa menjadi objek jaminan fidusia dapat ditentukan dengan menggunakan tiga pendekatan penentuan nilai ekonomi yang dijelaskan oleh Sri Mulyani.

Meskipun terdapat dasar kriteria bentuk hak cipta yang seperti apa dan konsep penentuan nilai ekonomi hak cipta sebagai agunan di luar peraturan perundang-undangan, dalam praktik tetap banyak pihak kreditur khususnya pihak bank yang tidak menerima jaminan fidusia berbentuk hak cipta seperti hak cipta atas permainan video karena alasan kepercayaan atas objek agunan. Hal ini berkaitan dengan perbedaan konsep hak kepemilikan antara fidusia dengan hak cipta. Pemegang hak cipta bisa memegang benda hak cipta yang dialihkan apabila hak cipta telah menjadi objek jaminan fidusia. Akan tetapi, pengalihan ini tidak untuk dijadikan sebuah jaminan kepercayaan untuk kreditur, melainkan haknya hanya sebatas dialihkan. Berbeda dengan konsep hak kepemilikan dalam fidusia yang dapat dibuktikan dengan membuat keterangan tertulis mengenai surat yang terkait barang yang akan dijamin sebagai jaminan fidusia.<sup>30</sup> Pembuktian dengan dibuatnya keterangan tertulis dianggap sebagai wujud kepercayaan yang dapat meyakinkan kreditur untuk memberikan kredit.

Berbagai hambatan tersebut berdampak pada jenis hak cipta salah satunya hak cipta atas permainan video yang hingga saat ini pihak kreditur belum menyanggupi untuk menerima penjaminan menggunakan hak cipta atas permainan video dalam memberi pinjaman. Hal ini pada dasarnya karena hak cipta atas permainan video termasuk ke dalam jenis hak cipta berupa benda tidak berwujud dan benda bergerak dan belum diatur secara khusus tentang hal ini sehingga pihak

kreditur merasa bahwa penjaminan hak cipta atas permainan video belum memiliki kepastian hukum.

Praktik seperti membuat perjanjian dengan pihak lain, tentu memiliki akibat apabila debitur dalam perjanjian yang tengah berjalan melakukan ingkar janji (wanprestasi). Penyelesaian atau eksekusi wanprestasi yang baik yaitu eksekusi yang dilakukan secara cepat disertai proses yang lebih sederhana, efisien, jelas, serta memiliki kepastian hukum. UU Jaminan Fidusia mengharuskan untuk mendaftarkan benda yang dibebani jaminan fidusia kepada kantor pendaftaran jaminan fidusia. Kantor terkait akan mengeluarkan sertifikat jaminan fidusia kemudian menjadi awal lahirnya fidusia dan selanjutnya dapat digunakan sebagai agunan. Pembebanan benda dimaksud sebelumnya dituliskan dalam akta notaris berbahasa Indonesia.<sup>31</sup>

Tidak seperti objek fidusia lainnya, hak cipta sebagai objek jaminan fidusia tidak cukup memiliki akta notaris untuk memperkuat bukti jika terjadi wanprestasi. Namun, harus didaftarkan dahulu kepada Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual. Dengan mendaftarkan hak cipta atas permainan video kepada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, terbitlah sertifikat fidusia yang dapat dijadikan keabsahan hak cipta telah dijamin dengan fidusia. Sertifikat ini berguna untuk pembuktian jika terjadi sengketa dan memiliki kekuatan eksekutorial yang menjadikan eksekusi bisa langsung dilakukan dengan pelelangan umum objek terkait tanpa melalui putusan pengadilan.<sup>32</sup> Termuat dalam Pasal 29 sampai dengan Pasal 43 UU Jaminan Fidusia, yang dimaknai penyitaan serta penjualan benda objek jaminan fidusia. Hal tersebut masih mengacu kepada UU Jaminan Fidusia

<sup>30</sup> Rindia Fanny Kusumaningtyas, "Perkembangan Hukum Jaminan Fidusia Berkaitan dengan Hak Cipta sebagai Objek Jaminan Fidusia", *Op.Cit.*, hlm. 105.

<sup>31</sup> Pasal 5 ayat (1) Undang-Undang Nomor 42 Tahun 1999 tentang Jaminan Fidusia.

<sup>32</sup> Yetniwati, "Pengaturan Hak Cipta Sebagai Objek Jaminan Fidusia dalam Perspektif Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia", *Op.Cit.*, hlm. 426.

mengingat belum ada pengaturan khususnya.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka apabila debitur sebagai pemegang hak cipta melakukan wanprestasi, maka akibat hukum yang akan terjadi yaitu hak ekonomi dari hak cipta yang telah menjadi jaminan oleh pencipta adalah eksekusi hak ekonomi dalam hak cipta yang telah dijadikan agunan ataupun bisa dapat dieksekusi kreditur yang berkedudukan sebagai penerima jaminan fidusia. Besaran nilai hak ekonomi dari suatu hak cipta yang dieksekusi atau disita dilakukan sesuai dengan perjanjian.<sup>33</sup> Dalam kata lain, nilai dari hak ekonomi suatu hak cipta dieksekusi atau disita apabila debitur melakukan wanprestasi tidak selalu seluruhnya, selama hal tersebut telah diperjanjikan dalam membuat perjanjian.

#### D. Kesimpulan

Indonesia sudah memiliki peraturan mengenai hak cipta yakni melalui Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Peraturan ini mengalami perluasan dan perkembangan dibandingkan dengan peraturan sebelumnya. Salah satunya, dengan menjadikan hak cipta sebagai objek jaminan fidusia. Terdapat juga perluasan ciptaan dalam hak cipta yaitu permainan video. Nilai Ekonomis yang terkandung dalam hak cipta menyebabkan hak cipta bisa dijadikan objek dalam jaminan fidusia yang salah satu syaratnya adalah telah terdaftar melalui Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual.

Agar hak cipta atas permainan video dapat dinikmati oleh khalayak dan dapat dieksploitasi hak ekonominya, maka memungkinkan untuk melibatkan lebih dari satu pihak saja. Pemberian lisensi oleh pemegang hak cipta kepada pihak penerbit *games* untuk dimanfaatkan biasanya dilakukan melalui suatu perjanjian. Pengajuan hak cipta sebagai jaminan fidusia hanya dapat dilakukan oleh pemegang hak cipta. Lisensi yang diberikan kepada pihak

lain bukan termasuk pengalihan dari pemegang hak cipta. Pemberian izin lisensi terbatas waktu tertentu dan terikat dengan pemegang hak cipta melalui suatu perjanjian antara pemberi lisensi yaitu pemegang hak cipta dan penerima hak cipta.

Faktanya, terdapat hambatan-hambatan yang terjadi dalam menerapkan hak cipta sebagai salah satu jaminan fidusia. Pelaksanaan jaminan fidusia atas hak cipta saat ini masih mengacu kepada undang-undang yang ada saat ini tentang Jaminan Fidusia yang mana belum mengatur hak cipta sebagai bagian dari jaminan fidusia. Ketiadaan peraturan yang mengatur secara khusus mengenai penjaminan hak cipta dan penentuan nilai ekonomi atas objek jaminan fidusia berupa hak cipta menjadi kendala dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, pemerintah harus segera melakukan pengaturan lebih lanjut mengenai penerapan Hak Intelektual salah satunya hak cipta sebagai objek jaminan fidusia sehingga baik kreditur maupun debitur bisa dijamin hak dan kewajiban masing-masing sebagaimana mestinya.

#### Daftar Pustaka

##### Buku

Mariam Darus Badruzaman, *Hukum Perikatan Dalam KUH Perdata Buku Ketiga Yurisprudensi, Doktrin, Serta Penjelasan*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2015.

M. Hawin dan Budi Agus Riswadi, *Isu-Isu Penting Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia*, Gajah Mada University Press, Yogyakarta, 2020.

Mujiyono dan Feriyanto, *Buku Praktis Memahami dan Cara Memperoleh Hak Kekayaan Intelektual*, Sentra HKI Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2017.

Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Predamedia Group, Jakarta, 2014.

<sup>33</sup> *Ibid.*

Sentosa Sembiring, *Prosedur dan Tata Cara Memperoleh Hak Kekayaan Intelektual di Bidang Hak Cipta Paten dan Merek*, CV. Yrama Widya, Bandung, 2002.

#### Dokumen Lain

Andy Ramos, dkk., "The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches", <https://www.wipo.int/publications/en/details.jsp?id=4130&plang=EN>, diakses pada 28 April 2021.

Humas FH UI, "Hak Cipta Sebagai Jaminan Fidusia Terhambat Sistem Valuasi", <https://law.ui.ac.id/v3/hak-cipta-sebagai-jaminan-fidusia-terhambat-sistem-valuasi/>, diakses pada 6 Mei 2021.

Lovelly Dwina Dahen dan Afnan Rasyidi, "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Hak Cipta Game Online Terhadap Pihak Ketiga Sebagai Pembuat Program Modifikasi", *Eksekusi*, Volume 1, Nomor 2, 2019, <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/eksekusi/article/download/8428/4554>.

Luthfi Ulinuha, "Penggunaan Hak Cipta Sebagai Objek Jaminan Fidusia", *Jurnal of Private and Commercial Law*, Volume 1, Nomor 1, 2017, <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpcl/article/view/12357>.

Ovia Merista, "Hak Cipta Sebagai Objek Jaminan Fidusia Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Undang-Undang Nomor 42 Tahun 1999 Tentang Jaminan Fidusia", *Veritas et Justitia*, Volume 2, Nomor 1, 2016, <https://journal.unpar.ac.id/index.php/veritas/article/view/2072/1889>.

Rindia Fanny Kusumaningtyas, "Perkembangan Hukum Jaminan Fidusia Berkaitan dengan Hak Cipta sebagai Objek Jaminan Fidusia", *Pandecta*, Volume 11, Nomor 1, 2016, <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/pandecta/article/view/6465>.

Sujana Donandi S., "Perubahan-perubahan Penting Terkait Hak Cipta Pasca

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta", *Problematika Hukum*, Volume 2, Nomor 1, 2018, <http://e-journal.president.ac.id/presunivojs/index.php/problematika-hukum/article/view/310>.

Tim Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika, Pusat Penelitian Kebijakan dan Manajemen Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Informasi Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia, dan Asosiasi Game Indonesia, "Peta Ekosistem Game Indonesia 2020", <https://k-cloud.kominfo.go.id/s/petagame2020#pdfviewer>, diakses 3 Mei 2021.

Trias Palupi Kurnianingrum, "Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Jaminan Kredit Perbankan", *Negara Hukum*, Volume 8, Nomor 1, 2017, <https://jurnal.dpr.go.id/index.php/hukum/article/view/936>.

Widya Marthauli Handayani, "Keberlakuan Hukum Hak Cipta Sebagai Objek Jaminan Fidusia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta", *Jurnal Legislasi Indonesia*, Volume 16, Nomor 2, 2019, <https://ejournal.peraturan.go.id/index.php/jli/article/view/466>.

Yetniwati, "Pengaturan Hak Cipta Sebagai Objek Jaminan Fidusia dalam Perspektif Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia", *Zaaken: Journal of Civil and Business Law*, Volume 1, Nomor 3, 2020, <https://online-journal.unja.ac.id/Zaaken/article/view/11070>.

#### Dokumen Hukum

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Undang-Undang Nomor 42 Tahun 1999 tentang Jaminan Fidusia.