



Pelanggaran Hak Cipta di Era Digital: Praktik *Mod* dalam Gim Interaktif Naratif

Raphael Bertrand Mayaka*
Universitas Negeri Semarang

Desty Puspita Maharani
Universitas Negeri Semarang

Dewi Sulistianingsih
Universitas Negeri Semarang

***Corresponding author, email: raphaelbm@students.unnes.ac.id**

Abstract

This article intends to explore the issue of copyright infringement in the digital age, with a specific focus on the practice of modding within interactive narrative games. As the gaming industry continues to evolve, the boundary between user-generated content and intellectual property rights becomes increasingly blurred, raising significant legal and ethical concerns. Through a normative approach, this research employs three methodologies: the conceptual approach to define the nature of modding and copyright, the statutory approach to analyze existing laws and regulations governing intellectual property in digital contexts, and the case approach to examine real-world instances of copyright violations in the realm of narrative games. The findings highlight the challenges in balancing creativity and legal protection in an era where users are both creators and consumers. This study provides recommendations for enhancing legal frameworks to better address the complexities of digital content creation, ensuring both the protection of copyright holders and the continued innovation within the gaming community.

Keywords: *Game, Copyright, Intellectual property.*

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi isu pelanggaran hak cipta di era digital, dengan fokus khusus pada praktik modding dalam gim naratif interaktif. Seiring dengan perkembangan industri gim, batas antara konten yang dihasilkan pengguna dan hak kekayaan intelektual menjadi semakin kabur, yang menimbulkan berbagai permasalahan hukum dan etika. Melalui pendekatan normatif, penelitian ini menggunakan tiga metodologi: pendekatan konseptual untuk mendefinisikan sifat modding dan hak cipta, pendekatan statutori untuk menganalisis undang-undang dan regulasi yang mengatur hak kekayaan intelektual dalam konteks digital, serta pendekatan kasus untuk menelaah contoh nyata pelanggaran hak cipta dalam dunia gim naratif. Temuan penelitian ini menyoroti tantangan dalam menyeimbangkan

keaktivitas dan perlindungan hukum di era di mana pengguna berperan sebagai pencipta dan konsumen. Studi ini memberikan rekomendasi untuk meningkatkan kerangka hukum agar lebih mampu mengatasi kompleksitas penciptaan konten digital, dengan tetap melindungi pemegang hak cipta dan mendukung inovasi dalam komunitas gim.

Kata Kunci: Gim, Hak Cipta, Hak kekayaan intelektual.

Pendahuluan

Gim atau biasa disebut dengan kata *game* oleh para pemainnya merupakan suatu hasil olahan programming yang hingga saat ini berkembang dengan sangat cepat, *game* sendiri memiliki banyak jenis dan *genre* hingga bersifat *online* ataupun *offline*, ada yang berjenis *Player Versus Player* yang merupakan game yang mana dalam permainannya merupakan tipe di mana satu pemain dipertarungkan dengan pemain lainnya. Adapun yang berjenis interaktif naratif di mana *game* jenis ini merupakan jenis *game* yang jalan permainannya dikendalikan oleh pemainnya, dikendalikan yang dimaksud dalam hal ini ialah dalam jalannya permainan sang pemain lah yang diharuskan untuk memilih suatu keputusan baik yang berdampak secara langsung maupun akan berdampak pada berjalannya *game* kedepannya. Salah satu contoh gim interaktif naratif ini ialah *game* buatan Tell-Tale yang bernama “*The Walking Dead*,” gim ini menceritakan tentang perjuangan seorang gadis bernama Clementine pada dunia yang telah dikelilingi oleh zombi. Dalam perjalanannya, Clementine bertemu dengan banyak jenis orang dan keputusan yang harus diambil baik keputusan apa yang akan dikatakan pada seseorang hingga keputusan siapa yang harus diselamatkan pada suatu *event* yang dapat dipilih oleh sang pemain, keputusan-keputusan yang diambil akan memiliki konsekuensi yang berbeda-beda. Dalam *game* yang berjudul “*The Walking Dead*” tersebut dipisah menjadi 5 bagian atau biasa disebut dengan 5 *episodes*, untuk episode pertama sendiri diberikan secara gratis untuk semua platform, namun untuk episode 2 sampai 5 diberikan harga sebesar Rp67.000,00 yang apabila ditambah pajak menjadi sebesar Rp74.370,00.



Gambar 1 Tampilan Gim Pada Umumnya (Sebelum Modding).

Sumber: Main Menu Gim “*The Walking Dead: Season Two*”

Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwasanya selain dapat membeli per-*episode*, dapat pula membeli *Season Pass* seharga Rp219.000 atau apabila ditambah pajak menjadi Rp243.090. Meskipun telah diberikan *bundle* tersebut -- yang bagi banyak pemain rasa telah cukup menguntungkan -- ada banyak pula pemain yang tidak ingin mengeluarkan uang sepeserpun untuk memainkan *game* tersebut. Hal tersebut mereka peroleh melalui suatu hal yang dinamakan “*Mod*” yang merupakan singkatan dari *modification*. *Mod* terhadap sebuah *game* sendiri tidak diatur oleh Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. *Mod* yang dilakukan terhadap *game* “*The Walking Dead*” ini merupakan tipe *Mod* yang mengakibatkan berubahnya dari yang semula harus membayar dan men-*download episode* 2 hingga 5 menjadi hanya men-*download* saja.



Gambar 2 Tampilan Gim Setelah Modding.
Sumber: Kanal YouTube LET'S PLAY PH

Gambar tersebut merupakan hasil olahan *mod* yang dibagikan secara gratis oleh salah satu kanal YouTube yang bernama LET'S PLAY PH. Dengan adanya *mod* ini maka akan mengakibatkan banyak sekali kerugian bagi sang pemilik hak cipta, kerugian ini merupakan akibat dari yang seharusnya dibutuhkan pembelian untuk bermain *game* menjadi tinggal men-*download* saja. Selain itu, *mod* ini dibagikan secara luas melalui YouTube dan tidak diatasi oleh siapapun seperti di-*take down* oleh YouTube ataupun hal lainnya. Seperti salah satu video dengan *mod* yang sama namun berbeda versi *Android*, tetapi telah diupload pada 4 tahun yang lalu oleh kanal YouTube Doni Ardiansyah. *Game* tersebut memiliki elemen-elemen narasi yang dirancang dengan sangat teliti untuk memberikan dampak emosional pada pemain. Jika elemen-elemen ini diubah melalui modding, pesan moral dan nilai seni yang ingin disampaikan oleh pencipta bisa terdistorsi. Lebih jauh lagi, pengubahan tersebut sering kali dilakukan tanpa pengakuan atau izin, yang secara langsung melanggar hak moral pencipta. Hal ini menimbulkan dilema besar: di satu sisi, *modding* menjadi ekspresi kreativitas komunitas pemain, tetapi di sisi lain, praktik

ini mengancam keutuhan karya orisinal. Karena hal tersebutlah sebenarnya hal ini dibutuhkan adanya penelitian agar mengetahui lebih lanjut apakah hal mengenai *mod* diatur atau tidak dan apakah diperlukan atau tidaknya pengaturan mengenai perihal ini. Penelitian mengenai *modding* pada suatu *game* sudah pernah dilakukan sebelumnya, seperti pada penelitian yang ditulis oleh Indra Wira Agung Saputra dengan judul “Analisis Yuridis terhadap Tindakan Modifikasi Permainan Video (*Modding*) Berdasarkan Pasal 52 Undang-undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta”. Namun pada penelitian tersebut, *modding* yang dimaksud ialah sebatas modifikasi model dari suatu karakter yang kemudian dijual oleh sang *modder*, pada penelitian ini, *modding* yang dimaksud ialah suatu *mod* terhadap suatu *game* yang berbasis cerita yang mana dijual dalam bentuk *episode*, sehingga ada suatu perbedaan dalam bentuk kerugian antara penelitian tersebut dengan penelitian yang ditulis oleh penulis. Kemudian adapula penelitian yang ditulis oleh Iqbal Abdul Malik dkk dengan judul “Perlindungan Hukum atas Karya Cipta Permainan Video Menurut Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta,” penelitian tersebut membahas mengenai perlindungan hukum atas suatu *game* yang diciptakan. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis ialah terletak pada ranah pembahasan, pembahasan pada penelitian tersebut hanya tertuju pada bagaimana perlindungan terhadap suatu karya *game*, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis menyorot pada kerugian sang pemegang hak cipta pada *game* yang benar-benar berbasis cerita. Perlindungan hak cipta atas suatu karya seharusnya merupakan hal yang sangat wajib, namun terkadang peraturan akan tertinggal dengan perkembangan zaman yang begitu cepat. Fenomena *modding* semakin berkembang karena adanya kemudahan akses terhadap perangkat lunak dan alat-alat untuk memodifikasi gim. Modifikasi ini dapat berupa perubahan kecil, seperti penyesuaian warna atau kostum karakter, hingga perubahan besar yang melibatkan jalan cerita, mekanisme permainan, dan bahkan penambahan karakter baru. Salah satu alasan utama *modding* menjadi populer adalah karena komunitas pemain yang merasa memiliki kebebasan untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Namun, meskipun tujuan awalnya sering kali bersifat non-komersial, dampaknya dapat merugikan pengembang gim, baik secara ekonomi maupun reputasi. Dengan adanya perkembangan zaman tersebut maka diperlukan pula adanya pembaharuan peraturan terkait pelanggaran hak cipta yaitu terkait *mod*. Oleh karena itu, penting bagi semua pihak yang terlibat dalam industri gim, pengembang, pemain, dan pembuat kebijakan untuk memahami dampak positif maupun negatif dari *modding*. Pengetahuan ini dapat digunakan untuk menyusun regulasi yang tidak hanya melindungi hak cipta, tetapi juga memberikan ruang bagi kreativitas. Dengan pendekatan yang tepat, fenomena *modding* dapat diarahkan menjadi kontribusi positif yang mendukung perkembangan industri gim secara keseluruhan, tanpa mengabaikan kepentingan pencipta dan integritas karya mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis memfokuskan diri pada artikel ini dengan masalah-masalah yaitu; (1) Bagaimana Pandangan Undang-Undang Hak Cipta terhadap Perlindungan Karya Kreatif dan Hak-Hak Pemilik Cipta dalam

Penggandaan Gim Interaktif Naratif? dan (2) Bagaimana Pembaharuan Hukum Hak Cipta yang Diperlukan untuk Menyesuaikan Regulasi dengan Perkembangan Teknologi Digital dalam Praktik Mod atas *Modding* Gim Interaktif Naratif?

Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan diangkat mengenai perihal ini, ialah berangkat dari pendekatan yuridis normatif, yang dikupas dengan pengkajian terhadap prinsip-prinsip hukum, ketentuan-ketentuan hukum, perundang-undangan dan mekanisme hukum (Simanjuntak, 2023).¹

Berlandaskan atas jenis penelitian hukum yang bersifat normatif maka jua digunakan pelbagai pendekatan normatif, yaitu: Pendekatan Konseptual (*Conceptual Approach*); Pendekatan Undang-Undang (*Statuta Approach*); serta Pendekatan Kasus (*Case Approach*). Dalam isu yang dijunjung atas penelitian ini, Pendekatan Konseptual berupaya untuk menganalisis pandangan-pandangan serta doktrin yang terdapat pada ilmu hukum yang berlandas kepada studi kepustakaan dan data sekunder (Prasetya et al., 2023).² Kemudian oleh Pendekatan Undang-Undang, dilangsungkan dengan menganalisis penormaam dan seperangkat aturan hukum positif yang berkaitan dengan fenomena hukum yang telah lalu. Atas Pendekatan Kasus, disambung untuk mengkaji fakta hukum dari pelbagai kasus yang telah terjadi seyogianya.

Berbekal atas pendekatan-pendekatan tersebut, dalam tulisan ilmiah ini, berujud menganalisis hasil pendekatan yang terkandung di dalam suatu perihal, dengan metode pendekatan kualitatif. Meninjau bidang ilmu hukum secara luas, pendekatan kualitatif sepatutnya berkaitan dengan kajian secara keseluruhan peristiwa hukum yang sedang terjadi dan menelaah secara mendalam atas prosedur reduksi atau penyaringan, mengolahan, penyajian, dan analisis data yang pada akhirnya akan ditarik suatu kesimpulan singkat dari analisis yang telah dilakukan.

Pembahasan

Pandangan Undang-Undang Hak Cipta terhadap Perlindungan Karya Kreatif dan Hak-Hak Pemilik Cipta dalam Penggandaan Gim Interaktif Naratif

Apabila berangkat dari penggambaran gim sebagai permainan video, suatu karya yang dalam pembuatannya melibatkan kompleksitas dan detail yang mendalam, gim interaktif naratif menghadirkan tingkat kerumitan yang lebih tinggi. Gim ini tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga merupakan hasil integrasi dari berbagai elemen seni yang saling melengkapi. Di dalamnya terdapat karya musik sebagai latar belakang, *script* atau *lore* yang khas—seperti yang dikenal dalam gim produksi Telltale Games—alur cerita mendalam yang dirancang untuk menarik emosi pemain, visualisasi video yang dirancang secara sinematik, lukisan digital yang memperkuat estetika dunia gim, hingga karakter-karakter yang hidup dalam interaksi naratif. Keseluruhan elemen tersebut kemudian disatukan ke dalam bentuk perangkat lunak (*software*), menciptakan pengalaman interaktif di mana pemain tidak hanya sebagai

¹ Sitasi tidak sesuai dengan Daftar Pustaka

² Sitasi tidak sesuai dengan Daftar Pustaka

penonton tetapi juga sebagai penggerak cerita. Hubungan dinamis antara pemain dengan alur cerita, karakter, dan dunia gim ini menunjukkan bahwa gim interaktif naratif adalah karya multidisipliner yang melibatkan kolaborasi dari berbagai bidang seni dan teknologi.

Dalam konteks ini, penggambaran gim interaktif naratif tidak cukup jika hanya dipandang melalui lensa teknologi modern atau media interaktif saja. Sebaliknya, gim ini harus dilihat sebagai suatu kesatuan kompleks yang terdiri dari berbagai karya seni individu, yang masing-masing dilindungi oleh hak cipta. Sebagai contoh, musik yang digunakan di dalam gim dilindungi sebagai karya musik, sedangkan *script* dan alur cerita dilindungi sebagai karya sastra. Visual dan lukisan digital, pada gilirannya, memiliki perlindungan sebagai karya seni rupa. Hal ini menegaskan bahwa gim interaktif naratif tidak dapat berdiri sendiri tanpa kontribusi dari berbagai kreator, yang masing-masing memiliki hak moral dan ekonomi atas hasil ciptaan mereka.

Dari perspektif hukum, perlindungan hak cipta dalam gim interaktif naratif menjadi lebih kompleks karena menyangkut hak dari berbagai pencipta. Dalam sistem hukum Indonesia, perlindungan ini merujuk pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang mencakup hak moral dan hak ekonomi bagi pencipta. Di sisi lain, hukum internasional, seperti Konvensi Bern untuk Perlindungan Karya Sastra dan Seni, juga memberikan dasar perlindungan yang serupa, menjamin bahwa karya kreatif tetap dihormati dan diakui dalam skala global. Namun, dalam praktiknya, muncul fenomena *modding* (modifikasi oleh pengguna) yang sering kali menjadi tantangan dalam melindungi hak-hak ini. *Modding* memungkinkan pengguna untuk mengubah atau menambahkan elemen tertentu dalam gim, yang pada satu sisi dapat memperkaya pengalaman bermain, tetapi di sisi lain berpotensi melanggar hak cipta asli dari para kreator. Misalnya, penggunaan aset musik atau visual yang telah dimodifikasi tanpa izin dapat dianggap sebagai pelanggaran hak cipta, meskipun pengguna mungkin berargumen bahwa *modding* adalah bentuk kreativitas. Sebagai hasilnya, diperlukan pendekatan hukum yang hati-hati untuk menyeimbangkan antara perlindungan hak cipta dengan inovasi kreatif yang lahir dari komunitas *modder*.

Meskipun hak-hak pencipta dalam gim interaktif naratif dilindungi oleh hukum, praktik pelanggaran hak cipta tetap marak terjadi. Di Indonesia, pelanggaran ini bertentangan dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang memberikan perlindungan hukum kepada pencipta karya seni, termasuk gim. Beberapa bentuk pelanggaran yang umum terjadi dalam konteks ini adalah:

1. Pembajakan

Pasal 1 angka 23 UU Hak Cipta mendefinisikan pembajakan sebagai: *“Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.”* Dalam konteks gim interaktif naratif, pembajakan sering terjadi melalui media berbagi file (*file sharing*) di

internet, yang memungkinkan pengguna mengunduh gim secara ilegal. Pada era sebelum digital, pembajakan dilakukan melalui penggandaan data gim dalam bentuk CD atau DVD, yang kemudian didistribusikan secara bebas untuk mendapatkan keuntungan finansial. Saat ini, pembajakan juga berkembang dalam bentuk *torrent* dan situs ilegal, di mana gim premium dapat diakses tanpa biaya. Menurut laporan International Intellectual Property Alliance (IIPA), pembajakan perangkat lunak dan gim menjadi salah satu pelanggaran paling signifikan di kawasan Asia Tenggara, termasuk Indonesia, sehingga menimbulkan kerugian besar bagi pencipta dan pengembang gim.

2. **Private Server Game**

Private Server Game merujuk pada penggunaan server ilegal yang meniru gim resmi. Gim ini terlihat serupa dengan versi berbayar, tetapi dioperasikan di server yang tidak sah. Modifikasi dilakukan untuk memberikan akses gratis kepada pemain, termasuk konten premium yang seharusnya berbayar. Praktik ini melanggar hak cipta dan sering kali menyebabkan kerugian ekonomi bagi pencipta dan penerbit gim resmi. Selain itu, server ilegal ini juga berpotensi menimbulkan risiko keamanan data bagi pemain. Contoh terkenal adalah kasus server ilegal untuk gim *World of Warcraft* dan *Ragnarok Online*, yang sering kali dioperasikan tanpa lisensi resmi dan merugikan pengembang dengan mengurangi jumlah pelanggan resmi.

3. **Hacking/Modding/Customising**

Hacking, Modding, atau Customising merujuk pada upaya peretasan data gim untuk mengubah elemen-elemen dalam gim, seperti karakter, tampilan, atau mekanisme permainan. Meskipun sering dilakukan untuk kesenangan pribadi, praktik ini juga digunakan secara komersial dengan menjual hasil modifikasi kepada pemain lain. Contohnya adalah penggunaan *mods* di gim seperti *Minecraft* atau *Grand Theft Auto V*. Meskipun beberapa modifikasi diterima oleh pengembang karena meningkatkan kreativitas komunitas, mod yang melibatkan aset berbayar tanpa izin atau memanfaatkan celah keamanan tetap dianggap melanggar hukum.

4. **Video Game Clone**

Penggandaan dalam bentuk *Video Game Clone* terjadi ketika sebuah gim dibuat menyerupai atau bahkan memplagiasi gim yang sudah ada. Praktik ini biasanya dilakukan oleh pengembang yang kurang inovatif dan hanya mengejar popularitas gim asli tanpa menghormati hak cipta. Sebagai contoh, gim *Flappy Bird* yang sangat populer pernah menjadi target kloning masif, dengan banyak gim serupa bermunculan di toko aplikasi dalam waktu singkat. Fenomena ini menunjukkan bagaimana kurangnya perlindungan terhadap orisinalitas dapat merusak ekosistem industri kreatif.

Praktik-praktik ini secara jelas melanggar ketentuan UU Hak Cipta, namun penegakan hukum terhadap pelanggaran digital sering kali terkendala oleh aspek teknis dan lintas yurisdiksi. Kerja sama internasional melalui organisasi seperti World Intellectual Property Organization (WIPO) menjadi penting untuk mengatasi

tantangan ini. Selain itu, pendekatan preventif seperti edukasi masyarakat dan peningkatan kesadaran akan pentingnya menghargai karya kreatif dapat membantu mengurangi pelanggaran hak cipta.

Atas penjelasan tersebut, fokus yang akan dituang dalam tulisan ini ialah cara ketiga, yaitu: *Modding*. Dalam arti tertentu, *modder* adalah peretas awal bagi video game, sama seperti peretas awal dalam perkembangan komputer rumahan. Alih-alih perangkat keras, *modder* mengutak-atik kode sebuah gim untuk memodifikasi gim tertentu demi memenuhi preferensi mereka sendiri atau menciptakan pengalaman bermain yang sepenuhnya berbeda, berdasarkan kode sumber asli gim tersebut (Postigo, 2010).³ Aktivitas mereka tidak hanya menunjukkan inovasi yang konstan, tetapi juga memperpanjang umur sebuah gim dengan menjaga minat pengguna. Di satu sisi, *modder* adalah apa yang dapat digambarkan sebagai pengguna utama (*lead users*), sesuai dengan konsep yang diperkenalkan oleh von Hippel (1986).⁴

Berdasarkan aktivitas mereka, *modder* sering kali menjadi indikator tren baru dalam industri gim, serta membantu pengembang menyadari kelemahan dalam kode dan mesin gim. Bahkan, mereka memberikan aliran kekayaan intelektual yang bebas (Postigo, 2010).⁵ Tidak heran jika *modding* telah diakui sebagai kontribusi yang signifikan untuk memperkaya ekosistem gim. Sebagai contoh, *mods* seperti *Dota* (yang berasal dari *Warcraft III*) telah memunculkan genre baru dalam gim, yakni *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), yang kini menjadi salah satu genre gim terpopuler di dunia.

Namun, seiring dengan manfaat inovatifnya, aktivitas *modder* juga menimbulkan tantangan bagi pemangku kepentingan industri. Melalui perjanjian kontrak seperti Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir (*End User License Agreement*, EULA) dan Ketentuan Layanan (*Terms of Service*, ToS), pengembang berupaya mengatur aktivitas kreatif pengguna di dunia virtual. (Burke, 2010)⁶ Meskipun demikian, keseimbangan antara perlindungan hak cipta pengembang dan kebebasan kreatif pengguna menjadi isu utama dalam dinamika ini. Seperti yang diungkapkan oleh Kow dan Nardi (2010), strategi "tata kelola yang baik" menjadi kunci untuk menciptakan legitimasi yang dirasakan oleh komunitas pengguna.

Efektivitas tata kelola juga bergantung pada persepsi komunitas terhadap batas-batas yang ditetapkan. Sebagian *modder* melihat aktivitas mereka sebagai bagian dari ekonomi moral, sementara yang lain menerima bahwa *modding* telah menjadi komponen penting dalam pengembangan gim secara keseluruhan (Kow & Nardi, 2010; Postigo, 2010).⁷ Perubahan budaya ini tercermin dalam pernyataan Hector Postigo: "*Today modding culture is in transition. Discourses [...] and the technologies used to develop mods now explicitly serve to orient modding toward a more embedded place in the whole of game development.*" (Postigo, 2010).⁸

³ Sitasi tidak sesuai dengan Daftar Pustaka

⁴ Sitasi tidak sesuai dengan Daftar Pustaka

⁵ Sitasi tidak sesuai dengan Daftar Pustaka

⁶ Sitasi tidak sesuai dengan Daftar Pustaka

⁷ Sitasi tidak sesuai dengan Daftar Pustaka

⁸ Sitasi tidak sesuai dengan Daftar Pustaka

Dalam praktiknya, pergeseran budaya ini telah membuka ruang dialog baru mengenai posisi *modder* dalam industri. Dengan batas antara amatir dan profesional yang semakin kabur, muncul pertanyaan penting: bagaimana *modder* akan memposisikan diri mereka dalam hubungan dengan industri? Bagaimana mereka akan menghargai kreativitas mereka, dan bagaimana kedua belah pihak dapat mendamaikan perbedaan konsepsi tentang kepemilikan dan hak penggunaan? Jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan ini akan memengaruhi bagaimana industri gim berkembang, baik dari sisi inovasi maupun dari perspektif hukum kekayaan intelektual. Seiring perkembangan teknologi dan meningkatnya potensi finansial dari *mods* dan konten buatan pengguna, keseimbangan antara hak kreatif individu dan perlindungan hukum menjadi semakin krusial.

Meningkatnya profesionalisme dalam komunitas modding dan kesadaran yang kian berkembang mengenai pentingnya aspek keuangan dari *playbour* (Kücklich, 2005) telah menimbulkan diskusi mendalam terkait distribusi kepemilikan dan hak eksploitasi yang adil. Konsep *playbour*, yang menggabungkan aspek bermain dan kerja, menunjukkan bagaimana aktivitas pengguna seperti modding telah menjadi bagian integral dari ekosistem industri gim. Ini tidak hanya berdampak pada inovasi tetapi juga menciptakan nilai ekonomi yang signifikan bagi pengembang dan penerbit gim. Namun, nilai tersebut sering kali tidak terdistribusi secara adil, yang menjadi sumber ketegangan dalam komunitas modding.

Seperti yang dikatakan oleh Hector Postigo, *“Modding culture, if anything, is often very conscious of the system within which it flows. Of late, it has become increasingly aware that its participation is part of big business.”* (Postigo, 2010). Pernyataan ini mencerminkan bahwa komunitas modding tidak lagi memandang diri mereka sebagai sekadar hobiis kreatif, melainkan sebagai aktor penting dalam ekosistem industri gim. Kesadaran ini mendorong komunitas untuk menuntut pengakuan lebih atas kontribusi mereka, baik dalam bentuk penghargaan finansial, atribusi yang jelas, maupun hak kepemilikan atas karya mereka.

Untuk merespons tuntutan tersebut, pengembang gim perlu mengadopsi pendekatan tata kelola yang inklusif. Strategi seperti ini tidak hanya mempertahankan keterlibatan komunitas tetapi juga memungkinkan pengembang untuk terus memanfaatkan potensi kreatif dari komunitas pengguna mereka. Sebagai contoh, beberapa pengembang telah mulai menyediakan alat resmi untuk modding, seperti *Steam Workshop* oleh Valve Corporation, yang tidak hanya mendorong modding tetapi juga menyediakan platform monetisasi yang memungkinkan pembagian keuntungan antara pengembang dan modder. Namun, upaya ini masih terbatas dan sering kali dikritik karena tidak memberikan bagian keuntungan yang sepadan kepada para modder. Selain itu, yuridifikasi hubungan antara pengguna dan produsen dalam bentuk perjanjian lisensi, seperti *End User License Agreement* (EULA), menunjukkan pergeseran signifikan dalam cara hak-hak pengguna diatur. Perjanjian ini, meskipun sering kali terlihat membatasi, juga dapat memberikan dampak memberdayakan bagi pengguna kreatif jika dirancang secara adil. Misalnya, beberapa EULA mulai memasukkan klausul yang memberikan hak tertentu kepada

modder untuk mempublikasikan atau bahkan memonetisasi mod mereka, asalkan memenuhi persyaratan tertentu. Pendekatan ini mencerminkan perubahan paradigma dalam hubungan antara industri dan komunitas modding, dari yang sebelumnya bersifat hierarkis menjadi lebih kolaboratif.

Dalam konteks hukum di Indonesia, perlindungan hak cipta terkait gim interaktif naratif telah diatur dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Implementasi aturan ini mencakup beberapa mekanisme penyelesaian sengketa, seperti arbitrase (Pasal 95), gugatan keperdataan (Pasal 96-99), laporan pidana (Pasal 105 jo. Pasal 110), dan penetapan sementara (Pasal 106-109). Meski demikian, pada praktiknya, banyak sengketa terkait hak cipta dalam gim, termasuk yang melibatkan modding, lebih sering diselesaikan melalui mediasi. Mediasi dipandang sebagai alternatif yang lebih efisien dibandingkan litigasi. Prosesnya yang fleksibel dan berbasis kesepakatan memungkinkan kedua belah pihak untuk mencapai solusi yang dianggap adil dan saling menguntungkan. Dalam kasus sengketa yang melibatkan modding, mediasi memberikan ruang bagi pemilik hak cipta dan modder untuk mencapai kompromi yang tidak hanya melindungi hak-hak pemilik tetapi juga menghargai kontribusi modder. Misalnya, hasil mediasi dapat mencakup pengakuan formal atas karya modder, pemberian lisensi khusus, atau bahkan kolaborasi langsung dengan pengembang untuk mengintegrasikan mod ke dalam gim resmi.

Namun, pendekatan ini juga memiliki kelemahan. Dengan mengutamakan penyelesaian melalui mediasi, ada risiko bahwa aspek-aspek fundamental dari perlindungan hukum, seperti kepastian hukum dan penegakan hak secara tegas, menjadi terabaikan. Hal ini dapat menciptakan preseden di mana pelanggaran hak cipta tidak sepenuhnya ditindak, yang pada akhirnya dapat merugikan pihak-pihak yang dirugikan. Oleh karena itu, meskipun mediasi menawarkan solusi pragmatis, penting bagi pemangku kepentingan untuk tetap menghormati prinsip-prinsip dasar hukum hak cipta sebagaimana diatur dalam Undang-Undang. Ke depan, upaya untuk menciptakan keseimbangan antara perlindungan hukum dan inovasi kreatif dari komunitas modding akan menjadi tantangan utama. Hal ini memerlukan kolaborasi antara pengembang gim, komunitas modder, dan pembuat kebijakan untuk menyusun kerangka hukum dan kebijakan yang adaptif terhadap perubahan teknologi dan dinamika ekonomi kreatif. Dengan pendekatan yang tepat, modding tidak hanya akan terus menjadi sumber inovasi tetapi juga dapat berkembang menjadi pilar penting dalam industri gim global.

Selanjutnya, dalam lanskap global, keberlanjutan komunitas modding sebagai bagian integral dari industri gim juga dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal, seperti perkembangan teknologi, kebijakan internasional mengenai hak kekayaan intelektual, dan perubahan preferensi konsumen. Teknologi seperti kecerdasan buatan (AI) dan *machine learning* misalnya, membuka peluang baru bagi modder untuk menciptakan mod yang lebih kompleks dan personalisasi, namun pada saat yang sama, meningkatkan tantangan dalam menentukan batas antara karya orisinal dan karya modifikasi. Penggunaan teknologi ini oleh modder dapat memperluas daya

tarik gim interaktif naratif, tetapi juga dapat menciptakan risiko yang lebih besar bagi pengembang dalam mengelola hak cipta dan melindungi aset intelektual mereka. Selain itu, kebijakan internasional yang mengatur hak kekayaan intelektual juga memengaruhi bagaimana aktivitas modding diatur secara global. Konvensi internasional seperti Konvensi Bern untuk Perlindungan Karya Sastra dan Seni menetapkan standar minimum untuk perlindungan hak cipta di antara negara-negara anggota. Namun, implementasinya sering kali berbeda di setiap negara, menciptakan kesenjangan dalam perlindungan hukum bagi pengembang dan modder di berbagai yurisdiksi. Dalam konteks Indonesia, misalnya, meskipun Undang-Undang Hak Cipta sudah memberikan landasan hukum yang cukup kuat, penerapannya dalam kasus-kasus terkait modding masih membutuhkan penyesuaian dengan praktik global.

Konteks budaya juga memainkan peran penting dalam membentuk persepsi dan praktik modding. Di negara-negara tertentu, modding sering kali dianggap sebagai ekspresi budaya kreatif yang dihargai dan didukung oleh masyarakat. Sebaliknya, di negara-negara lain, modding masih dipandang sebagai pelanggaran hukum, terutama jika melibatkan modifikasi tanpa izin atau monetisasi tanpa persetujuan. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam mengenai konteks budaya ini sangat penting bagi pengembang gim dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi yang efektif untuk mengatur dan memanfaatkan potensi modding. Di sisi lain, peningkatan profesionalisme dalam komunitas modding juga mendorong munculnya model bisnis baru yang memungkinkan kolaborasi lebih erat antara modder dan pengembang gim. Salah satu contohnya adalah penerapan sistem *profit-sharing* di mana modder dapat menerima royalti atau kompensasi finansial atas kontribusi mereka. Model ini tidak hanya memberikan insentif kepada modder untuk terus berinovasi tetapi juga menciptakan hubungan yang lebih simbiosis antara komunitas modding dan industri gim. Dengan demikian, pengembangan model bisnis semacam ini dapat menjadi langkah penting dalam menciptakan ekosistem yang lebih inklusif dan berkelanjutan.

Akhirnya, pertanyaan mendasar yang tetap menjadi fokus adalah bagaimana komunitas modding dan industri gim dapat mendamaikan pandangan mereka yang berbeda mengenai kepemilikan dan hak penggunaan. Modder, yang sering kali melihat karya mereka sebagai bagian dari ekonomi moral, mungkin memprioritaskan aspek kreativitas dan kolaborasi di atas keuntungan finansial. Sebaliknya, industri gim, sebagai entitas komersial, secara alami menempatkan nilai ekonomi sebagai prioritas utama. Menjembatani kesenjangan ini memerlukan dialog yang terbuka dan kolaborasi antara kedua belah pihak, dengan tujuan untuk menciptakan kerangka kerja yang memungkinkan inovasi kreatif berkembang tanpa mengorbankan perlindungan hak cipta.

Dengan semua pertimbangan ini, tampak jelas bahwa modding bukan sekadar aktivitas kreatif yang bersifat hobi, melainkan telah menjadi bagian penting dari ekosistem industri gim modern. Dalam menghadapi tantangan dan peluang yang muncul, pengembang gim, komunitas modder, dan pembuat kebijakan perlu bekerja

sama untuk memastikan bahwa potensi penuh dari modding dapat dimanfaatkan secara maksimal, sambil tetap melindungi hak-hak semua pihak yang terlibat. Hal ini tidak hanya akan memperkaya pengalaman bermain bagi pemain tetapi juga akan membantu menciptakan ekosistem industri gim yang lebih inovatif, inklusif, dan berkelanjutan.

Pembaharuan Hukum Hak Cipta yang Diperlukan untuk Menyesuaikan Regulasi dengan Perkembangan Teknologi Digital dalam Praktik Mod atas Penggandaan Gim Interaktif Naratif

Dalam Pasal 5 Undang-undang Hak Cipta, dinyatakan bahwa terdapat hak moral yang merupakan hak yang melekat pada diri pencipta secara abadi dimana salah satunya dari modifikasi ciptaan. Modifikasi yang dimaksud dalam penelitian ini bukan semata-mata modifikasi terhadap *game* yang bersifat mengubah isi konten atau menambahkan suatu konten dalam *game* melainkan *mod* yang secara jelas mengakibatkan timbulnya kerugian bagi sang pemegang hak cipta. Dapat dikatakan menimbulkan kerugian dikarenakan yang semula perlu adanya transaksi jual beli untuk memainkan *game* tersebut dimodifikasi menjadi tidak diperlukan adanya transaksi. Salah satu contoh dari *mod* tersebut telah diungkapkan pada bagian latar belakang, lebih tepatnya pada *game* The Walking Dead Season 2 yang dikembangkan oleh Tell Tale. Dikarenakan adanya pelanggaran hak cipta tersebut maka penulis beranggapan bahwa sudah seharusnya Indonesia mengatur mengenai *mod* terhadap suatu *game*. *Game* atau permainan video sendiri merupakan salah satu hasil karya yang dilindungi oleh UU Hak Cipta (Pasal 59 Ayat (1) huruf d UU Hak Cipta), salah satu negara yang telah memiliki peraturan perundang-undangan yang mengatur mengenai *mod* adalah Jepang. Pemerintah Jepang menyatakan bahwasanya bagi setiap pelaku pembuat *software* atau *modding* terhadap suatu *game* akan dapat diancam dengan pidana penjara maksimal lima tahun dan denda sebesar JPY 5 (654 Juta rupiah (kurs 2019)).⁹

Lantas sebenarnya perihal apa saja yang perlu diketahui agar dapat menyesuaikan regulasi dengan perkembangan teknologi digital dalam praktik *mod*? Jawaban singkatnya ialah mempelajari bagaimana *terms & agreement* dari suatu perusahaan pengembang *game*, hal ini diperlukan karena tidak semua *mod* terhadap *game* perlu untuk dilarang. Dalam konteks perlindungan hukum terhadap praktik *modding*, memahami terminologi dan ketentuan dalam *terms and agreement* dari suatu perusahaan pengembang gim menjadi langkah awal yang sangat penting. *Terms and agreement* atau syarat dan ketentuan adalah kontrak hukum yang mengikat antara pengembang gim dan pengguna, di mana berbagai hak, kewajiban, dan batasan dalam penggunaan gim tersebut dijelaskan. Ketentuan ini sering kali mencakup larangan terhadap modifikasi tanpa izin, termasuk praktik *modding* yang dapat mengubah elemen-elemen inti gim. Sayangnya, banyak pengguna dan modder yang tidak membaca atau bahkan mengabaikan dokumen ini, sehingga mereka tidak menyadari bahwa tindakan mereka melanggar ketentuan yang telah disepakati.

⁹ Sitasi tidak sesuai dengan Daftar Pustaka

Tetapi pada praktiknya, *terms and agreement* sering kali dirancang secara sepihak oleh pengembang gim, dengan bahasa hukum yang kompleks dan sulit dipahami oleh pengguna awam. Hal ini menimbulkan kesenjangan pemahaman yang cukup besar antara pengembang dan komunitas pemain. Akibatnya, meskipun ketentuan mengenai larangan modifikasi telah diatur dengan jelas, pelanggaran tetap terjadi. Kondisi ini menuntut adanya edukasi dan transparansi yang lebih baik dari pihak pengembang, termasuk dalam menyusun *terms and agreement* yang lebih mudah dipahami oleh semua pihak. Dengan demikian, para pemain tidak hanya menyadari batasan hukum yang berlaku, tetapi juga memahami konsekuensi dari setiap tindakan mereka terhadap gim tersebut. *Mod* yang tidak perlu dilarang dalam hal ini ialah *mod* yang dibuat dengan seizin dari sang pengembang *game* demi mencapai daya main yang lebih tinggi dari awal *game* dirilis bahkan hingga beberapa tahun kedepannya, salah satu contohnya ialah *game* Skyrim yang telah memiliki lebih dari 45.000 *mod*. Selain itu, dalam era digital yang semakin kompleks, praktik *modding* tidak dapat sepenuhnya dianggap sebagai pelanggaran. Dalam beberapa kasus, *modding* justru memberikan manfaat bagi pengembang, seperti memperluas komunitas pemain, memperpanjang umur gim, dan menciptakan variasi konten yang menarik. Misalnya, ada kasus di mana *modding* berhasil memperbaiki bug atau kekurangan dalam gim yang tidak diselesaikan oleh pengembang. Namun, dukungan semacam ini harus diatur secara ketat dalam *terms and agreement*, dengan batasan yang jelas mengenai apa yang diperbolehkan dan apa yang tidak.

Sedangkan tipe *mod* yang perlu dilarang ialah jenis *mod game* yang menimbulkan kerugian bagi sang pemegang hak cipta, salah satu contoh selain dari *mod* terhadap *game* “*The Walking Dead Season 2*” ialah *mod* terhadap *game* “*Zelda: Tears of the Kingdom*.” *Game* “*Zelda: Tears of the Kingdom*” sendiri sebenarnya belum rilis, namun sudah dibajak hingga dimod dalam bentuk *patch* agar *gamenya* dapat dimainkan dengan lancar menggunakan *emulator* yang ada di *Handphone Android*. *Mod* tersebut jelas akan merugikan sang pengembang *game*, dikarenakan seharusnya *game* tersebut haruslah dibeli dari *website* resmi dan hanya dapat dimainkan dengan konsol ciptaan mereka. Namun adapula bukti bahwa tidak semua *mod* perlu dilarang ialah beberapa perusahaan pengembang *game* seperti Bethesda Softworks dan Electronic Arts (EA) yang mendukung adanya *mod* terhadap *game* yang mereka kembangkan. Bahkan Bethesda menyediakan alat untuk memodifikasi *game* mereka hingga mengizinkan para *modder* untuk membagikan hasil *modnya* kepada pemain lain. Tetapi adapula perusahaan yang melarang para pemain/penggunanya untuk melakukan *mod* terhadap *game* mereka seperti Nintendo Switch. Nintendo Switch sendiri juga pernah memberhentikan suatu turnamen *online* dari salah satu *game* mereka dikarenakan adanya unsur modifikasi dari yang semula *gamenya* tidak dapat dimainkan secara *online* menjadi dapat dimainkan secara *online* (Lee, C. A., 2022).¹⁰ Kemudian dari Tell Tale sendiri juga termasuk perusahaan yang tidak mendukung *modding*, Tell-Tale sendiri

¹⁰ Lee, C. A. (2022). Video game modding in the US intellectual property law: Controversial issues and gaps. *Digital LJ*, 3, 8.

mengungkap: “*Telltale is against modding their games (for obvious reasons, since it would make the license holders very unhappy if there were versions of Telltale’s games out there that did things that the license holders didn’t like). At one time though (back in 2007), Telltale wanted to release a community focused tool to create your own games. I doubt that’s still a plan though, unfortunately.*” Dari ketiga perusahaan tersebut dapat diketahui bahwasanya ada dua jenis pandangan terhadap mod pada suatu *game*. Oleh karena itulah diperlukan adanya suatu pengetahuan mengenai *terms & agreement* dari suatu perusahaan.

Selanjutnya, untuk jawaban panjang dari pertanyaan di atas, maka diperlukan adanya suatu pembelajaran dan pengetahuan atas proses modding itu sendiri. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Merlin Münch, *modder* merupakan *hacker* namun dalam pengerjaannya mengotak-atik atau mengubah kode dari suatu *game* sehingga mengakibatkan pengalaman bermain yang berbeda (Münch, M., 2013).¹¹ Proses dari *modding* sendiri sebenarnya ada sangat banyak sekali, baik dari yang melakukan *crack*, *jailbreaking* dan yang lainnya lagi. Namun secara umum ada dua teknik modding yang sangat populer untuk digunakan yaitu teknik *Live Memory Editing* dan teknik *Dynamic Code injection*. Pertama, teknik *Live Memory Editing*, teknik ini biasa digunakan menggunakan suatu aplikasi yang bernama Game Guardian dan Lucky Patcher, teknik ini merupakan teknik *modding* di mana pemain menemukan nilai permainan tertentu yang disimpan di dalam aplikasi, sehingga mereka dapat mengedit nilai tersebut untuk mendapatkan keuntungan dalam permainan. Dengan menggunakan Game Guardian, pemain dapat melakukan berbagai hal seperti mengubah uang/koin dalam *game*, mengubah jam internal aplikasi/*game* untuk mendapatkan keuntungan dalam *game*, atau memperoleh berbagai sumber daya *game* tanpa membayarnya (misalnya: dengan **melewati pembelian dalam aplikasi**, melewati pemeriksaan lisensi, atau mengubah ruang memori yang menyimpan nilai *game* secara langsung). Sedangkan untuk teknik yang kedua, yaitu *Dynamic Code Injection* merupakan teknik yang lebih rumit, teknik ini digunakan dengan alat modding seperti Frida, IDA-pro ataupun Hopper. Teknik ini merubah kode game secara dinamis (saat dimainkan) dengan mengubah *memory* atau penyimpanan pada suatu *game*. *Modder* berpengalaman ini menggunakan teknik canggih seperti pemetaan memori (*memory mapping*), *fuzzing*, *hex editing*, injeksi memori dinamis, peretasan ROM, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa dalam pembuatan regulasi terkait *mod* terhadap suatu *game* diperlukan adanya suatu pembatasan. Teknik pembatasan ini sendiri telah diberlakukan di Jepang dengan Undang-undang Pencegahan Persaingan Tidak Sehat. Dalam UU tersebut, Jepang membatasi teknologi untuk mencegah adanya penyalinan atas suatu hal tanpa seizin pemilik konten yang kemudian setelah diubah pada tahun penjualan hasil *modding* secara sembarangan pun termasuk di dalamnya. Namun, pembatasan yang penulis maksud di sini sedikit lebih luas dari pembatasan yang dilakukan oleh Jepang, pembatasan

¹¹ Münch, M. (2013). Fooling the user: Modding in the video game industry. *Internet Policy Review*, 2(2), 0–4.

yang penulis maksud ialah pembatasan terhadap pembuatan suatu *mod*. Pembatasan ini dapat dilakukan dengan membuat suatu komunitas secara resmi daripada suatu perusahaan pengembang game agar dapat membuat *mod* terhadap suatu *game*. Dengan adanya komunitas ini maka peran pengawasan pun dapat lebih mudah dilakukan, artinya apabila ada suatu komunitas *modder* yang membuat *mod* tanpa persetujuan dari sang pengembang game (pemegang hak cipta) maka akan dapat langsung diketahui. Kemudian untuk *mod* yang dapat merugikan sang pemegang hak cipta pun dapat dicegah untuk dibuat. Selanjutnya untuk pengawasan tersebut sendiri diperlukan adanya lembaga independen baru yang fokus dalam pengembangan komunitas dan juga mengawasi perilaku para *modder* dalam komunitas tersebut.

Selain itu diperlukan pula penelitian lebih lanjut mengenai jumlah pengguna *mod* terhadap suatu *game*. Untuk dapat melindungi hak cipta atas suatu karya maka penulis beranggapan bahwa tidak hanya *modder* saja yang perlu dihukum melainkan pengguna dari *mod* itu juga perlu untuk dihukum. Hal ini diperlukan agar yang merasa jera tidak hanya sang pelaku atau *modder* tetapi juga pengguna *mod*nya. Dengan banyaknya pengguna *mod*, maka tentu sang *modder* juga akan semakin bersemangat untuk melakukan *mod* terhadap suatu *game* demi meraih keuntungan dari hasil *mod*nya. Penerapan hukuman terhadap pengguna *mod* menjadi langkah strategis untuk menekan angka pelanggaran hak cipta dalam industri gim. Pengguna *mod* sering kali dianggap sebagai pihak pasif yang hanya menikmati hasil modifikasi tanpa berkontribusi langsung dalam prosesnya. Padahal, tanpa adanya permintaan atau minat dari pengguna, keberadaan modifikasi tidak akan memiliki dampak yang signifikan. Dengan memberikan sanksi kepada pengguna, diharapkan tercipta kesadaran yang lebih luas bahwa modifikasi ilegal juga melibatkan tanggung jawab moral dan hukum dari pihak yang menikmati hasilnya. Selain hukuman, diperlukan pula mekanisme edukasi yang terstruktur kepada komunitas pemain. Edukasi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mengenai batasan-batasan dalam penggunaan konten digital serta pentingnya menghormati hak cipta. Sebagai contoh, pengembang dapat bekerja sama dengan platform distribusi gim untuk menyisipkan kampanye edukasi mengenai risiko hukum yang ditimbulkan oleh penggunaan *mod* ilegal. Langkah ini dapat dilakukan secara persuasif, seperti melalui pemberian penghargaan kepada pemain yang mendukung konten resmi atau melaporkan keberadaan *mod* ilegal. Penelitian mengenai pola penggunaan *mod* juga penting untuk mengetahui tingkat adopsi dan pengaruh modifikasi terhadap pasar gim. Data ini akan menjadi dasar untuk merumuskan kebijakan yang tidak hanya melindungi hak cipta, tetapi juga mendorong inovasi yang tetap sejalan dengan regulasi. Dengan demikian, industri gim dapat berkembang lebih sehat dan berkelanjutan.

Kesimpulan

Gim atau biasa disebut dengan sebutan *game* oleh para pemainnya terus menerus berkembang baik dari sisi *genre* maupun teknologinya, namun kemajuan dari sisi teknologi bukan berarti tidak ada hal negatif yang muncul darinya. Salah satu contohnya ialah *modding*, *modding* sendiri ialah sebagai peretasan data gim

interaktif naratif dengan tujuan demi mengubah sebagian atau seluruh data yang diinput dalam gim tersebut, sehingga apabila permainan itu dimulai, tampilan dan gameplay gim akan terlihat perubahan-perubahan signifikan daripada situs resmi. Pemilik gim interaktif naratif sendiri yang karyanya digandakan melalui Modding dan cara lain lebih memilih untuk menyelesaikannya melalui pertengahan dengan pihak ketiga, hal ini mengesampingkan peran UU Hak Cipta sebagai kepastian hukum para pihak yang bersengketa dan terugi.

Selanjutnya dalam Pasal 5 Undang-undang Hak Cipta, dinyatakan bahwa terdapat hak moral yang merupakan hak yang melekat pada diri pencipta secara abadi dimana salah satunya dari modifikasi ciptaan, kemudian agar dapat mengetahui hal apa saja untuk menyesuaikan regulasi dengan perkembangan teknologi digital dalam praktik *mod*, maka dapat disimpulkan ada dua jawaban yaitu jawaban singkatnya ialah mempelajari bagaimana *terms & agreement* dari suatu perusahaan pengembang *game*, sedangkan untuk jawaban panjang dari pertanyaan di atas, maka diperlukan adanya suatu pembelajaran dan pengetahuan atas proses *modding* itu sendiri. Kemudian dalam pembuatan regulasi terkait *mod* terhadap suatu *game* diperlukan adanya suatu pembatasan. Pembatasan ini dapat dilakukan dengan membuat suatu komunitas secara resmi daripada suatu perusahaan pengembang *game* agar dapat membuat *mod* terhadap suatu *game*. Selain itu diperlukan pula penelitian lebih lanjut mengenai jumlah pengguna *mod* terhadap suatu *game*. Untuk dapat melindungi hak cipta atas suatu karya maka penulis beranggapan bahwa tidak hanya *modder* saja yang perlu dihukum melainkan pengguna dari *mod* itu juga perlu untuk dihukum.

Dengan berkembangnya teknologi digital, praktik modding telah menjadi tantangan sekaligus peluang dalam industri gim interaktif naratif. Praktik ini memunculkan kebutuhan akan pengaturan hukum yang lebih jelas, terutama untuk melindungi hak moral dan hak ekonomi pencipta sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta. Salah satu langkah yang dapat ditempuh adalah mendorong perusahaan pengembang gim untuk lebih aktif mengelola komunitas *modding* resmi. Dengan cara ini, *modder* dapat diberikan ruang untuk berkreasi secara legal, tanpa melanggar hak-hak pencipta. Selain itu, penelitian lanjutan mengenai dampak modding sangat penting untuk memahami sejauh mana modifikasi ini memengaruhi ekosistem industri gim, baik dari sisi pemain, pengembang, maupun aspek hukum. Data yang dihasilkan dapat menjadi dasar bagi pembuat kebijakan untuk menyusun regulasi yang adil dan efektif. Penegakan hukum yang tegas terhadap *modder* dan pengguna *mod* juga perlu dilakukan, dengan tujuan memberikan efek jera dan menciptakan kepastian hukum.

Namun demikian, penting untuk menjaga keseimbangan antara melindungi hak cipta dan mendorong inovasi dalam komunitas gim. Dengan membangun kolaborasi yang kuat antara pemerintah, pengembang gim, dan komunitas pemain, diharapkan ekosistem gim digital dapat berkembang secara sehat dan berkelanjutan, sekaligus memberikan penghormatan yang layak terhadap hak cipta. Melalui

pendekatan ini, potensi modding dapat dimanfaatkan secara positif tanpa melanggar hukum yang berlaku.

Saran

Dalam konteks hukum di Indonesia, pembelajaran mengenai terms and agreement juga perlu dipadukan dengan pendekatan regulasi yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Regulasi yang spesifik untuk industri gim, termasuk aturan terkait modding, dapat membantu mengurangi potensi pelanggaran dan meningkatkan kepatuhan komunitas pemain terhadap hukum. Sebagai contoh, undang-undang dapat mewajibkan pengembang untuk menyediakan terms and agreement yang lebih inklusif dan mengedukasi pengguna tentang hak cipta serta batasan modifikasi. Di sisi lain, pemerintah juga dapat mendukung inisiatif pengembang dalam membangun komunitas modding resmi yang terintegrasi dengan kebijakan perusahaan.

Langkah ini tidak hanya akan memberikan perlindungan yang lebih baik bagi pencipta gim, tetapi juga mendorong kolaborasi yang sehat antara pengembang dan komunitas pemain. Dengan demikian, praktik modding dapat diarahkan menjadi aktivitas yang legal dan bermanfaat, tanpa melanggar hak cipta atau hak moral pencipta. Pendekatan ini akan menciptakan ekosistem gim yang lebih berkelanjutan, di mana semua pihak dapat berkontribusi secara positif dalam mendukung pertumbuhan industri.

Daftar Pustaka

- Amir, A., & Margono, S. (2002). *Komersialisasi aset intelektual aspek hukum bisnis*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ardiana, Y. (2016). Jurnal perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta permainan video (video game) terhadap tindakan pembajakan berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. *Fakultas Hukum, Universitas Diponegoro*.
- Ariyanti. (2009). *Reverse engineering program komputer dalam perspektif hukum hak cipta dan paten di Indonesia dan Malaysia*.
- Djumhana, M., & Djubaedillah, R. (2003). *Hak milik intelektual: Sejarah, teori, dan praktiknya di Indonesia*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Eilam, E. (2005). *Reversing: Secrets of reverse engineering*. Indianapolis: Wiley Publishing.
- Ibrahim, J. (2007). *Teori dan metodologi penelitian hukum normatif*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata).
- Kurniawan, I. T. (2014). Jurnal tinjauan yuridis open source pada program komputer Linux ditinjau dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. *Fakultas Hukum, Universitas Jember*.
- Kusumadara, A. (2003). Perlindungan program komputer menurut hukum hak kekayaan intelektual. *Jurnal Hukum dan Pembangunan*, No. 3.
- Lee, C. A. (2022). Video game modding in the US intellectual property law: Controversial issues and gaps. *Digital LJ*, 3, 8.
- Münch, M. (2013). Fooling the user: Modding in the video game industry. *Internet Policy Review*, 2(2), 0-4.
- Mundzir, M. F. (2014). *Tips dan trik belajar hacker*. Yogyakarta: Notebook.

- Munandar, H., & Sitanggang, S. (n.d.). *Mengenal HAKI (Hak Kekayaan Intelektual: Hak cipta, paten, merek dan seluk-beluknya)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nasution, B. J. (2008). *Metode penelitian ilmu hukum*. Bandung: Mandar Maju.
- Saliman, A. R. (2005). *Hukum bisnis untuk perusahaan: Teori dan contoh kasus*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Satria, B. R. (2016). Cracking dalam perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan hukum pidana Islam. *Jurnal, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta*.
- Scacchi, W. (2010). Computer game mods, modders, modding, and the mod scene. *Journal*. Chicago University.
- Sintong, D. O. (2014). Jurnal legalitas rekayasa balik program komputer dalam rangka pembuatan program keygen berdasarkan hukum positif di Indonesia. *Universitas Brawijaya*.
- Station-News. (n.d.). Sejarah berbagai macam pembajakan video game.
- Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
- WIPO (World Intellectual Property Organization). (2013). *The legal status of video games: Comparative analysis in national approaches*.