

**ANALISA YURIDIS UNSUR KESEPAKATAN PEMBERIAN LISENSI
MELALUI *END USER LICENSE AGREEMENT* KEPADA USER YANG
MUNCUL SETELAH TRANSAKSI JUAL BELI GAME DARI *DEVELOPER*
MELALUI *RETAILER***

Nama : Richard

NRP : 1487041

ABSTRAK

Peraturan hukum Indonesia khususnya di dalam Undang-Undang Hak Cipta memang tidak eksplisit menyatakan bahwa *video game* termasuk pada salah satu objek yang dilindungi. Tetapi di dalam Pasal 40 ayat (1) g Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 tahun 2014 dicantumkan bahwa program komputer (*software*) merupakan salah satu karya cipta yang dilindungi. Setiap program komputer memiliki EULA atau perjanjian antara pembuat aplikasi perangkat lunak atau software dan pengguna aplikasi tersebut atau *User*. Pada praktiknya pembuat aplikasi *video games* memberikan atau memunculkan EULA mereka setelah *video games* tersebut dibeli dan diunduh oleh pengguna, sebagai contoh pada *video games* yang memiliki banyak peminat dari Indonesia yaitu Grand Theft Auto seri V.

Penulisan tugas akhir ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif, merupakan metode penulisan yang mengacu kepada studi kepustakaan, menelaah secara deduktif, menelaah asas, konsep, teori serta peraturan perundang – undangan yang kemudian dikaitkan dengan permasalahan yang akan dibahas. Sifat penelitian yang digunakan dalam tulisan ini adalah penelitian hukum deskriptif. Penulisan ini menggunakan pendekatan Undang-Undang seperti Undang – Undang Hak Cipta Nomor 28 tahun 2014 dan pendekatan konseptual seperti pendapat para ahli. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh dari penelitian kepustakaan dan dokumen. Hasil penelitian yang penulis lakukan menunjukkan bahwa dalam transaksi jual beli *video games* secara online dapat merugikan *user* dalam hal ini adalah konsumen dengan adanya tindakan *developer* yang mengeluarkan EULA setelah terjadi transaksi jual beli secara online.

EULA lebih tepat ditawarkan oleh pihak *developer* sebelum *user* membeli dan hendak melakukan transaksi jual-beli, dengan itu maka *user* dapat membaca dan memahami serta mempertimbangkan isi dari ketentuan EULA tersebut. Berdasarkan keadaan tersebut, *user* terpaksa untuk menyetujui perjanjian yang berbentuk EULA tersebut jika tetap ingin memainkan *video games* yang telah dibeli olehnya.

Kata Kunci : EULA, *Video Games*, *Developer*, *User*

**JURIDICAL ANALYSIS OF AGREEMENT OF LICENSE AGREEMENT
THROUGH END USER LICENSE AGREEMENT TO THE USER THAT
ARRIVES AFTER TRANSACTION FOR BUYING GAME FROM THE
DEVELOPER THROUGH RETAILER**

Nama : Richard

NRP : 1487041

ABSTRACT

Indonesian legal regulations, especially in the Copyright Act is not explicitly state that video games are one of the protected object. Article 40 paragraph (1) g Copyright Act 28 of 2014 state that a computer program is one of the copyrighted works that is protected. Every computer program has an EULA or an Agreement between the developer and the user. Practically, video games makers provide or bring up their EULA after the video games are been purchased and downloaded by users, for example in video games that have many enthusiasts from Indonesia, Grand Theft Auto V.

This thesis uses a normative juridical research method, which is a writing method that refers to literature studies, examines deductively, examines principles, concepts, theories and regulations which are then related to the issues to be discussed. The nature of the research used in this paper is descriptive legal research. This writing uses the Law approach such as Law number 28 of 2014 and the conceptual approach is like the opinion of experts. The data that used in this study are secondary data obtained from library research and documents. The research results that the authors do show that in buying and selling video games online can be detrimental to the user in this case is the user with the action of the developer who issued the EULA after a purchasing transaction occurred.

EULA is more appropriately offered by the developer before the users buys and wants to make a deal, with that condition user can read and understand and considering the contents of the terms of the EULA. Based on these conditions, user is forced to agree to the agreement in the form of the EULA if they still wants to play the video games that they have been purchased.

Keywords : EULA, Video Games, Developer, User

DAFTAR ISI

Lembar Pernyataan Keaslian	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Persetujuan Panitia Sidang	iii
Lembar Persetujuan Revisi Tugas Akhir	iv
Abstrak	v
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Tujuan Penulisan	10
D. Manfaat Penulisan	11
E. Kerangka Pemikiran	12
F. Metode Penelitian	16

G. Sistematika Penulisan	20
BAB II KEDUDUKAN PARA PIHAK DALAM KESEPAKATAN JUAL BELI	
GAME ANTARA <i>DEVELOPER</i> , <i>RETAILER</i> , DAN <i>USER</i>	22
Kedudukan Para Pihak Dalam Transaksi Jual Beli Game Online	22
1. Developer Software Khususnya Games di Indonesia	23
2. Retailer Software Khususnya Games di Indonesia	26
3. User Software Khususnya Games di Indonesia	33
BAB III KEBERLAKUAN EULA SEBAGAI PERJANJIAN YANG	
MELIBATKAN PIHAK DARI LINTAS NEGARA	43
A. Hukum yang berlaku dalam EULA antara <i>developer</i> dan <i>user</i>	43
1. Sistem hukum yang digunakan oleh <i>developer games</i> yang berasal dari Amerika Serikat dalam pembuatan suatu EULA	44
2. Sistem hukum yang digunakan oleh <i>user</i> yang berasal dari Indonesia dalam menyepakati suatu EULA	47
3. Penerapan EULA yang dibuat oleh <i>developer</i> yang berasal dari Amerika kepada <i>user</i> yang berasal dari Indonesia	49
B. Perjanjian Antara <i>Developer</i> dan <i>Retailer</i>	55
1. Sistem hukum yang digunakan oleh <i>developer games</i> di Amerika	55
2. Sistem hukum yang digunakan oleh <i>developer games</i> di Indonesia	57
C. Perjanjian Antara <i>Retailer</i> dan <i>User</i>	58

BAB IV ANALISA YURIDIS UNSUR KESEPAKATAN PEMBERIAN LISENSI MELALUI <i>END USER LICENSE AGREEMENT</i> KEPADA <i>USER</i> YANG MUNCUL SETELAH TRANSAKSI JUAL BELI <i>GAME</i> DARI <i>DEVELOPER</i> MELALUI <i>RETAILER</i>	63
A. Hubungan Hukum Antara Para Pihak <i>Developer</i> , <i>Retailer</i> dan <i>User</i> dalam Transaksi Jual-Beli Game Online	63
B. Hukum Yang Berlaku dalam EULA Antara <i>Developer</i> dan <i>User</i> dan Perjanjian Antara <i>Developer</i> dan <i>Retailer</i>	67
C. Unsur Kesepakatan Pemberian Lisensi Melalui EULA Kepada <i>User</i> Yang Muncul Setelah Transaksi Jual Beli <i>Game</i> dari <i>Developer</i> Melalui <i>Retailer</i>	69
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	75
B. Saran	77
Daftar Pustaka	78