

**IMPLEMENTASI KEBIJAKAN PEMERINTAH DALAM  
PENGEMBANGAN DAN PERLINDUNGAN APLIKASI GAME YANG  
BEREDAR DI INDONESIA**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Melengkapi Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Jurusan Pemikiran Politik Islam  
Fakultas Ushuluddin Dan Studi Islam*

OLEH:

**HADJI RAMZI AMARULLAH**

NIM: 0404173039

**Program Studi  
Pemikiran Politik Islam**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI ISLAM**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “IMPLEMENTASI KEBIJAKAN PEMERINTAH DALAM PENGEMBANGAN DAN PERLINDUNGAN APLIKASI GAME YANG BEREDAR DI INDONESIA” an. HADJI RAMZI AMARULLAH Nim. 0404173039 Program Studi Pemikiran Politik Islam telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Sarjana (S.1) Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam UIN Sumatera Utara Medan pada tanggal 09 Mei 2023.

Skripsi ini telah diterima untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana (S.1) pada Program Studi Pemikiran Politik Islam.

Medan, 09 Mei 2023

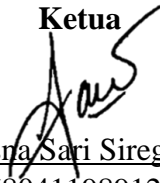
Panitia Sidang Munaqasyah

Skripsi Program Sarjana (S.1)

Fakultas Ushuluddin dan Studi

Islam UIN Sumatera Utara Medan

**Ketua**



Dra. Husna Sari Siregar, M.Si  
NIP. 19680411989122001

**Sekretaris**



Siti Ismahani, S.Ag, M.Hum  
NIP. 196905031999032003

**Anggota**



Dr. Anwarsyah Nur, M.A  
NIP. 195705301993031001



Dr. Agusman Damjanik, M.A  
NIP. 197608282014111001



Drs. Abu Sahrin, M.A  
NIP. 196710272000031002



Dra. Husna Sari Siregar, M.Si  
NIP. 19680411989122001

Mengetahui :

Dekan Fak. Ushuluddin dan

Studi Islam UIN Sumatera

Utara



Prof. Dr. Amroeni Drajat, M.Ag  
NIP. 196502121994031001

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul:

### **IMPELEMENTASI KEBIJAKAN PEMERINTAH DALAM PENGEMBANGAN DAN PERLINDUNGAN APLIKASI GAME YANG BEREDAR DI INDONESIA**

Oleh:

**HADJI RAMZI AMARULLAH**

NIM: 0404173039

Dapat disetujui dan disahkan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana (S.1) pada Program Studi Pemikiran Politik Islam Fakultas  
Ushuluddin dan Studi Islam Universitas Islam  
Negeri Sumatera Utara  
Medan.

**Medan, 04 Mei 2023**

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II



**Dr. Anwarsyah Nur, M.A**  
NIP. 195705301993031001



**Dr. Agusman Damanik, M.A**  
NIP. 197608282014111001

## SURAT PERNYATAAN

Kami pembimbing I dan Pembimbing II yang ditugaskan untuk membimbing skripsi Mahasiswa :

Nama : Hadji Ramzi Amarullah  
NIM : 0404173039  
Jurusan : Pemikiran Politik Islam  
Judul Skripsi : **IMPELEMENTASI KEBIJAKAN PEMERINTAH  
DALAM PENGEMBANGAN DAN PERLINDUNGAN  
APLIKASI GAME YANG BEREDAR DI INDONESIA**

Berpendapat bahwa Skripsi telah memenuhi syarat ilmiah berdasarkan ketentuan yang berlaku dan selanjutnya dapat di **Munaqasyahkan**.

Medan, 04 Mei 2023

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II



**Dr. Anwarsyah Nur, MA**

NIP. 195705301993031001



**Dr. Agusman Damanik,**  
**MA**

NIP. 197608282014111001

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hadji Ramzi Amarullah  
NIM : 0404173039  
Jurusan : Pemikiran Politik Islam  
Tempat/Tgl. Lahir : Medan, 15 Agustus 1999  
Alamat : Dusun III PT. Ira, Blok. A, No. 113, Kec. Hamparan Perak, Kab. Deli Serdang.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang berjudul **“IMPELEMENTASI KEBIJAKAN PEMERINTAH DALAM PENGEMBANGAN DAN PERLINDUNGAN APLIKASI GAME YANG BEREDAR DI INDONESIA”** benar-benar karya asli saya kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan didalamnya, maka kesalahan dan kekeliruan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Medan, 04 Mei 2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA MEDAN Yang Membuat Pernyataan



**Hadji Ramzi Amarullah**  
**NIM. 0404173039**



Nama : Hadji Ramzi Amarullah  
Nim : 0404173039  
Program Studi : Pemikiran Politik Islam  
: Implementasi Kebijakan Pemerintah  
Dalam Pengembangan dan Perlindungan  
Aplikasi Game Yang Beredar Di  
Indonesia  
Pembimbing I : Dr. H. Anwarsyah Nur, M.A  
Pembimbing II : Dr. Agusman Damanik, M.A

## ABSTRAK

*Game* mulanya hanya menjadi hiburan dan permainan saja, namun seiring berkembangnya sektor pengembangan *game* tersebut menjadikan salah satu sub sektor industri kreatif yang sangat potensial. Dengan begini bagaimana intervensi pemerintah terhadap pengembangan dan perlindungan *game* di Indonesia. Pemerintah sangat diharapkan dapat memberikan kebijakan yang tepat sehingga dapat mendukung para *developer game* lokal di tanah air untuk terus berkembang dan *game* seperti apa yang dapat dilindungi oleh Undang-Undang.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kebijakan pemerintah terhadap pengembangan *game* sesuai dengan UUHC yang meliputi perlindungan terhadap *game* dan unsur-unsur didalam suatu *game* yang dilindungi Undang-Undang

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, yakni berupa observasi lapangan, wawancara dokumentasi, serta data-data tertulis yang berkenaan dengan penelitian ini. Teknik deskriptif kualitatif juga digunakan dalam penelitian ini,

Berdasarkan hasil penelitian menjelaskan bahwa kebijakan pemerintah terhadap *game* adalah UUHC. Adapun unsur-unsur kreatif perlu dilindungi dalam hak cipta yaitu: elemen audio, elemen video, dan kode komputer serta objek lainnya yang *perlu* dilindungi hak ciptanya seperti naskah permainan, alur cerita, bentuk karakter, yang terdapat dalam *game*. Dan dalam pengembangannya pemerintah telah melakukan upaya lebih untuk *game* Indonesia terus berkembang.

**Kata Kunci :** Kebijakan Pemerintah, Pengembangan, Perlindungan, Game

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatulahi Wabarakatuh*

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat hidayahnya kepada kita semua, sholawat beriringkan salam semoga tercurah kepada baginda Rasulullah SAW yang telah memberikan ilmu dan nasihat kepada ummatnya sehingga bisa menjadi acuan dalam menjalani kehidupan. Berkat karunia dari Allah SWT, akhirnya penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“Implementasi Kebijakan Pemerintah Dalam Pengembangan Dan Perlindungan Aplikasi Game Yang Beredar Di Indonesia”**.

Penyusunan skripsi ini menjadi salah satu syarat ketentuan bagi mahasiswa akhir dapat menyelesaikan perkuliahan pada program Strata-1 (S1) agar dapat memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada program studi Pemikiran Politik Islam, Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UIN-SU) Medan.

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada banyak pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis dalam rangka penulisan-penulisan ilmiah ini. Diantara pihak-pihak tersebut ialah:

1. Kepada kedua orang tua penulis yang saya cintai yaitu Bapak Karim dan Ibu Astuti yang telah mendidik dan membesarkan penulis hingga saat ini, kebaikan mereka tidak bisa diutarakan dengan kata-kata. Perjuangan dan dukungan dari kedua orang tua memberikan penulis semangat untuk bisa menyelesaikan Pendidikan ini tepat pada waktunya. penulis berharap semoga mereka tetap dalam lindungan Allah SWT.
2. Kepada Adik Kandung saya Muhammad Fikri yang telah membantu serta memberi dukungan kepada penulis.

3. Kepada Bapak Prof. Dr. Abu Rokhmad, M.Ag. Sebagai Rektor UIN-SU yang telah berdedikasi dalam memimpin UIN-SU.
4. Kepada Bapak Prof. Dr. Amroeni Drajat, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam. Kepada Bapak Drs. Abu Syahrin, M.Ag selaku Kepala Jurusan dan Ibu Aprilinda M. Harahap, M.Ag selaku sekretaris Jurusan dari Program Studi Pemikiran Politik Islam.
5. Kepada Bapak Dr. Anwarsyah Nur, M.A. Selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Dr. Agusman Damanik, M.A. Selaku Dosen Pembimbing II, yang telah banyak membantu dan memberi bimbingan dengan penuh kesabaran kepada penulis dalam menyelesaikan studi ini, sehingga bisa menjadi sebuah Skripsi yang telah layak untuk disidangkan.
6. Kepada para Dosen, Pegawai, dan Civitas Akademik Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam Islam UIN-SU yang telah banyak memberikan bantuan fasilitas dan pelayanan dalam menjalankan perkuliahan dari awal hingga penyelesaian skripsi ini,
7. Kepada para narasumber yang telah bersedia meluangkan waktu serta membantu penulis untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan guna melengkapi hasil penelitian dan Skripsi yang dibuat oleh penulis.
8. Kepada teman-teman terdekat saya yang telah memberikan do'a, motivasi Nurulita Pratiwi, S.Sos, Fahriza Hafdillah S.H, M. Aidil Akbar Syah Dinata, Farizky Syah, Teddy Irhansyah, M. Rakha Daulay selalu memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas suka maupun dukanya yang telah menemani selama masa perkuliahan dan perjuangan skripsi ini.
9. Kepada seluruh teman-teman program studi Pemikiran Politik Islam-B Angkatan tahun 2017. Terima kasih atas kebersamaan dan kekompakkannya selama masa perkuliahan



10. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis yang mendukung serta banyak membantu penulis mengumpulkan data dan informasi untuk penyusunan skripsi ini.

Akhirnya penulis panjatkan do'a agar seluruh pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Dengan penuh kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi penulis sendiri maupun penulis berikutnya, dan juga pembaca di masa yang akan datang.

*Aamiin Yaa Rabbal 'Aalamiin.*

Medan, 04 Mei 2022

Penulis



**Hadji Ramzi Amarullah**  
**Nim. 0404173039**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN DEPAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Metode penelitian .....	7
F. Kajian Terdahulu .....	10
G. Sistematika Penulisan .....	12
<b>BAB II KONSEP GAME, KEBIJAKAN PEMERINTAH, PERLINDUNGAN DAN PENGEMBANGANNYA</b> .....	13
A. Tinjauan Umum Tentang <i>Game</i> .....	13
1. Fungsi dan jenis-jenis <i>game</i> .....	13
2. Hukum hak cipta dalam <i>game</i> .....	14
B. Kebijakan .....	16
1. Pengertian kebijakan .....	16
2. Implementasi Kebijakan .....	17

C. Perlindungan dan pengembangan <i>game</i> di Indonesia .....	20
1. Perlindungan dan pengembangan .....	20
2. Pencipta dan Pemegang Izin Hak Cipta .....	27
<b>BAB III KEBIJAKAN PEMERINTAH DALAM PENGEMBANGAN DAN PERLINDUNGAN UNDANG-UNDANG PADA APLIKASI GAME.....</b>	<b>32</b>
A. Unsur-Unsur Didalam Suatu Game Yang Dilindungi Didalam UUHC ..	132
B. Implementasi Kebijakan Pemenrintah .....	138
C. Peraturan Pemerintah Terhadap Izin Usaha Game .....	13
D. Perlindungan Hak Cipta Program Komputer Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Meliputi Perlindungan Terhadap Aplikasi Game .....	13
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>48</b>
A. Implementasi Pemerintah Pada Hak Atas Kekayaan Intelektual Perlindungan Aplikasi Game.....	48
B. Regulasi Hak Atas Kekayaan Intelektual (HKI) Pada Industri Game .....	58
C. Dampak Ekonomi Industri <i>Game</i> Terhadap Perekonomian Indonesia.....	63
D. Undang-Undang Perlindungan <i>Video Game</i> .....	68
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>76</b>
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>