

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa pengaruh besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia hiburan digital seperti permainan video (*video games*). (Suhariyanto, 2017) Permainan video tidak lagi sekadar menjadi sarana hiburan, melainkan telah berkembang menjadi platform sosial, ekonomi, bahkan ekspresi budaya. Salah satu perkembangan yang menonjol adalah keterlibatan aktif komunitas pemain dalam mengembangkan dan memodifikasi konten permainan melalui apa yang dikenal sebagai *modifikasi* atau *modding*. (Suprizal, 2012) Modifikasi (*mod*) merupakan hasil dari kreativitas pengguna dalam menambahkan, mengubah, atau menghapus elemen-elemen dalam permainan video untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih variatif. *Grand Theft Auto* (GTA), salah satu game populer yang dikembangkan oleh *Rockstar Games*, memiliki komunitas *modding* yang sangat besar. Salah satu bentuk implementasi *modding* yang berkembang pesat adalah *GTA Roleplay* (GTA RP), yaitu permainan berbasis *mod* yang memungkinkan pemain menciptakan karakter dan menjalankan kehidupan virtual dalam dunia GTA sesuai dengan skenario sosial tertentu. (Erlangga Maulana Wibowo, 2025)

Dalam praktiknya, para kreator *mod* menciptakan berbagai konten baru mulai dari kendaraan, karakter, pakaian, sistem *gameplay*, hingga alur cerita

yang sebagian besar tidak tersedia dalam permainan asli. Bahkan, dalam GTA RP, server permainan seringkali memiliki sistem ekonomi dan pemerintahan sendiri, menciptakan ekosistem virtual yang kompleks dan sepenuhnya bergantung pada konten modifikasi yang dibuat oleh komunitas. (Amir Angkasa dan Suyud Margono, 2022) Namun, meskipun praktik *modding* telah menjadi bagian integral dalam ekosistem game modern, keberadaannya masih menimbulkan persoalan dari sisi hukum, khususnya dalam perspektif hak cipta.

Pada dasarnya, modifikasi dilakukan terhadap karya cipta yang dilindungi hukum, dalam hal ini permainan GTA sebagai ciptaan Rockstar Games. Hak eksklusif pencipta sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mencakup hak untuk memperbanyak, mengadaptasi, atau menyebarkan karya cipta. Sehingga, penggunaan *mod* yang mengubah atau menyebarkan ulang sebagian atau seluruh elemen game tanpa izin berpotensi melanggar hak cipta. (Swandika Tio, 2021)

Di sisi lain, para kreator *mod* juga menciptakan elemen baru yang tidak ada dalam karya asli, menggunakan daya cipta dan keterampilan teknis yang signifikan. Banyak dari mereka bahkan memperoleh penghasilan dari konten tersebut melalui platform seperti YouTube, Twitch, Patreon, dan sistem donasi di server *Roleplay*. (Aqila, 2017) Fenomena ini menimbulkan perdebatan apakah konten *mod* dapat memperoleh perlindungan sebagai karya baru, serta

bagaimana hak dan kewajiban antara pemilik hak cipta asli dan kreator *mod* dapat diatur secara adil.

Hingga saat ini, belum terdapat pengaturan hukum yang secara tegas dan komprehensif mengatur status hukum *modding*, baik dalam hukum nasional Indonesia maupun dalam praktik internasional. Di Indonesia, pendekatan terhadap perlindungan karya digital masih menghadapi tantangan, terutama dalam hal penegakan dan adaptasi terhadap teknologi yang terus berkembang. Oleh karena itu, kajian mengenai perlindungan hukum terhadap penggunaan *mod* dalam konten kreatif GTA *Roleplay* menjadi sangat relevan untuk menjawab kebutuhan hukum di era digital. (Rooij, 2021)

Realitas yang terjadi dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah memberikan ruang yang sangat luas bagi para kreator untuk mengekspresikan kreativitasnya melalui berbagai platform digital, termasuk *video game*. Salah satu bentuk ekspresi tersebut terlihat dalam fenomena modifikasi (*mod*) terhadap *game*, terutama *Grand Theft Auto* (GTA) dalam bentuk *Roleplay*. (Fawaid, 2023) Dalam GTA *Roleplay*, para pemain memodifikasi elemen gim seperti karakter, kendaraan, bangunan, hingga sistem permainan untuk menciptakan pengalaman bermain yang menyerupai kehidupan nyata. Modifikasi ini sering kali digunakan untuk membuat konten kreatif, seperti video YouTube, *streaming* di Twitch, atau karya digital lainnya yang memiliki nilai ekonomi dan hiburan. Namun, kenyataannya (*das sein*), banyak dari modifikasi tersebut dilakukan tanpa izin resmi dari pemilik hak cipta, yaitu pengembang gim seperti *Rockstar Games*. Di sisi lain, para kreator

merasa bahwa karya mereka merupakan bentuk ekspresi yang orisinal, meskipun menggunakan elemen dari gim aslinya. Kondisi ini menimbulkan ketidakjelasan hukum, terutama dalam hal perlindungan hukum terhadap konten kreatif yang berbasis mod, dan memunculkan potensi pelanggaran hak cipta.

Seharusnya terjadi menurut Pasal 570 KUHP, hak milik atas suatu benda memberikan wewenang penuh kepada pemiliknya untuk menggunakan, menikmati, dan menguasai benda tersebut secara bebas. Dalam konteks ini, pengembang gim (seperti *Rockstar Games*) sebagai pemilik hak cipta memiliki otoritas penuh terhadap gim yang mereka ciptakan. Oleh karena itu, penggunaan elemen gim untuk keperluan modifikasi seharusnya mendapatkan izin dari pemilik hak cipta terlebih dahulu. Secara normatif, hukum hak cipta di Indonesia mengatur bahwa setiap pemanfaatan karya cipta yang dilindungi, termasuk penggunaan dan modifikasi dalam bentuk apa pun, wajib mendapatkan izin dari pemegang hak cipta. Ini bertujuan untuk melindungi hak ekonomi dan moral pencipta. (Vanri, K. F., & Hasbiyalloh, 2021) Maka dari itu, seharusnya ada regulasi atau kerangka hukum yang jelas mengenai bagaimana mod dapat digunakan dalam konten kreatif tanpa melanggar hak cipta. Hal ini penting untuk melindungi kedua belah pihak: baik pengembang gim sebagai pemilik hak cipta maupun kreator konten sebagai pihak yang ingin berinovasi dan berkarya.

Salah satu contoh kasus yang terjadi adalah seorang kreator YouTube di Indonesia membuat serial video *GTA Roleplay* dengan modifikasi map

Jakarta, karakter polisi Indonesia, dan berbagai elemen budaya lokal lainnya. Video tersebut viral dan menghasilkan pendapatan dari iklan. Namun, di kemudian hari, *Rockstar Games* mengajukan klaim hak cipta terhadap video tersebut karena dianggap menggunakan properti intelektual mereka tanpa izin. (Hanum, 2015) Dalam kasus ini, timbul perdebatan mengenai kreator tersebut berhak mendapatkan perlindungan hukum atas karyanya karena telah menambahkan unsur kreatif, atau ia melanggar hak cipta karena menggunakan elemen asli dari gim GTA tanpa izin. Tindakan kreator tersebut sudah melakukan tindakan yang melanggar hak cipta berupa modifikasi game tanpa izin, distribusi hasil modifikasi, publikasi konten mod di platform umum, pemanfaatan hasil mod untuk tujuan komersial, dan penggunaan elemen ciptaan asli *Rockstar Games* tanpa otorisasi.

Salah satu kasus serupa yang juga terjadi di Indonesia dapat dilihat pada praktik modifikasi gim *Pro Evolution Soccer* (PES) yang banyak dilakukan oleh kreator lokal dengan menambahkan Liga Indonesia, logo klub, jersey resmi, hingga wajah pemain tanpa lisensi resmi dari pemegang hak cipta. Modifikasi ini kemudian didistribusikan secara luas melalui platform digital seperti *YouTube* dan situs berbagi *file*, bahkan tidak jarang dimonetisasi melalui iklan dan donasi. Praktik tersebut menuai perdebatan karena di satu sisi kreator dianggap menghasilkan karya turunan yang kreatif dan relevan dengan konteks lokal, namun di sisi lain penggunaan elemen asli milik Konami tanpa izin tetap berpotensi melanggar hak cipta. Sejumlah pembahasan mengenai praktik ini dapat ditemukan dalam kajian hukum

kekayaan intelektual di Indonesia yang menyoroti maraknya distribusi patch dan mod ilegal pada gim PES. (Yessica Ardina, 2016)

Permasalahan modifikasi dalam GTA *Roleplay* dan PES menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara praktik di lapangan (*das sein*) dengan aturan hukum yang berlaku (*das sollen*). Di satu sisi, para kreator konten memanfaatkan ruang digital untuk berkarya secara inovatif, namun di sisi lain, hukum hak cipta menuntut penghormatan terhadap hak eksklusif pemilik karya asli. Oleh karena itu, diperlukan formulasi hukum yang adaptif dan berimbang agar kreativitas digital dapat berkembang tanpa mengorbankan hak pemilik cipta.

Dalam kasus modifikasi (*modding*) pada *Grand Theft Auto* (GTA) *Roleplay* dan PES, terdapat potensi pelanggaran terhadap ketentuan hak cipta sebagaimana diatur dalam hukum Indonesia salah satunya adalah Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak ekonomi untuk melakukan atau memberikan izin kepada pihak lain untuk melaksanakan:

1. Penerbitan ciptaan;
2. Penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya;
3. Penerjemahan ciptaan;
4. Pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan;
5. Pendistribusian ciptaan atau salinannya;
6. Pertunjukan ciptaan;
7. Pengumuman ciptaan;

8. Komunikasi ciptaan; dan
9. Penyewaan ciptaan.

Modder memodifikasi dan mendistribusikan ulang elemen dalam gim GTA tanpa izin, tindakan tersebut dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak ekonomi pemegang hak cipta, yaitu *Rockstar Games*. Kemudian setiap bentuk *modding* dan distribusi konten GTA Roleplay yang dilakukan tanpa izin resmi dari *Rockstar Games* merupakan pelanggaran hak cipta yang sebagaimana ditentukan dalam Pasal 9 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah perlindungan hukum terhadap modifikasi dalam konteks hak cipta, serta untuk memahami posisi hukum para kreator *mod* dalam membentuk karya turunan atau derivative works. Penelitian ini juga akan membahas batasan dan peluang dalam menciptakan sistem perlindungan hukum yang seimbang antara kepentingan pemilik hak cipta dan komunitas kreatif pengguna. Dengan latar belakang permasalahan diatas, maka dari itu penulis tertarik untuk mengkaji melalui penelitian yang berjudul **“PERLINDUNGAN HUKUM PENGGUNAAN MODIFIKASI (MOD) DALAM KONTEN KREATIF DI PLATFORM GRAND THEFT AUTO (GTA) ROLEPLAY DALAM PRESFEKTIF HAK CIPTA”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka perumusan permasalahan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaturan perlindungan hukum penggunaan modifikasi (MOD) dalam konten kreatif di platform *Grand Theft Auto* (GTA) ROLLPLAY dalam perspektif hak cipta?
2. Bagaimana dampak penggunaan modifikasi (MOD) dalam konten kreatif di platform *Grand Theft Auto* (GTA) Rollplay dalam perspektif hak cipta?
3. Bagaimana penyelesaian permasalahan penggunaan modifikasi (MOD) dalam konten kreatif di platform *Grand Theft Auto* (GTA) Rollplay dalam perspektif hak cipta?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan ialah sebagai berikut:

1. Menganalisis dan mengkaji pengaturan perlindungan hukum penggunaan modifikasi (MOD) dalam konten kreatif di platform *Grand Theft Auto* (GTA) ROLLPLAY dalam perspektif hak cipta;
2. Menganalisis dan mengkaji dampak penggunaan modifikasi (MOD) dalam konten kreatif di platform *Grand Theft Auto* (GTA) Rollplay dalam perspektif hak cipta; dan
3. Menjelaskan penyelesaian permasalahan penggunaan modifikasi (MOD) dalam konten kreatif di platform *Grand Theft Auto* (GTA) Rollplay dalam perspektif hak cipta.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki kegunaan yang terbagi ke dalam dua aspek, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu hukum seperti memperkaya kajian hukum hak cipta di era digital, khususnya mengenai penggunaan karya cipta (game) dalam bentuk modifikasi oleh pihak ketiga tanpa izin eksplisit dari pemilik hak. Menambah literatur hukum terkait perlindungan hukum terhadap konten kreatif berbasis modifikasi, yang saat ini masih minim dibahas dalam konteks hukum Indonesia. Mendorong pembentukan konsep yuridis baru dalam pengaturan hukum kekayaan intelektual, yang mampu menyesuaikan dengan dinamika perkembangan teknologi dan kreativitas digital.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- a. Pembuat konten (*content creator*), agar memahami batasan hukum dalam menggunakan mod untuk membuat konten, serta mengetahui bagaimana cara mendapatkan perlindungan hukum atas karya mereka yang mengandung elemen modifikasi dari game.
- b. Pemegang hak cipta (developer game seperti Rockstar Games), untuk memahami kebutuhan akan regulasi atau izin khusus terkait penggunaan konten mereka oleh pihak ketiga dalam konteks kreatif.
- c. Pembuat kebijakan (legislator dan aparat penegak hukum), dalam merumuskan atau merevisi peraturan yang mengatur pemanfaatan karya cipta digital dan perlindungan terhadap modifikasi kreatif tanpa mengesampingkan hak eksklusif pemegang cipta.

- d. Akademisi dan peneliti hukum, sebagai referensi ilmiah dalam melakukan penelitian lanjutan mengenai hubungan antara hak cipta, konten digital, dan modifikasi dalam dunia game online dan teknologi interaktif lainnya.

E. Kerangka Pemikiran

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara manusia menciptakan, mendistribusikan, dan menggunakan karya cipta, termasuk dalam industri hiburan digital seperti permainan video (*video game*). Dalam konteks ini, muncul fenomena modifikasi (*mod*), yaitu proses mengubah, menambahkan, atau mengembangkan elemen-elemen dalam suatu permainan oleh pihak ketiga (*modder*), untuk menciptakan pengalaman baru di luar rancangan asli dari pengembang *game*. *Game Grand Theft Auto* (GTA) dan *platform GTA Roleplay* (GTA RP) merupakan contoh nyata bagaimana modifikasi digunakan secara masif untuk menciptakan dunia virtual baru yang dikembangkan oleh komunitas. Dalam GTA RP, pemain menggunakan modifikasi untuk menciptakan karakter, latar cerita, dan sistem *gameplay* secara bebas, sehingga kontennya sangat berbeda dari permainan aslinya. (Huswatun Hasanah Umi, Firginia Wulandari, 2023)

Namun, praktik *modding* ini menimbulkan persoalan hukum, terutama dalam perspektif hak cipta. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, hak cipta memberikan perlindungan eksklusif kepada pencipta atas karyanya, termasuk hak untuk memperbanyak, mengadaptasi, atau menyebarluaskan karya tersebut. (Sitanggang, 2018) Oleh karena itu,

modifikasi terhadap karya asli (dalam hal ini game GTA) tanpa izin dari pemegang hak cipta berpotensi melanggar hak eksklusif tersebut. Di sisi lain, *modder* juga dapat menciptakan elemen yang sepenuhnya baru dan orisinal, seperti desain karakter, skrip interaksi, atau sistem ekonomi dalam game. (Henry Soelistyo, 2019)

Permasalahan menjadi lebih kompleks ketika modifikasi tersebut digunakan dalam konteks komersial, seperti melalui donasi, langganan (*subscription*), atau konten monetisasi di *platform* seperti YouTube dan Twitch. Hal ini memunculkan potensi pelanggaran hak ekonomi dari pemilik hak cipta asli (*Rockstar Games*), sekaligus menciptakan situasi di mana *modder* berperan sebagai pencipta konten yang juga memiliki klaim terhadap hasil ciptaannya. (Roudetul Jennah, 2022) Dalam hukum hak cipta, dikenal konsep karya turunan (*derivative works*), yakni karya yang dibuat berdasarkan karya lain. (Hasibuan, 2017) Karya turunan hanya dapat dibuat dan disebarkan dengan izin dari pemilik hak cipta asli. Maka, perlu dikaji apakah *mod* dalam GTA RP masuk kategori karya turunan, adaptasi, atau ciptaan mandiri.

Di sisi lain, Indonesia belum memiliki aturan atau yurisprudensi yang spesifik mengatur praktik modifikasi digital dalam *video game*. Hal ini membuat posisi hukum para *modder* dan kreator konten menjadi tidak jelas dan rawan sengketa. Oleh karena itu, perlu adanya kajian hukum yang komprehensif untuk:

1. Menentukan posisi hukum *mod* dalam perspektif hak cipta.
2. Menganalisis perlindungan hukum terhadap *modder* sebagai pihak ketiga.

3. Menemukan titik temu antara perlindungan terhadap pemilik hak cipta asli dan penghargaan terhadap kreativitas pengguna.

Secara teoritis, kerangka pemikiran ini dibangun atas dasar teori hak kekayaan intelektual, khususnya teori *natural rights* (hak pencipta muncul dari hubungan antara individu dan hasil ciptaannya) dan *utilitarian theory* (perlindungan hak cipta bertujuan mendorong inovasi dan kesejahteraan publik). Dalam konteks ini, penting untuk menyeimbangkan kepentingan pemilik hak cipta dengan kebutuhan mendorong kreativitas pengguna dalam era digital. (Tanti, 2018)

F. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif, yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mengkaji bahan hukum primer, sekunder, dan tersier yang berkaitan dengan perlindungan hukum penggunaan modifikasi (*mod*) dalam konten kreatif pada *platform Grand Theft Auto (GTA) Roleplay* dari perspektif hukum hak cipta. Penelitian hukum normatif berfokus pada studi kepustakaan (*library research*) dan bertujuan untuk mengkaji asas hukum, norma hukum, serta aturan perundang-undangan yang berlaku, sehingga menghasilkan argumentasi hukum yang dapat digunakan untuk menjawab isu hukum yang diteliti.

1. Spesifikasi Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif analitis (Muh. Aspar, 2015) dengan pendekatan kualitatif. Fokusnya adalah untuk menganalisis dan mengevaluasi perlindungan hukum penggunaan modifikasi (*mod*) dalam

konten kreatif di *Platform Grand Theft Auto (GTA) roleplay* dalam perspektif hak cipta. Penelitian ini memberikan gambaran tentang usulan renegotiasi perspektif hukum investasi, keberlanjutan, dan keadilan.

2. Metode Pendekatan

Pendekatan yang digunakan adalah yuridis normatif, karena penelitian ini bertujuan untuk mengkaji norma hukum yang berlaku, teori hukum, dan peraturan perundang-undangan terkait Perjanjian Karya dan hukum investasi di Indonesia. (Bahder Johan Nasution, 2016) Analisis dilakukan terhadap dokumen hukum, literatur ilmiah, dan data pendukung lainnya untuk memberikan rekomendasi yang relevan.

3. Tahap Penelitian

Dengan Penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan informasi dan data dengan berbagai macam bahan yang ada di perpustakaan. Dalam penelitian hukum, data sekunder dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. cara mendapatkan masing-masing jenis bahan hukum tersebut adalah:

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah sumber hukum yang bersifat otoritatif, langsung berkaitan dengan pokok permasalahan, dan mengikat. (Armia Muhammad Siddiq, 2022) Sumber bahan hukum primer yang digunakan adalah sebagai berikut :

- 1) Undang-Undang Dasar 1945 (UUD 1945).
- 2) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan yang memberikan penjelasan, analisis, atau pandangan tambahan terhadap bahan hukum primer. (Ali, 2016) Sumber bahan hukum sekunder yang digunakan adalah sebagai berikut :

- 1) Buku-buku teks hukum;
- 2) Jurnal hukum atau artikel akademik;
- 3) Laporan penelitian atau tesis yang relevan; dan
- 4) Publikasi dari lembaga penelitian.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier berfungsi sebagai bahan referensi tambahan untuk memperkuat analisis dan memberikan konteks yang lebih luas. (Yadiman, 2019) Sumber bahan hukum tersier adalah sebagai berikut :

- 1) Ensiklopedia hukum;
- 2) Kamus hukum;
- 3) Direktori hukum; dan
- 4) Indeks atau abstrak hukum dari berbagai publikasi.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

a. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Peneliti dalam melakukan penelitian kepustakaan dengan cara inventarisasi, klasifikasi, harmonisasi, mengkaji, mempelajari, meneliti, dan menganalisis yang menjadi sumber bahan dan data yang berkaitan.

- b. Literatur Sekunder: Memanfaatkan buku, jurnal ilmiah, dan laporan penelitian untuk mendukung analisis hukum.
- c. Data Tersier: Menggunakan ensiklopedia hukum dan bahan referensi lain untuk memperkuat argumen yang diajukan.

5. Alat Pengumpul Data

Peneliti dalam proses mengumpulkan data dengan cara mencari dan menganalisis data baik dari perundang-undangan, buku, maupun jurnal yang berkaitan dengan perlindungan hukum penggunaan modifikasi (mod) dalam konten kreatif di *Platform Grand Theft Auto (GTA) roleplay* dalam perspektif hak cipta dengan membutuhkan alat-alat yang digunakan sebagai pendukung dalam mendapatkan data yaitu : (Efendi Jonaedi & Ibrahim Johnny, 2018)

- a. Bahan-bahan hukum baik itu bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, bahan hukum tersier, Panduan analisis dokumen hukum, dan catatan pengumpulan dari *logbook*;
- b. Daftar pertanyaan secara jelas dan terperinci guna memperluas proses wawancara yang kemudian direkam menggunakan alat perekam dan *handphone*;

- c. Perangkat lunak seperti Microsoft Word untuk mencatat dan mengelola data; dan
- d. Alat bantu literatur daring, seperti jurnal elektronik dan ensiklopedia hukum.

6. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah yuridis kualitatif. Dalam penelitian hukum normatif data dianalisis secara Yuridis Kualitatif yaitu penelitian yang bertitik tolak dari peraturan perundang-undangan yang ada sebagai sumber hukum positif. dengan menganalisis suatu data yang telah diperoleh tanpa mempergunakan perhitungan angka. Analisis data kualitatif menggunakan sumber informasi yang relevan untuk melengkapi data dalam menyelesaikan penulisan hukum ini. Setelah memperoleh data-data tentang kronologis dan kerugian, kemudian menganalisis data tersebut dimulai dari hal-hal yang bersifat umum kemudian membuat kesimpulan yang khusus.

7. Lokasi Penelitian

Lokasi untuk penelitian hukum yaitu menggunakan tempat mempunyai hubungan dengan masalah yang dikaji oleh peneliti, peneliti menggunakan lokasi tersebut sebagai berikut :

a. Perpustakaan

Perpustakaan Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Pasundan Bandung, Jalan Lengkong Dalam Nomor 11 Telp. (022) 4262226-4217343 Fax. (022) 4217340 Bandung-4026.

8. Jadwal Penelitian

Judul Skripsi : Perlindungan Hukum Penggunaan Modifikasi (Mod) Dalam Konten Kreatif Di *Platform Grand Theft Auto (GTA) Roleplay* Dalam Prespektif Hak Cipta

Nama : M. Angga Kurnia Dinata

No.	Kegiatan	Bulan / Tahun					
		2025/2026					
		Agus	Sep	Okt	Nov	Des	Jan
1.	Persiapan Penyusunan Proposal						
2.	Seminar Proposal						
3.	Persiapan Penelitian						
4.	Pengumpulan Data						
5.	Pengelolaan Data						
6.	Analisis Data						
7.	Penyusunan Hasil Penelitian Ke Dalam Bentuk Penulisan Hukum						
8.	Sidang Komprehensif						
9.	Perbaikan						
10.	Penjilidan						
11.	Pengesahan						

sewaktu-waktu dapat berubah.