

**ABSTRAK**

Ciptaan dalam bentuk suara tidak diatur secara jelas apakah termasuk bentuk ciptaan yang dapat dilindungi oleh hak cipta menurut ketentuan yang ada di dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Hal ini berimbas kepada suara komentator yang ada di dalam turnamen *game* DOTA 2 yang tidak menemukan kejelasan apakah termasuk ciptaan yang dapat dilindungi oleh Hak Cipta. Valve Corporation sebagai pemilik dari *game* DOTA 2 mengambil kesempatan dari hal tersebut dan memperjualbelikan suara komentator tanpa sepengetahuan dari komentator yang diambil suaranya tersebut. Valve Corporation yang memperjualbelikan suara tersebut mempunyai peluang untuk dikatakan sebagai pelanggaran di dalam bidang Hak Cipta. Di dalam skripsi ini menggunakan metode penulisan *doctrinal research* yakni dengan mengacu kepada bahan hukum primer dan sekunder seperti peraturan perundang-undangan. Skripsi ini akan membahas suara komentator dari segi perlindungan Hak Cipta dan akan menganalisis apakah kegiatan jual beli yang dilakukan oleh Valve Corporation termasuk pelanggaran Hak Cipta serta metode penyelesaian sengketa di bidang Hak Cipta.

**Kata Kunci: Hak Cipta, Suara Komentator, *Video game*.**

**ABSTRACT**

*Creation in the form of voice are not clearly regulated whether or not they are forms of creation that can be protected by copyright according to the provisions contained in Law Number 28 of 2014 concerning Copyright. This has an impact on the voice of the commentators who are in the DOTA 2 game tournament who did not find clarity whether including creations that can be protected by Copyright. Valve Corporation as the owner of the DOTA 2 game took advantage of this and traded the commentators' voices without the knowledge of the commentators whose votes were taken. Valve Corporation which trades the votes has a chance to be said to be a violation in the Copyright field. This thesis uses the doctrinal research writing method by referring to primary and secondary legal materials such as laws and regulations. This thesis will discuss the commentator's voice in terms of copyright protection and will analyze whether the trading activities carried out by Valve Corporation include copyright infringement and the method of dispute resolution in the Copyright field.*

***Keywords: Copyright, Commentator Voice, Video game.***