

SKRIPSI

ATURAN PERLINDUNGAN HUKUM PEMEGANG HAK CIPTA PERMAINAN VIDEO MENURUT HUKUM INTERNASIONAL DAN HUKUM NASIONAL SERTA IMPLEMENTASINYA DI BEBERAPA NEGARA

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Hukum*

OLEH:



ANTONIUS DICKY HALIM

1710112042

PROGRAM KEKHUSUSAN: HUKUM INTERNASIONAL (PK VI)

Pembimbing :

**Prof. Dr. Zainul Daulay, S.H., M.H
Sri Oktavia, S.H.,M.Sc.,Ph.D**

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS ANDALAS

2023

No.Reg : 07/PK-VI/V/2023

ATURAN PERLINDUNGAN HUKUM PEMEGANG HAK CIPTA PERMAINAN VIDEO MENURUT HUKUM INTERNASIONAL DAN HUKUM NASIONAL SERTA IMPLEMENTASINYA DI BEBERAPA NEGARA

(Antonius Dicky Halim, 1710112042, 90 halaman, Fakultas Hukum Universitas Andalas, 2023)

ABSTRAK

Perkembangan zaman membuat permainan video juga semakin berkembang dan kompleks. Hal tersebut memunculkan permasalahan baru yaitu pelanggaran Hak Cipta permainan video. Permainan video yang awalnya hanya berupa kode-kode program komputer sekarang memiliki berbagai elemen. Aturan terkait permainan video sudah diatur dalam hukum internasional maupun nasional walaupun belum secara rinci. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan: (1) Aturan perlindungan hukum Pemegang Hak Cipta permainan video menurut hukum internasional dan hukum nasional (2) implementasi Perlindungan Hak Cipta Permainan Video di Beberapa Negara. Metode penulisan hukum yang penulis gunakan bersifat normatif (yuridis normatif). Penelitian ini menggunakan sumber data primer, sekunder maupun tersier. Hasil penelitian yang didapatkan penulis dari masalah tersebut adalah Aturan mengenai Hak Cipta internasional diatur dalam beberapa instrument di antaranya adalah WCT, Berne Convention dan TRIPs. WCT mengkategorikan permainan video dilindungi sebagai program komputer dan di dalam TRIPs merujuk pada pasal 10 program komputer dilindungi sebagai *literary works* atau karya sastra. Adanya 3 doktrin yang dapat mempermudah penentuan apakah telah terjadi pelanggaran Hak Cipta yaitu doktrin originalitas, doktrin merger dan doktrin *Scenes a Faire*. Upaya perlindungan Hak Cipta di Indonesia diatur dalam UU No.28 tahun 2014. Dalam UUHC permainan video dilindungi tersendiri pada pasal 40 ayat (1) huruf r menyebutkan secara jelas mengenai permainan video, tetapi tidak menjelaskan definisinya. Perlindungan Hak Cipta terhadap permainan video di Tiongkok menyatakan bahwa permainan video dapat dilindungi secara terpisah tiap elemen misalnya desain visual game dapat dilindungi sebagai karya seni rupa. Deskripsi tugas dalam game, dialog dan bagian deskriptif dapat dilindungi sebagai karya sastra. Amerika Serikat sendiri, permainan video dapat diklasifikasikan sebagai program komputer, karya sastra ataupun karya audiovisual tergantung klasifikasi hukumnya. Jangka waktu Perlindungan Hak Cipta di Amerika Serikat berlaku sebagai aturan umum 70 tahun setelah kematian pencipta kecuali diatur lebih rinci. Yurisprudensi di Singapura menganggap permainan video sebagian besar sebagai program komputer, karena sifat spesifik dari permainan video dan ketergantungannya pada perangkat lunak komputer. Singapura menerapkan ketentuan program komputer yang ada pada permainan video.

Kata kunci: Hak Cipta, Permainan Video, Tiongkok, Amerika Serikat, Singapura

RULES FOR LEGAL PROTECTION OF VIDEO GAME COPYRIGHT HOLDERS ACCORDING TO INTERNATIONAL AND NATIONAL LAW AND THEIR IMPLEMENTATION IN SOME COUNTRIES

(Antonius Dicky Halim, 1710112042, 90 pages, Faculty of Law Andalas University, 2023)

ABSTRACT

The development of the times makes video games also increasingly developed and complex. This raises new problems, namely copyright infringement of video games. Video games that were originally just computer programme codes now have various elements. Rules related to video games have been regulated in international and national law although not in detail. This research aims to analyse and describe: (1) Rules of legal protection of video game copyright holders according to international law and national law (2) implementation of video game copyright protection in several countries. The method of legal writing that the author uses is normative (normative juridical). This research uses primary, secondary and tertiary data sources. The results of the research obtained by the author of the problem are the rules regarding international copyright are regulated in several instruments including the WCT, Berne Convention and TRIPs. WCT categorises protected video games as computer programs and in TRIPs referring to article 10 computer programs are protected as literary works. There are 3 doctrines that can facilitate the determination of whether copyright infringement has occurred, namely the doctrine of originality, the doctrine of merger and the doctrine of Scenes a Faire. Copyright protection efforts in Indonesia are regulated in Law No.28 of 2014. In the UUHC video games are protected separately in article 40 paragraph (1) letter r clearly mentions video games, but does not explain the definition. Copyright protection of video games in China states that video games can be protected separately for each element, for example, the visual design of the game can be protected as a work of fine art. In-game task descriptions, dialogue and descriptive passages can be protected as literary works. In the United States, video games can be classified as computer programmes, literary works or audiovisual works depending on the legal classification. The term of Copyright Protection in the United States applies as a general rule 70 years after the death of the creator unless it is regulated in more detail. Jurisprudence in Singapore considers video games to be largely computer programmes, due to the specific nature of video games and their reliance on computer software. Singapore applies the existing computer programme provisions to video games.

Kata kunci: Copyright, Video Games, Tiongkok, United States of America, Singapore