

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian pada Bab pembahasan, sebagai jawaban atas rumusan masalah dari skripsi ini, dapat ditarik kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut:

1. Aturan Hak Cipta internasional diatur dalam beberapa instrument di antaranya adalah WIPO Copyright Treaty, Berne Convention dan TRIPs. WCT mengategorikan permainan video dilindungi sebagai program komputer dan di dalam TRIPs merujuk pada pasal 10 program komputer dilindungi sebagai *literary works* atau karya sastra. Permainan video pada saat sekarang ini sangatlah kompleks sehingga banyak elemen yang membentuk terciptanya suatu permainan video. Agar memenuhi syarat perlindungan Hak Cipta, substansi haruslah asli (*original*) sesuai dengan doktrin merger dan doktrin *Scenes a faire*. Penegakan hukum dalam TRIPs terdapat pada bagian III pasal 41-61 negara anggota TRIPs harus memastikan bahwa prosedur penegakan yang tercantum pada bagian ke III ini terdapat dalam aturan hukum negara anggota sesuai dengan pasal 41 ayat (1). Upaya perlindungan Hak Cipta di Indonesia diatur dalam UU No.28 tahun 2014. UUHC Indonesia mengatur permainan video sebagai objek perlindungan pada pasal 40 ayat (1) huruf r menyebutkan mengenai “permainan video”, tetapi tidak menjelaskan pengertiannya. Negara memberikan perlindungan kepada pencipta memberikan Hak Ekonomi (*economic right*) disamping Hak Moral (*moral right*) untuk menggunakan ciptaan. Setiap elemen yang ada di dalam permainan video telah tercakup dalam UUHC tetapi dengan aturan berbeda-beda sehingga dalam penentuan suatu

permainan video melakukan suatu pelanggaran Hak Cipta haruslah merujuk pada tiap elemen yang ada di dalam permainan video tersebut apakah merupakan satu kesatuan atau dapat dipisah dari permainan video. Masa berlaku Hak Ekonomi bagi permainan video terdapat dalam pasal 59 ayat (1) huruf d dimana berlaku selama 50 tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman Perlindungan yang terdapat dalam UU Hak Cipta memiliki dua sifat yaitu Preventif dan Represif. Perlindungan yang bersifat preventif dilakukan untuk mencegah terjadinya pelanggaran Hak Cipta yang dapat dilakukan dengan cara pencatatan ciptaan, sedangkan perlindungan yang bersifat represif dilakukan dengan cara mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga, melakukan tuntutan pidana, atau dengan cara Arbitrase.

2. Perlindungan Hak Cipta terhadap permainan video di Tiongkok kurang mendapat perhatian dibandingkan perlindungan paten dan merek dagang salah satu alasannya adalah politik. Di Tiongkok 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. Kedua, permainan video dapat dikatakan sebagai karya yang dibuat dengan proses analog dengan sinematografi. Pendapat lain menyatakan bahwa referensi terdekat untuk permainan video adalah Permainan daring (*game online*). Di Amerika Serikat sendiri permainan video dapat di klasifikasikan sebagai program komputer, karya sastra ataupun karya audiovisual tergantung klasifikasi hukumnya. AS menggunakan doktrin merger, *scènes à faire* dan *fair-use doctrine* dalam menegakan aturan Hak Ciptanya. Pemegang Hak Cipta permainan video adalah

pencipta tetapi pada umumnya jika sebagian besar karyawan tidak akan pernah dianggap sebagai pencipta, karena ketika mereka dipekerjakan untuk membuat karya tertentu, pencipta akan selalu berada di tangan pemberi kerja jika kedua pihak menyetujui oleh karena itu karyawan juga akan kehilangan Hak Moralnya. Jangka waktu Perlindungan Hak Cipta di Amerika Serikat berlaku sebagai aturan umum 70 tahun setelah kematian pencipta kecuali diatur lebih rinci. Negara Singapura dalam yurisprudensi 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.

## **B. Saran**

Setelah melakukan penelitian dan pembahasan, adapun saran yang dapat penulis berikan antara lain sebagai berikut:

1. Harus adanya aturan secara jelas dan tegas mengenai permainan video dengan cara memperbarui aturan yang sudah ada ataupun membuat regulasi baru terkait permainan video secara internasional terutama dari lembaga khusus World Intellectual Property Organization (WIPO) Perlu adanya penjelasan yang tegas dan jelas terkait pengertian serta perlindungan secara keseluruhan dari permainan video di Indonesia. Aturan tersendiri mengenai permainan video akan mempermudah penegakan hukum bagi pelanggaran permainan video khususnya bagi Pemegang Hak Cipta.
2. Adanya aturan yang spesifik dan seragam akan memudahkan penegakan perlindungan Hak Cipta di berbagai negara terutama negara negara maju yang

memiliki perusahaan permainan video yang besar seperti Tiongkok dan Amerika Serikat serta Singapura sebagai negara maju di kawasan Asia Tenggara.



