

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri hiburan sangat laku di kalangan masyarakat mulai dari perfilman, musik, Konten Kreator, Permainan video/video game (*video game*), hingga mesin-mesin yang dapat melakukan berbagai hal. Video game atau permainan video merupakan industri hiburan yang paling menguntungkan saat ini, tercatat dapat menghasilkan profit ratusan juta hingga miliaran dollar dengan perhitungan industri hingga USD 159.3 miliar di tahun 2020 lalu¹. Perkembangan ini dipercaya akan terus meningkat hingga tahun 2025 dan seterusnya.

Video game dikenal sebagai produk hiburan yang dapat dimainkan melalui *gaming devices* (sebuah peralatan untuk bermain video game) yang mana penggunaanya disebut sebagai *player* atau pemain. Video game sebagai produk suatu perusahaan dilindungi melalui Hak Kekayaan Intelektual (selanjutnya disingkat HKI) sebagai Hak Cipta, selain hak cipta pada video game juga ada Paten, Merek, dan Rahasia Dagang. Dikarenakan banyaknya HKI yang ada pada video game, maka penulis akan membahas aspek perlindungannya khusus pada Hak Cipta dan Merek saja.

Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta maupun penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberi ijin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan

¹WEPC, “*Video Game Industry Statistics in 2020*”, <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/> diakses 2 Maret 2021

perundang-undangan yang berlaku.² Video game sebagai Hak Cipta, terbagi menjadi dua klasifikasi. Klasifikasi pertama menyebut video game merupakan suatu karya audiovisual, dilain hal adapula yang menyebutkan sebagai suatu perangkat lunak. Perangkat lunak sebagaimana disebutkan pada Pasal 10 ayat 1 *Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights* (Selanjutnya disebut TRIPs), menjelaskan bahwa program komputer baik itu berupa kode maupun *source* dilindungi melalui Konvensi Berne 1886 mengenai Perlindungan Karya Seni dan Sastra. Begitupula karya audiovisual pada Konvensi Berne 1886 juga termasuk ke dalam suatu karya cipta. Permasalahannya audiovisual dan perangkat lunak adalah dua hal yang berbeda. Jika berbicara mengenai audiovisual maka itu berupa karya visual yang mana mengandung unsur audio didalamnya, berbeda dengan perangkat lunak yang merupakan suatu program digital dengan unsur-unsur kode pemrograman. Berikut negara-negara yang menganut klasifikasi:

1. Sebagai program komputer karena karya tersebut adalah implementasi dari sebuah perangkat lunak. Klasifikasi ini dianut oleh Argentina, Kanada, Cina, Israel, Italia, Rusia, Singapura, Spanyol, dan Uruguay.
2. Memisahkan klasifikasi dari video game tersebut, maksudnya sebuah hak cipta pada video game itu dimasukan dimana asal karya cipta tersebut misalnya sebuah kode penggerak dalam video game maka termasuk program komputer, atau sebuah desain logo pada suatu karakter video game, maka termasuk kedalam karya seni. Hal ini mengakibatkan perlindungan video game di negara ini dipisah

² Abdul Atsar, 2018, *Mengenal Lebih Dekat Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, deepublish, Yogyakarta, hlm. 31.

tergantung jenis hak ciptanya. Klasifikasi ini dianut oleh Belgia, Brazil, Denmark, Mesir, Perancis, Jerman, India, Jepang, Afrika Selatan, Swedia, dan Amerika Serikat.

3. Karya audiovisual yang memberikan suatu elemen visual, karena pada dasarnya video game memberikan pengalaman audiovisual kepada penggunanya. Klasifikasi ini dianut oleh Kenya dan Korea Selatan.³

Klasifikasi di atas merupakan hal yang sangat wajar, dikarenakan banyaknya Hak Cipta di dalam sebuah video game, sehingga banyak negara yang menyimpulkan sendiri pengklasifikasian mereka masing-masing.

Sebagaimana dikutip:

“Video games are complex works of authorship – containing multiple art forms, such as music, scripts, plots, video, paintings and characters – that involve human interaction while executing the game with a computer program on specific hardware. Therefore, video games are not created as single, simple works, but are an amalgamation of individual elements that can each individually be copyrighted (i.e., the characters in a given video game, its soundtrack, settings, audiovisual parts, etc.) if they achieve a certain level of originality and creativity”⁴

Video game merupakan karya yang dibentuk oleh berbagai pencipta dalam berbagai bidang yang disatukan menjadi suatu produk interaksi manusia ke dalam sebuah program komputer. Dalam video game terkandung karya seni, musik, gambar, tema, dan segala hal yang dilindungi dalam Hak Cipta, membuat video game merupakan karya cipta yang kompleks karena kumpulan-kumpulan karya cipta tadi yang disatukan ke dalam suatu program komputer, sehingga hal inilah yang membagi dua klasifikasi video game atas statusnya sebagai program komputer maupun karya audiovisual. Hal ini menunjukkan bahwasanya video

³ Andy Ramos, Et, Al., 2013, *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, WIPO, hlm. 11.

⁴ *Ibid.*, hlm. 7

game dibuat dengan berbagai macam teknik dan karya, yang mana hal tersebut termasuk ke dalam bagian yang dilindungi oleh rezim HKI.

Video game terus berkembang sehingga membentuk suatu permainan interaktif digital dengan unsur HKI yang banyak. Hal ini dikarenakan video game sekarang telah memiliki perkembangan bisnis yang signifikan. Perusahaan video game membuat produk mereka dengan mengikuti anggaran yang besar dan mengandalkan dana dari investor, sehingga pembuatan video game hampir sama dengan anggaran dalam pembuatan film.⁵ Pembajakan oleh *cracker group* melalui produk digital juga sering terjadi, sehingga mereka membutuhkan tambahan perlindungan untuk menghindari pembajakan tersebut. Misalnya saja membentuk *Digital Rights Management* (disingkat DRM), membuat game khusus *online*, atau bekerjasama dengan jasa pembuat proteksi itu sendiri seperti Denuvo.

Perangkat lunak sebagaimana dijelaskan sebelumnya termasuk kedalam lingkup hak cipta, kinerja yang diberikan program komputer adalah membaca bahasa komputer untuk melakukan suatu kegiatan yang dilakukan oleh orang pemberi perintah kepada program tersebut. Sebagaimana pada Pasal 10 ayat (1) TRIPs mengatakan kode pada program komputer dilindungi pada Konvensi Berne 1971 sebagai *literary works* atau disebut karya sastra. Kenapa disebut karya sastra, karena program komputer itu sendiri merupakan kompilasi bahasa dari pemrograman, tiap-tiap bahasa dan kode yang dimasukkan oleh pemberi perintah akan dilakukan oleh program sesuai dengan perintah tersebut. Misalnya

⁵ David Greenspan, 2013, "*Mastering The Games : Business and Legal Issues for Video Game Developer*", WIPO, hlm. 72

saja, pada video game apabila diberi perintah kode untuk mengubah warna pada grafik video game, maka program komputer yang diberi perintah akan memberikan warna sesuai dengan apa yang diperintahkan. Developer yang membuat video game memasukan perintah-perintah tersebut ke dalam video game agar dapat dimainkan, karena itulah kita dapat menggerakkan karakter-karakter yang ada pada video game secara leluasa dengan menekan sebuah tombol saja, karena gerakan tersebut sudah diperintahkan oleh programmer (pembuat program) agar dapat dilaksanakan oleh program komputer tersebut.

Perusahaan video game yang telah selesai memproduksi video game mereka, akan mendaftarkan judul video game tersebut menjadi Merek Dagang. Merek Dagang sendiri merupakan merek pada suatu produk yang berupa simbol maupun kombinasinya yang membedakan produk atau jasa mereka dengan perusahaan lainnya.⁶ Selain merek dan logo perusahaan, developer video game juga sering mendaftarkan merek produk video game mereka agar tidak ada pembuatan video game dengan nama yang sama, hal ini juga dikarenakan perilsan video game berkelanjutan apabila *franchise* mereka laku. Supaya lebih menjelaskannya lagi, developer video game menjual produk digital mereka dengan menambah simbol ® dibelakang video game mereka dan ™ apabila video game belum selesai terdaftar. Simbol diatas tentunya tidak berlaku di Indonesia, karena Indonesia tidak menganut *Common Law*, juga pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 Pasal 21 ayat (1) huruf a, sebuah merek terdaftar lebih dahulu akan dilindungi di Indonesia selama merek tersebut bukanlah

⁶ WIPO, 2016, “*Understanding Industrial Property*”, Switzerland:WIPO, hlm. 17.

merek terkenal atau merek tersebut memiliki jenis produk yang berbeda dengan produk yang telah didaftarkan.

Indonesia juga mengatur video game sebagai suatu karya Hak Cipta. Perlindungannya dijelaskan pada Pasal 40 ayat (1) huruf (r) pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UUHC). Pada UUHC memisahkan video game dengan program komputer yang tertulis pada Pasal 40 ayat (1) huruf (s). Sehingga pada Indonesia membedakan video game dengan program komputer. Sayangnya pada aturan Indonesia, tidak menjelaskan secara jelas mengapa kedua hal tersebut dipisah. Pada peraturan UUHC hanya menjelaskan pengertian dari program komputer saja yang tertulis pada Pasal 1 angka 9:

“Program Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.”

Sedangkan bagi video game tidak ada penjelasan khusus yang diatur di dalam Undang-Undang HKI di Indonesia. Penjelasan mengenai video game justru ada pada Peraturan Kementerian Komunikasi dan Informasi Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Penyebutan video game disini justru dijadikan Permainan Interaktif Elektronik, berbeda dengan yang disebutkan pada UUHC sebagai permainan video.

Begitu kompleksnya perlindungan HKI pada video game sering menimbulkan berbagai permasalahan terhadap perlindungannya. Permasalahan awal yang paling umum adalah pembajakan dan plagiarisme. Sebenarnya pembajakan telah dilindungi dengan proteksi yang bernama DRM, DRM berfungsi melindungi produk seperti film, musik, hingga video game dari

pembajakan dengan berbagai macam metode. DRM memberikan batasan kepada pengguna dalam mendapatkan konten digital melalui transfer data hingga kontrol akses terhadap salinan program oleh pengguna.⁷

Walaupun adanya DRM bertugas sebagai protektor konten digital, tetapi tetap dapat dibobol oleh *warez scene* dengan menggunakan metode mereka sendiri. *Warez scene* sendiri merupakan kelompok yang melakukan pembajakan dengan membobol DRM dan meletakkannya pada suatu situs, yang mana orang dapat mengunduhnya tanpa adanya kompensasi bagi pencipta.⁸ Seperti baru-baru ini video game Crash Bandicoot 4 telah terbajak melalui *Always Online DRM* yang dilakukan Blizzard kepada game mereka. Crash Bandicoot 4 dijebol oleh *warez scene* bernama Empress. Mereka membobol Crash Bandicoot dengan melakukan *bypass* aktivasi *online* dari video game besutan Blizzard tersebut.⁹ Pembajakan tidak hanya sering terjadi oleh developer luar negeri, tetapi juga terjadi di dalam negeri. Seperti game besutan Digital Happiness dari Bandung berjudul Dreadout telah dibajak oleh *warez scene* Codex dan pembajakannya beredar di internet.

Plagiarisme yang dilakukan oleh video game ponsel juga kerap terjadi. Plagiarisme yang dilakukan tidak hanya video gamenya saja, tetapi lambang dari judul video game juga mereka plagiatkan. Hal ini dikarenakan pembuatan game ponsel yang lebih mudah dengan dana pembuatan yang terbatas, sehingga tidak jarang mereka mencaplok model-model video game lain. Misalnya saja kasus

⁷ Frederick W. Dingley, 2016, "What is Digital Rights Management", *Library Staff Publication William & Mary Law School*, hlm. 4.

⁸ Peggy Chaudhry, Alan Zimmerman, 2013, *Protecting Your Intellectual Property Rights*, Springer, Amerika Serikat, hlm. 165.

⁹ Sam Machkovech, "Activision Releases online-only PC Game Without Online Content, Cracked in One Day", <https://arstechnica.com/gaming/2021/03/activision-releases-online-only-pc-game-without-online-content-cracked-in-one-day/>, diakses pada 22 April 2021.

2017 lalu yang terjadi antara Riot Game, perusahaan asal Amerika Serikat dengan Moonton, perusahaan asal Cina. Moonton dituduh memplagiatkan interface, karakter, hingga logo dari game besutan milik Riot Game yang berjudul League of Legends dengan game buatan mereka Mobile Legends. Permasalahan ini menjadi lebar karena pendaftaran HKI yang dilakukan oleh Moonton terhadap game besutannya telah terdaftar. Sengketa ini tidak ada kelanjutannya oleh Riot, justru induk perusahaan Riot yaitu Tencent menggugat CEO Moonton dengan tuduhan lain di Pengadilan Shanghai, Cina. Gugatan Riot ditolak oleh pengadilan Amerika Serikat dengan alasan *forum non conviniens*.¹⁰

Video game juga memiliki berbagai konflik terhadap merek baik itu sesama produk mereka, maupun sengketa terhadap produk lain yang bukan video game. Pada dasarnya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis (disingkat UUMIG) pada Pasal 21 Ayat (1) huruf (a) menyatakan permohonan merek akan ditolak apabila salah satunya merek tersebut telah dimohonkan terlebih dahulu. PT Cardolestari Indonesia disingkat PT CI, telah mendaftarkan merek Super Mario Bros No. IDM000007313 kepada Dirjen HKI Indonesia. PT CI memproduksi barang-barang pakaian yang bermerek Super Mario Bros tersebut merupakan merek *franchise* terkenal dari Jepang yaitu Super Mario Bros juga dan telah terdaftar hampir di seluruh dunia. Hal ini membuat NINTENDO Co. menggugat perusahaan PT CI atas kesamaan merek. Dilihat dari fakta Pasal 21 ayat (1) huruf (a) UUMIG, PT CI dianggap telah dahulu mendaftarkan merek dari Super Mario Bros tersebut. Tetapi pada putusan Nomor 58/Pdt.Sus-Merek/2020/PN.Niaga.Jkt. Pst. memenangkan

¹⁰ Aaron Mickunas, "Riot Games Parent Tencent Wins \$2.9 Million in Lawsuit Against Moonton CEO", <https://dotesports.com/league-of-legends/news/source-riot-games-parent-tencent-wins-lawsuit-mobile-legends-31079>, diakses pada 23 April 2021.

Nintendo sebagai pemilik merek dari Super Mario Bros tersebut. Ini dibuktikan dengan fakta bahwasanya Super Mario Bros dianggap merek terkenal, sehingga menjadi fakta bahwasanya merek terkenal pada UUMIG Pasal 21 ayat (1) bagian (c) menyatakan bahwa merek terkenal yang tidak sejenis dapat digugat oleh pihak lain yang memiliki barang dan/atau jasa tersebut.

Hal diatas membuktikan bahwa video game adalah sebuah produk digital yang sulit untuk dilindungi. Pasalnya setiap produk digital sangat mudah untuk diakses dibandingkan produk fisik, alasan pertamanya karena penyalinan produk digital dapat dilakukan dengan mudah, lalu disebarakan hingga ribuan salinan atau lebih, tentunya ini merupakan tantangan tersendiri bagi developer video game untuk melindungi produk mereka. Selain itu konflik antara sebuah perusahaan internasional dengan perusahaan internasional lainnya sering ada kendala karena bedanya ketentuan wilayah hukum masing-masing perusahaan. Seperti Indonesia yang tidak mengakui *common law trademarks rights* dan lebih mengutamakan merek yang lebih dahulu mendaftarkannya di Indonesia, begitu juga permasalahan *non conveniens doctrin* pada kasus Moonton dan Riot yang merupakan doktrin dari negara *common law* Amerika Serikat yang tidak selaras dengan hukum yang ada di Cina. Kejadian ini mengakibatkan beberapa kendala terhadap perlindungan HKI terutama video game itu sendiri. Penggunaan merek dengan unsur penipuan juga sering terjadi pada jagat maya dengan menjadikan merek dagang suatu video game agar mendapatkan keuntungan dari pemain video game tersebut.

Dikarenakan hal di atas yang terjadi, membuat developer harus benar-benar menjaga aset-aset mereka. Banyaknya ancaman-ancaman dari pihak baik itu dari

perusahaan lain hingga seorang individu dalam melanggar HKI video game milik developer membuat penulis tertarik untuk menulis skripsi ini, dengan judul **“ASPEK HUKUM PERLINDUNGAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL PADA VIDEO GAME BERDASARKAN HUKUM INTERNASIONAL DAN HUKUM NASIONAL”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah aspek hukum perlindungan hak kekayaan intelektual terhadap video game dalam lingkup hukum internasional? (Hak Cipta dan Merek)
2. Bagaimanakah aspek hukum perlindungan hak kekayaan intelektual terhadap video game dalam lingkup hukum nasional? (Hak Cipta dan Merek)
3. Bagaimanakah tantangan dan upaya perlindungan terhadap video game dalam kaitannya dengan hak kekayaan intelektual?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan mengkaji aspek hukum perlindungan hak kekayaan intelektual terhadap video game dalam lingkup hukum internasional (Hak Cipta dan Merek).
2. Untuk mengetahui dan mengkaji aspek hukum perlindungan hak kekayaan intelektual terhadap video game dalam lingkup hukum nasional (Hak Cipta dan Merek).

3. Untuk mengetahui dan mengkaji tantangan dan upaya perlindungan terhadap video game dalam kaitannya dengan hak kekayaan intelektual.

D. Manfaat Penelitian

Dari tujuan-tujuan di atas, maka diharapkan penulisan dan pembahasan ini memberikan kegunaan atau manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini diharap bermanfaat sebagai masukan dalam perkembangan kajian Hak Kekayaan Intelektual terutama terhadap Video Game khususnya di Indonesia. Hal ini mengingat selalu berkembangnya praktek bisnis pada industri video game dengan sangat pesat, sehingga dibutuhkan kajian-kajian terhadap perkembangan tersebut.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan sebagai informasi bagi mahasiswa, praktisi, maupun masyarakat terhadap pengetahuan ilmu hukum mengenai perkembangan dalam Hak Kekayaan Intelektual terutama pada video game. Sehingga bisa diantisipasi apabila perkembangan tersebut akan mempengaruhi regulasi pada lingkup internasional maupun nasional.

E. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian dilakukan ini secara normatif yaitu hukum yang dikonsepsikan sebagai norma atau kaidah yang berlaku dalam masyarakat

dan menjadi acuan berperilaku setiap orang.¹¹ Penelitian hukum normatif merujuk kepada sumber-sumber tertulis seperti peraturan perundang-undangan dan sumber tertulis lainnya. Penelitian ini akan berfokus kepada pendekatan *Statute Approach* atau pendekatan undang-undang. Menurut Peter Mahmud Marzuki pendekatan ini menelaah semua undang-undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang ditangani.¹² Peraturan tersebut dapat berupa Undang-Undang suatu negara maupun Hukum Internasional. Penelitian ini juga melakukan pendekatan kasus (*Case Approach*), yaitu pendekatan dengan melakukan penelaahan terhadap kasus-kasus yang terjadi.

2. Sumber Data

Data yang digunakan adalah data sekunder yaitu bahan yang didapat secara tidak langsung dari sumbernya, tetapi melalui sumber lain.¹³ Seperti buku, koran, majalah, jurnal, peraturan perundang-undangan. Data sekunder ini diperoleh dari:

a. Bahan Hukum Primer

Bahan yang mempunyai kekuatan mengikat secara yuridis, yaitu:

- 1) Konvensi Berne 1886 mengenai Perlindungan Terhadap Karya Seni dan Sastra (*Berne Convention for The Protection of Literary and Artistic Works 1886*).

¹¹ Suteki dan Galang Taufani, 2013, *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori dan Praktik)*, Rajawali Pers, hlm. 174.

¹² *Ibid.*, hlm. 172

¹³ *Ibid.*, hlm. 215

- 2) Konvensi Paris terhadap Perlindungan Properti Industri 1883 (*Paris Convention for The Protection of Industrial Property* 1883).
- 3) *Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights* 1994.
- 4) Konvensi Pembentukan WIPO 1967 (*Convention Establishing the World Intellectual Property Organization* 1967).
- 5) Perjanjian Hak Cipta WIPO 1996 (*Wipo Copyright Treaty* 1996).
- 6) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
- 7) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Merek dan Indikasi Geografis.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan yang erat kaitannya dengan bahan hukum primer yang membantu menganalisis bahan hukum primer seperti karya ilmiah, jurnal, buku ilmiah, dan sebagainya.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan komplementer untuk bahan hukum tersier seperti kamus hukum, pres rilis, dan sebagainya.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan studi kepustakaan, adapula data yang dicari merupakan bahan hukum primer

dan sekunder yang dikumpulkan pada perpustakaan Universitas Andalas dan *web sourcing*, berarti data diperoleh dari sumber digital yang dipublikasi melalui situs resmi dan relevan seperti WIPO melalui <https://www.wipo.int/>, Perpustakaan Nasional melalui ipusnas.id, situs resmi perusahaan video game, publikasi pemerintah, pers dari badan resmi, buku digital, jurnal, dan situs organisasi internasional terkait.

4. Analisis Data

Data akan dianalisis secara kualitatif, yaitu data yang tidak berbentuk angka yang dapat diperoleh dari rekaman, pengamatan, wawancara, atau bahan tertulis.¹⁴ Penelitian ini akan menganalisis data secara deskriptif kualitatif yaitu metode analisis data yang mengelompokkan dan menyelesaikan data yang diperoleh untuk mendapatkan suatu kesimpulan dari rumusan tersebut.

F. Sistematika Penulisan

Penulis secara umum membagi penelitian ke dalam empat bab yang masing-masing terdiri beberapa sub bab. Adapula sistematikanya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menggambarkan secara umum skripsi mengenai Pendahuluan, Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan

¹⁴ Ibid., hlm. 213

Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi kajian pustaka dengan judul terkait masalah yang diteliti diantaranya Tinjauan Umum Hak Mengenai Kekayaan Intelektual, Tinjauan Umum Mengenai Hak Cipta, Tinjauan Umum Mengenai Hak Merek, , dan Video Game Dalam Prespektif HKI.

BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis membahas tentang aspek perlindungan hukum hak kekayaan intelektual pada video game dalam lingkup hukum internasional dan nasional dan tantangannya serta upaya perlindungan terhadap video game dalam kaitannya dengan hak kekayaan intelektual.

BAB IV PENUTUP

Bab terakhir yang memuat kesimpulan hasil penelitian beserta saran-saran.

