

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan bab sebelumnya dan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan hukum internasional aspek Hak Cipta dalam perlindungan HKI pada video game berdasarkan klasifikasinya dapat dilihat melalui doktrin *scene a faire* dianggap cocok sebagai konsep perlingkungannya memisahkan suatu konsep ide umum sebagai konsep yang tidak dapat dijadikan Hak Cipta. Hak Cipta video game menjadikannya sebuah karya yang dilindungi sesuai dengan Pasal 10 TRIPs dan Pasal 2 Konvensi Berne. Selain itu agar terlindunginya video game tersebut atas statusnya sebagai karya digital, WIPO membentuk WIPO *Treaty* 1996 sebagai upaya pencegahan pelanggaran terhadap karya cipta digital. Perlindungan merek memiliki karakteristiknya sendiri terutama dalam dunia digital. Pemilik merek berhak menjadikan domain pada merek tersebut sebagai bentuk hak eksklusif sesuai pada Pasal 16 TRIPs, selain itu pada beberapa negara yang menganut *common law trademark rights* juga mendapatkan hak kepemilikan merek di mana video game tersebut dipasarkan dengan menambah simbol TM.
2. Berdasarkan hukum nasional aspek perlindungan Hak Cipta pada video game pada Pasal 40 ayat 1 huruf r UUHC mengatur bahwa video game termasuk karya cipta yang dilindungi di Indonesia dan memisahkannya dari program komputer. Lebih lanjut Pasal 53 UUHC juga mengatur

mengenai sarana kontrol teknologi sebagai pelindung karya cipta digital agar tidak tersebar secara luas tanpa adanya izin dari pencipta. Pasal 54 pemerintah memiliki wewenang dalam mengawasi kegiatan penyebarluasan konten Hak Cipta tersebut dan diawasi oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi. Pasal 59 juga memberikan hak ekonomi pada pencipta video game dengan masa berlaku selama 50 tahun. Pada aspek perlindungan Merek menurut hukum nasional berbeda dengan konsep negara *common law*, Indonesia memiliki konsep merek yang diakui apabila telah terdaftar terlebih dahulu. Melalui Pasal 21 ayat (1) huruf a merek yang terlebih dahulu didaftarkan mengakibatkan suatu permohonan akan ditolak apabila memiliki kemiripan dengan merek tersebut, kecuali apabila merek tersebut adalah *well known mark* sebagai lanjutan dari Pasal 21 ayat (1) huruf b dan c. Seperti yang terjadi antar PT CI dengan Nintendo yang diputuskan bahwa PT CI dinyatakan bersalah karena mendaftarkan merek yang bentuknya sudah terkenal yaitu Super Mario Bros dari Nintendo.

3. Aspek perlindungan HKI pada video game menimbulkan tantangan sendiri kepada developer video game, seperti pembajakan video game yang merupakan perbuatan ilegal membobol suatu karya digital tanpa hak menggunakan dan menyebarkan, adapula modifikasi yaitu teknik memodif sebuah data pada karya digital. Pada dasarnya modifikasi tidak dilarang dalam UUHC, tetapi apabila modifikasi tersebut telah melewati batas dan merugikan pencipta, sesuai Pasal 5 ayat 1 huruf e pencipta dapat melakukan tindakan pencegahan. Video

game memiliki banyak HKI digital didalamnya, dimulai dari video game itu sendiri sebagai Hak Cipta dan HKI lainnya termasuk merek. Dikarenakan teknologi digital adalah barang yang mudah digandakan dan ditiru, menjadikan produk digital sangat mudah terkena pelanggaran HKI, sehingga hal demikian dapat merugikan developer. Selain itu produk digital rentan terjadinya pembocoran data yang mengakibatkan tersebarnya rahasia perusahaan termasuk prototipe sebuah karya video game yang belum diumumkan.

Dengan tantangan demikian, maka dapat ditemukanlah upaya developer video game dalam melindungi HKI pada video game dengan melakukan Regulasi atas HKI pada tiap hukum nasional terutama Indonesia telah mengikuti ketentuan dari hukum HKI internasional, keselarasan ini dapat terlihat dari penyelesaian kasus dari perusahaan negara lain yang dapat terlaksana karena mengikuti ketentuan dari hukum internasional itu sendiri. Pemerintah juga selalu meningkatkan pengawasan terhadap segala kegiatan di dunia maya selama menjadi wilayah hukum negara bersangkutan. WIPO *Treaty* 1996 adalah dasar dari pembentukan sarana kontrol teknologi baik itu berasal dari pemerintah maupun developer. WIPO juga menambahkan *International Registration Marks* bagi para developer yang ingin mendaftarkan merek mereka secara internasional meliputi wilayah penandatanganan peraturan tersebut. Hal ini memudahkan publisher untuk menjual produk mereka di luar wilayah asal perusahaan bersangkutan. Selain itu proteksi HKI pada video game juga meliputi sarana kontrol teknologi yang tidak hanya berfungsi

terhadap karya cipta, melainkan bisa melindungi HKI bersangkutan lainnya. Lisensi juga merupakan proteksi terhadap HKI milik developer agar digunakan oleh pengguna lisensi dengan bukti perjanjian. Perkembangan teknologi domain juga dapat diatasi apabila domain tersebut memiliki nama yang sama dengan merek developer, dengan mengajukannya ke lembaga DNS tertentu seperti ICANN di Amerika Serikat dan PANDI di Indonesia.

B. Saran

1. Agar peningkatan pengawasan terhadap HKI digital harus diawasi oleh lembaga yang tepat dalam bidang teknologi. Video game sebagai salah satu karya digital selalu berkembang seiring perkembangan teknologi, oleh karena itu rezim HKI harus selalu mengikuti perkembangan tersebut agar tidak tertinggal dan tidak terbentuknya kekosongan hukum.
2. Dibutuhkannya regulasi hukum internasional terkait barang digital agar adanya pengawasan terhadap pergerakan kegiatan manusia di dunia maya. Mengingat segala kegiatan saat ini ada pada kegiatan digital, selain itu dibutuhkan status yang tepat terhadap video game sebagai sebuah karya intelektual pada saat ini.
3. Pemerintah membutuhkan pengawasan lebih terkait perlindungan karya digital, dikarenakan banyaknya pembajakan hingga pelanggaran HKI terjadi pada lingkup digital terutama di Indonesia.