

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Mengacu pada pokok permasalahan yang telah diuraikan dalam Bab Pendahuluan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Permainan Video dikategorikan sebagai objek perlindungan Hak Cipta dikarenakan Permainan Video merupakan suatu karya cipta dan juga sebagai karya seni yang berdiri sendiri. Sebagai karya seni, Permainan Video dibentuk dari beberapa karya-karya seni yang digabungkan menjadi satu, seperti seni lukis, seni patung, seni fotografi, seni musik, seni tari, dan jenis seni lainnya sehingga tercipta suatu karya seni baru yaitu karya seni Permainan Video. Untuk menjadikannya sebuah karya seni yang berdiri sendiri, karya-karya seni yang ada diberi sistem pemrograman agar satu dengan yang lainnya dapat terhubung dan berjalan sesuai tujuan serta menjadikan karya-karya seni yang ada didalamnya terlihat hidup dalam satu kesatuan utuh. Dalam menciptakan Permainan Video, selain diciptakan dari karya seni, Permainan Video juga memiliki Karya Cipta lainnya seperti efek suara, teks, gerakan animasi, kode program serta karya cipta lain-lain yang juga wajib dilindungi. Dengan melihat banyaknya karya cipta yang terdapat didalam sebuah Permainan Video, maka wajiblah Undang-Undang Hak Cipta melindunginya baik Permainan Video itu sendiri sebagai objek perlindungan Hak Cipta maupun karya

cipta yang terkandung didalamnya.

2. Implementasi perlindungan Hak Cipta Permainan Video dalam prakteknya dilakukan melalui jalur mediasi. Hal ini tidak sebagaimana yang diatur oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yaitu melalui Arbitrase (Pasal 95), Gugatan Perdata (Pasal 96-99), Laporan Pidana (Pasal 105 juncto 110), dan Penetapan Sementara (Pasal 106-109). Jalur Mediasi dipilih karena pihak yang bersengketa merasa mendapatkan *win-win solution*, tentu saja hal ini dapat dibenarkan karena pihak yang bersengketa ditengahi oleh mediator yang ditunjuk oleh kedua belah pihak kemudian diarahkan untuk mengakhiri permasalahan yang ada melalui kesepakatan yang adil dan saling menguntungkan. Mediasi juga lebih mempersingkat waktu penyelesaian sengketa dibandingkan melalui jalur litigasi yang harus melewati beberapa tahapan dan persidangan yang tentunya akan memakan lebih banyak waktu para pihak yang bersengketa. Berdasarkan realita tersebut, maka jalur mediasi selalu dipilih dalam penyelesaian kasus pelanggaran Hak Cipta Permainan Video di Indonesia. Walaupun pada awalnya ada yang mencoba jalur litigasi, namun gugatan yang ada terhenti dan dicabut ditengah jalan dan para pihak beralih pada mediasi.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas, maka penulis memberikan saran mengenai masalah terkait sebagai berikut:

1. Pengembang sebagai Pencipta Permainan Video perlu untuk mencatatkan Hak Ciptanya agar mendapatkan perlindungan hukum yang lebih. Hal tersebut berguna sebagai pembuktian bahwa karya tersebut merupakan asli buatan pengembang yang bersangkutan apabila suatu saat terjadi hal yang tidak diinginkan seperti penjiplakan karya cipta oleh pihak lain. Selain itu pihak pengembang juga harus aktif dalam membela hak-haknya apabila terjadi Pelanggaran Hak Cipta. Pengembang lebih baik mengikuti salah satu ketentuan yang telah diatur Undang-Undang Hak Cipta dalam proses penyelesaian sengketa melalui pengadilan hingga akhir dan memiliki kekuatan hukum tetap.
2. Pemerintah Republik Indonesia harus memperhatikan dan memberikan perlindungan hukum yang lebih pada para pelaku industri Permainan Video yang saat ini sedang berkembang pesat di negeri ini. Pemerintah harus lebih aktif dalam mendukung, mengawasi, dan melindungi industri Permainan Video. Pemerintah juga harus merancang pengaturan yang lebih jelas karena pengaturan yang ada sekarang ini hanya mengatur secara umum tentang Permainan Video, padahal Permainan Video sendiri sangatlah kompleks dan sangat banyak kemungkinan permasalahan hukum baru yang akan muncul dari Permainan Video. Industri Permainan Video wajib diperhatikan lebih karena memiliki pangsa pasar yang bagus dan dapat memberikan keuntungan serta menjadi aset negara dalam memajukan Indonesia di bidang teknologi dunia.

DAFTAR PUSTAKA

Buku Teks :

- Abt, Clark. C, 1970, *Serious Game*, New York, Viking Press.
- Bainbridge, David I, 1990, *Computers and The Law*, London: Pitman Publishing.
- Cornish, W.R., 1989, *Intellectual Property*, London: Swett & Maxwell.
- Crawford, Chris, 1984, *The Art of Computer Game Design*, New York: Osborne/McGraw Hill.
- Damian, Eddy, 2002, *Hukum Hak Cipta*, Bandung, Penerbit PT Alumni.
- Danim, Sudarwan, 2002, *Menjadi Peneliti Kualitatif Rancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Penelitian untuk Mahasiswa dan Penelitian Pemula Bidang Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Humaniora*, Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Djumhana, Muhammad, & R Djubaedillah, 2012, *Hak Milik Intelektual: Sejarah, Teori, dan Praktiknya di Indonesia*, Bandung, Citra Aditya Bakti.
- Gautama, Sudargo, 1992, *Perdagangan, Perjanjian, Hukum Perdata Internasional, dan Hak Kekayaan Intelektual*, Bandung, Citra Aditya Bakti.
- George, Tolkidsen, 2005, *Leisure and Recreation Management*, New York, Routledge.
- Goldstein, Paul, 1997, *Hak Cipta: Dahulu, Kini, dan Esok*, Jakarta, Penerbit Yayasan Obor Indonesia.
- Groves, Peter, 1991, *Copyright and Design Law*, London, Graham and Trotman.
- Gunter, Barrie, 1998, *Effects of Video Games on Children*, Sheffield: Sheffield Academy Press.
- Hasibuan, Otto, 2014, *Hak Cipta di Indonesia: Tinjauan Khusus Hak Cipta Lagu, Neighbouring Rights, dan Collecting Society*, Bandung, Penerbit PT Alumni.
- Hutagalung, Sophar Maru, 2011, *Hak Cipta: Kedudukan dan Peranannya dalam Pembangunan*, Jakarta, Sinar Grafika.
- Krisnawati, Andriana dan Gazalba Saleh, 2004, *Perlindungan Hukum Varietas Baru Tanaman dalam Perspektif Hak Paten dan Hak Pemulia*, Jakarta, PT RajaGrafindo Persada.

- Lindsey, Tim, dan Eddy Damian, 2006, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Bandung, P.T. Alumni.
- Nasution, Rahmi Jened Parinduri , 2013, *Interface Hukum Kekayaan Intelektual dan Hukum Persaingan (Penyalahgunaan HKI)*, Depok, Rajawali Press.
- Natkin, Stephane, 2006, *Video Games and Interactive Media A Glimpse at New Digital Entertainment*, Florida, CRC Press.
- Nazir, Moh, 2003, *Metode Penelitian*, Jakarta, Ghalia Indonesia.
- Nilwan, Agustinus, 1998, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*, Jakarta, Elex Media Komputindo.
- Pound, Roscoe, 1982, *Pengantar Filsafat Hukum*, Terjemahan oleh Mohammad Radjab, Jakarta, Bharatara Karya Aksara.
- Purwaningsih, Endang, 2005, *Perkembangan Hukum Intellectual Property Rights: Kajian Hukum terhadap Hak atas Kekayaan Intelektual dan Kajian Komparatif Hukum Paten*, Bogor, Ghalia Indonesia.
- Sadiman, 1996, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada.
- Soekanto, Soerjono, 1984, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta, UI Press.
- Soekanto, Soerjono, & Sri Mamudji, 2004, *Penelitian Hukum Normatif : Suatu Tinjauan Singkat*, Cetakan Kedelapan, Jakarta, PT. RajaGrafindo Persada.
- Soerjatin, Iur, 1987, *Hukum Dagang I dan II*, Jakarta, Pradnya Paramita.
- Stewart, S.M., 1989, *International Copyright and Neighbouring Rights*, London, Buuterworths & Co. Ltd.
- Sudaryat, Sudjana, dan Rika Ratna Permata, 2010, *Hak Kekayaan Intelektual: Memahami Prinsip Dasar, Cakupan, Dan Undang-Undang Yang Berlaku*, Bandung, Oase Media.
- Syamsudin, M., 2007, *Operasionalisasi Penelitian Hukum*, Jakarta, Rajawali Press.
- Waluyanti, Sri, 2008, *Teknik Audio Video*, Yogyakarta, Direktorat Pembinaan SMK.
- Williams, John F, 1986, *A Manager's Guide to Patent, Trade Marks & Copyrights*, London, Kogan Page.

Wimatra, Ayub dan Parlin Simanullang, 2008, *Dasar-Dasar Komputer*, Medan, Akademi Teknik dan Keselamatan Penerbangan Medan.

Yusufhadi, Miarso, 2007, *Definisi Teknologi Pendidikan*, Jakarta, Rajawali Pers.

Peraturan Perundang-undangan :

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Kitab Undang-Undang Hukum Dagang

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Makalah, Artikel, Berita, dan lain-lain :

“A Game of Clone: Video Game Litigation Illustrated”,
<http://pnwstartuplawyer.com/copyright/software/copyright-illustrated-video-game-clones/>, diakses pada hari Jumat 7 Oktober 2016, pukul 12. 40.

Andy Ramos & Laura Lopez, “ *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*”, WIPO, July 29 2013

“Awalnya Hanya Sebuah Game Tennis”,Majalah Computer Easy, Edisi 03, Maret 2004, hal 12-14

“Bukan nokia, inilah ponsel pertama dengan fitur game”,
<http://www.bedahtekno.com/cheat-chat/bukan-nokia-inilah-ponsel-pertama-dengan-fitur-game/>, diakses pada 13 agustus 2016 pukul 12.40.

Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual, (Tangerang, Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia RI, 2013).

“Cara Atari Bangkit Dari Kematian”
<http://www.infokomputer.com/2014/06/fitur/cara-atari-bangkit-dari-kematian/>, diakses pada hari rabu 10 agustus 2016 pukul 08.55.

Iman, Nurul, “*Pemrograman Video Game*”, (Makalah Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Unikom, 2013),

“Jenis dan cara membajak video games”, <https://indoteknol.id/Jenis-dan-cara-membajak-video-games//>, diakses pada hari Rabu 25 Januari 2017, pukul 12.51.

“Kelebihan dan Keuntungan Penyelesaian Sengketa Melalui Mediasi dengan Mediator Non-Hakim”, <http://www.bisniswilliam.com/kelebihan-dan-keuntungan-penyelesaian-sengketa-melalui-mediiasi-dengan-mediator-non-hakim/>, diakses pada hari Jumat 7 Oktober 2016 pukul 14.07.

Kesowo, Bambang, “*Pengantar Umum Mengenai Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia*” (makalah pada Pelatihan Teknis Yustisial Peningkatan Pengetahuan Hukum bagi Wakil Ketua/Hakim Tinggi se-Indonesia yang diselenggarakan oleh Mahkamah Agung RI, 1995)

“Makalah computer gaming sti”, <http://www.sansai.tk/2015/01/makalah-computer-gaming-sti.html>, diakses pada hari sabtu 13 agustus 2016 pukul 12.35.

“Pengertian Game Menurut Para Ahli”,<http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli/>, diakses pada 5 Oktober 2016 pukul 19.31.

“*Permainan Video*”, https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_video, diakses pada 17 Agustus 2016 pukul 02.40.

“Permainan Video sebagai Gesamtkunstwerk”,
<http://indoprogress.com/2014/12/permainan-video-sebagai-gesamtkunstwerk/>, diakses pada hari Rabu 5 Oktober 2016 pukul 09.40.

Pramudita, Rinandi, " *Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Game Online Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Hak Cipta*", (Tesis Magister Ilmu Hukum, Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2011)

“Salah Satu Game Aset Negara Ramen Chain Telah Dibajak Di Google Play”,
<https://id.techinasia.com/salah-satu-aset-game-negara-ramen-chain-telah-dibajak-di-google-play>, diakses pada hari Jumat 7 Oktober 2016, pukul 12.51.

Satya, Irfan, “*Pengaruh Bermain Video Game Tipe First Person Shooter Terhadap Waktu Reaksi Yang Diukur Dengan Ruler Drop Test*”, (Skripsi Sarjana Kedokteran, Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro, 2014).

“ *There is Substantial Similarity between Triple Town and Yeti Town*”,
http://www.gamasutra.com/view/news/178154/There_is_substantial_similarity_between_Triple_Town_and_Yeti_Town_US_court.php, diakses pada hari Jumat 7 Oktober 2016, pukul 12.20.