

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Perlindungan hukum bagi Pemegang Hak Cipta Permainan *Video (Video Game)* didasarkan pada pengkualifikasian ciptaan *video game* dalam Undang-undang Hak Cipta, penentuan siapa pemegang Hak Cipta *video game* dan seperti apa cara transfek hak eksploitasi hak cipta *video game* itu sendiri sesuai Undang-Undang Hak Cipta. Ketiganya memiliki peranan penting. Pengkualifikasian *video game* akan menentukan jangka waktu perlindungan *video game* sejak pertama kali diumumkan. Penentuan siapa yang menjadi pemegang Hak Cipta *video game* akan berpengaruh pada perolehan hak ekonomi pada masing-masing profesional yang terlibat dalam pembuatan *video game* dan lisensi sebagai cara transfer hak eksploitasi hak cipta khususnya hak ekonomi *video game* akan memberikan perlindungan hukum yaitu berupa penuntutan baik pidana dan/atau perdata apabila para pihak melanggar hak ekonomi berdasarkan perjanjian lisensi. Pasal 40 ayat (1) huruf r Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 mengatur permainan *video (video game)* sebagai ciptaan dilindungi oleh Hak Cipta. Perlindungan terhadap *video game* dilakukan mengingat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang tinggi sehingga dapat menjadi alat untuk pelanggaran hukum di bidang Hak Cipta
2. Penyelesaian sengketa perdata pada dasarnya tidak tergantung dari penyelesaian perkara pidananya. Dapat terjadi pula dalam waktu yang

bersamaan pelanggaran hak cipta diselesaikan secara bersamaan baik dari segi pidana maupun segi perdata di dua lembaga penyelesaian yang berbeda. Perlindungan hukum terhadap hak cipta menurut Undang – Undang No. 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta selain bersifat administratif juga bersifat perdata. Dimuatnya hak – hak pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengajukan gugatan perdata ke pengadilan niaga dan apa yang dimintakan dalam gugatan, merupakan wujud perlindungan hukum bagi pencipta atau pemegang Hak Cipta dari pelanggaran – pelanggaran yang bersifat perdata terhadap Hak Cipta. Selain melalui jalur litigasi, para pihak yang bersengketa juga dapat menempuh proses hukum melalui mediasi. Pada akhirnya, tiap pilihan penyelesaian kasus, baik melalui pengadilan, arbitrase, maupun mediasi, kesemuanya mempunyai keunggulan dan kekurangan masing – masing. Para pihak yang berkeinginan untuk terikat dalam perjanjian hak cipta harus lebih mengkaji dan menentukan alternatif terbaik bagi upaya penyelesaian masalah yang mungkin timbul di masa mendatang. pada Pasal 54 dan 55 Undangundang Nomor 28 Tahun 2014 dan yang kedua terhadap pelanggaran berupa pembajakan melalui media, pembuatan *private server* dan *hacking*, tindakan hukum yang dapat diberikan adalah pemberian sanksi baik pidana dan/atau perdata kepada pihak yang melanggar hak si pemegang Hak Cipta *video game* itu sendiri sebagaimana diatur pada pasal 112-119 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengenai ppidanaannya dan Pasal 91 ayat (1) sampai dengan ayat (4) Undangundang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak

Cipta mengenai penyelesaian sengketa melalui alternatif penyelesaian sengketa.

B. Saran

1. Diharapkan pemerintah lebih menegaskan sanksi terhadap pelaku pembajakan yang semakin banyak di jejaring *game online*. Pihak *vendor game online* pun harus lebih meningkatkan sosialisasi kepada semua kalangan agar teredukasi tentang kesadaran tentang hak cipta seseorang lebih khususnya kepada yang menciptakan *game online* tersebut.
2. Dan diharapkan pemerintah memberikan akibat hukum terhadap para pelanggar hak cipta terdaftar benar-benar memberikan efek jera sehingga dapat mengurangi tingkat pelanggaran kedepannya dan memberikan pemegang hak cipta mendapatkan Hak Istimewa.