

Tinjauan terhadap fenomena klona permainan video(video game clone) dari sudut pandang perlindungan hak cipta = Legal analysis from copyright protection point of view of video game clones phenomenon

Eliza Anggasari, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20474609&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Skripsi ini membahas mengenai fenomena peniruan yang dilakukan terhadap suatu permainan video sehingga menghasilkan permainan video lainnya yang serupa dengan permainan video tersebut. Berkaitan dengan hal tersebut, skripsi ini membahas mengenai bagaimana hak cipta terkhususnya hak cipta Indonesia berdasarkan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 memandang fenomena ini, mencakup bagaimana suatu permainan video dapat dilindungi oleh hak cipta dan sejauh mana perlindungan hak cipta yang dapat diberikan, serta lebih lanjut menelaah apakah tindakan peniruan tersebut termasuk dalam pelanggaran hak cipta atau tidak. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian yuridis-normatif. Berdasarkan peninjauan maupun penelitian yang telah dilakukan, untuk dapat dilindungi oleh hak cipta, permainan video tersebut haruslah berupa ekspresi yang orisinal, yaitu seluruh unsur penyusunnya dibuat berdasarkan pemikiran masing-masing dari si pencipta unsur penyusun tersebut. Selanjutnya, peniruan pada dasarnya merupakan pelanggaran hak cipta. Namun jika hanya didasarkan kepada Undang-Undang No. 28 Tahun 2014, untuk dapat dikatakan sebagai pelanggaran hak cipta, peniruan harus dilakukan dengan mengambil dan/atau menggunakan ekspresi permainan video lain yang mencakup seluruh atau hampir seluruh unsur penyusun yang dapat dilindungi hak cipta dan termasuk juga serangkaian pengkombinasian unsur-unsur penyusun tersebut, secara seluruh atau sebagian yang substansial tanpa izin sehingga terdapat persamaan substansial antara karya orisinal dengan karya yang diduga meniru.

<hr>

ABSTRACT

In general, this thesis discusses about the phenomenon of video game copying that results in another video games that is similar to the original game. In relation to that, this thesis also discusses how copyright, especially Indonesians copyright based on Law Number 28 Year 2014 views this phenomenon, including how a video game can be protected by copyright and how far copyright protection can be provided, and whether or not the act of copying is included in the copyright infringement. The research method used in this thesis is juridical normative with secondary data type. Based on the review and the research that have been done, for it to be protected by copyright, the video games should be an original expression whereas the whole constituting elements are created based on the individual thoughts of the creators of the constituent elements. Furthermore, copying is basically an act of copyright infringement. However, if it is only based on the Indonesian Law No. 28 Year 2014, for it to be considered as a copyright infringement, copying should be done by taking and or using another video games expressions that includes all or nearly all of the constituent elements which can be protected by copyright which also includes a series of combination of the constituent elements, as a whole or substantially without permission thus the substantial similarities between the original works and the work that is allegedly doing the copying.