

## The issue of originality of the copyrightable works in the context of visual aspect in videogames = Isu originalitas dari karya hak cipta dalam konteks aspek visual dalam videogame

Walter Orlando Wijaya, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20485195&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

Video Games adalah bentuk hiburan audio-visual yang dikomersialisasikan kepada publik, baik melalui bentuk fisik atau digital, dan merupakan subjek Hukum Kekayaan Intelektual, di bawah definisi pasal 2 Konvensi Berne sebagai Karya Sastra dan Artistik. Dalam gim video, terdapat beberapa jenis properti intelektual terkait aspek audio dan visualnya. Namun, tidak ada peraturan khusus yang secara ketat mengatur tentang sejauh mana videogame dianggap asli/orisinal, karena tidak ada spesifikasi eksplisit, hingga batas di mana videogame dianggap serupa atau pelanggaran langsung terhadap kekayaan intelektual yang dipegang oleh videogame lain. Hal ini diperparah oleh adanya dikotomi ide-ekspresi dimana adalah merupakan sebuah prinsip dalam hukum Kekayaan Intelektual, di mana. apakah mirip dalam sebuah videogame telah melanggar gagasan, yang tidak dilindungi oleh hukum kekayaan intelektual, atau ekspresi, yang dilindungi oleh undang-undang hak cipta. Lebih jauh lagi, membagi pada pandangan apakah permainan video dilihat sebagai karya sastra atau program komputer, menyebabkan kebingungan lebih lanjut ke batas orisinalitas dalam videogame, di mana tulisan ini berusaha untuk memperjelas melalui isinya. ....

Video Games are a form of an audio-visual entertainment that is commercialized to the public, either through physical or digital form, and is a subject of Intellectual Property Law, under the definition of article 2 of the Berne Convention as Literary and Artistic Work. Within video games, contains several types of intellectual properties regarding its audio and visual aspects. However, there are no specific regulations that strictly governs regarding what extent a videogame is considered original, as there are no explicit specifications, to the limits where a videogame is considered similar or an outright violation of an intellectual property held by another videogame. This is worsened by the presence of the idea-expression dichotomy principle presence in Intellectual Property law, in which whether a similar videogame has violated the idea, in which isn't protected under intellectual property law, or the expression, which is protected through copyright law. Furthermore, the divide on the view whether a video game is seen as a literary work or a computer program, causes further confusion to the limits of originality in a videogame, in which this paper seeks to clarify through its contents.