

Game Mechanic ditinjau dari aspek hukum hak cipta dan paten = Game Mechanic reviewed from the copyrights and patent law aspect

Fadhilah Pijar Ash Shiddiq, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920540457&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini menganalisis tentang kompleksitas Game Mechanic sebagai objek yang berwujud abstrak baik dalam konteks teknis, perlindungan Hak Cipta, maupun perlindungan Paten. Game Mechanic merupakan desain dari interaktivitas antara Player dan Game yang menentukan bagaimana suatu Game dimainkan serta bagaimana pengalaman bermain yang dirasakan oleh Player. Penelitian ini disusun dengan menggunakan metode penelitian doktrinal. Doktrin-doktrin yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah Idea Expression Dichotomy dan Mayo Step Two. Idea Expression Dichotomy merupakan doktrin yang menyatakan bahwa gagasan dan ekspresi merupakan dua hal yang berbeda dan harus dipisahkan. Doktrin ini digunakan untuk menganalisis Game Mechanic dalam ruang lingkup perlindungan Hak Cipta. Sementara itu, Mayo Step Two merupakan doktrin yang membahas mengenai cara pengujian suatu invensi atau klaim yang bersifat abstrak, khususnya yang berkaitan dengan teknologi informasi. Doktrin ini digunakan untuk menganalisis Game Mechanic dalam ruang lingkup perlindungan Paten. Game Mechanic pada dasarnya merupakan suatu gagasan yang bersifat abstrak, oleh karena itu tidak bisa diklasifikasikan sebagai suatu Ciptaan sehingga tidak dapat dilindungi oleh sistem Hak Cipta. Game Mechanic dapat dilindungi oleh Paten sebagai suatu Paten Proses atau umumnya berjudul metode. Namun, perlindungan tersebut hanya dapat diperoleh apabila telah memenuhi syarat sebagai invensi, yaitu memiliki ruang lingkup yang spesifik, memiliki konsep inventif, dan bukan hanya merupakan penerapan konsep keilmuan yang sederhana. Selain itu, ia juga harus memenuhi syarat patentabilitas yaitu kebaruan, langkah inventif, dan dapat diterapkan pada industri.

.....This research analyzes the complexity of Game Mechanic as an abstract object in technical, Copyright protection, and Patent protection context. Game Mechanic is the design of the interactivity between Player and Game that determine how a Game being played and how the Player experience the gameplay. This research uses doctrinal research method. Doctrines used in the research are Idea Expression Dichotomy and Mayo Step Two. Idea Expression Dichotomy is doctrine that stated idea and expression are two distinct things and therefore shall be separated. The doctrine is used to analyze Game Mechanic in the scope of the Copyright protection. Meanwhile, the Mayo Step Two is a doctrine that examine the testing method of invention or claim that is abstract in nature, especially when related to information technology. The doctrine is used to analyze Game Mechanic in the scope of Patent protection. Game Mechanic basically is an abstract idea, therefore cannot be classified as a Works so that cannot be protected by the Copyright system. Game Mechanic can be protected by Patent as a Process or Method Patent. However, the protection can only be obtained when the invention is patent eligible in which having a specific scope, contain inventive concept, and not merely an application of simple scientific concept. Other than that, it also shall meet the patentability requirements, such as novelty, inventive steps, and industrial applicability.