

PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP *PUBLISHER GAME ONLINE* ATAS KEBERLAKUAN *GAME ONLINE* SEJENIS TANPA LISENSI BERBASIS *PRIVATE* *SERVER* DI INDONESIA DITINJAU DARI HAK CIPTA"

Wenseslaus Justin Mulya¹, Sutrisno²

Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur,

Email: ¹ Wenseslaus21@gmail.com

² Sutrisno.sh@upnjatim.ac.id

Abstrak:

Kehadiran teknologi dan internet membawa dampak terhadap industri permainan *video game*, dampak positifnya yaitu munculnya karya intelektual yang beranekaragam, disisi lain dampak negatif yaitu munculnya suatu kejahatan siber (*cybercrime*) terhadap karya intelektual berupa pembajakan dan penerbitan game *online* tanpa adanya izin dari pemegang hak cipta / lisensi. Pokok permasalahan yang muncul dari pesatnya perkembangan teknologi yaitu munculnya fenomena pempublikasian game online tanpa adanya lisensi berbasis *private server* di Indonesia. Penelitian ini berorientasi kepada penelitian hukum yuridis normatif, yang menggunakan 2 (dua) pendekatan penelitian yaitu pendekatan peraturan perundang - undangan (*Statue Approach*), dan Pendekatan studi Kasus (*Case Study Approach*). Hasil dari penelitian ini menjabarkan terkait persamaan dan perbedaan kedudukan antara publisher pemegang hak cipta / lisensi dengan publisher tidak memiliki lisensi, dengan contoh kasus antara PT. Lyto Datarindo Fortuna dengan Yonathan Chandra dalam perspektif hukum perdata dan hak cipta di Indonesia. Perlindungan hukum dalam hak cipta telah diberikan sejak karya ciptaan tersebut dilahirkan ataupun telah didaftarkan kedalam Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual. Dalam sengketa hak cipta terdapat dua upaya hukum yang dapat dilakukan yaitu upaya non litigasi berupa Alternatif Penyelesaian Sengketa dan Arbitrase, serta upaya litigasi berupa tuntutan perdata maupun tuntutan pidana. Hak Cipta telah diatur dalam Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pada perkembangannya peraturan tersebut dirasa perlu adanya pembaharuan, selain itu diperlukanya suatu badan pengawas internet serta *cyberlaw* di Indonesia yang menangani terkait kasus hak cipta dalam dunia digital.

Kata Kunci: *Perlindungan Hukum, Hak Cipta, Publisher Game Online.*

Abstrack:

The presence of technology and the internet has had an impact on the video game industry, the positive effect is the emergence of diverse intellectual works, on the other hand, the negative impact is the emergence of cybercrime against intellectual works in the form of piracy and publishing online games without permission from the copyright holder/ license. The main problem that arises from the rapid development of technology is the emergence of the phenomenon of publishing online games without a private server-based permit in Indonesia. This research is oriented towards normative juridical legal research, which uses 2 (two) research approaches, namely the statutory and regulatory approach (*Statue Approach*), and the Case Study Approach. The results of this research explain the similarities and differences in position between publishers. the copyright/license holder and the publisher do not have a license, with the case example being PT. Lyto Datarindo Fortuna with Yonathan Chandra in the perspective of civil law and copyright in Indonesia. Legal protection in copyright has been provided since the work of creation was created or registered with the Directorate General of Intellectual Property Rights. In copyright disputes, two legal remedies can be taken, namely non-litigation efforts in the form of Alternative Dispute Resolution and Arbitration, and litigation efforts in the form of civil claims. as well as criminal charges. Copyright has been regulated in Law Number 28 of 2014 concerning Copyright, in the development of this regulation it was felt that there was a need for

updating, apart from that there was a need for an internet supervisory body and cyberlaw in Indonesia that handles copyright cases in the digital world.

Keywords: *Legal Protection, Copyright, Online Game Publisher.*

Pendahuluan

Pada perkembangannya permainan *video game* telah mengalami suatu evolusi yang dahulunya pada era tahun 1970 - 1980, permainan *video game* masih menggunakan media perangkat keras atau *hardware* yang dapat berbentuk *console game* yang dihubungkan melalui media televisi dengan memanfaatkan *Compact disc / CD* atau *Digital Versatile Disc DVD*.¹ Namun pada tahun 2000 hingga saat ini penggunaan *CD / DVD* pada industri *video game* mulai tergantikan yang mana dengan adanya perkembangan teknologi, terciptanya suatu perangkat lunak atau *Software* yang penyebarannya melalui media internet sebagai pengganti dari penggunaan *CD / DVD*.² Kehadiran internet dalam industri permainan *video game* sebagai bentuk dari kemajuan teknologi tentunya membawa dampak positif maupun dampak negatif, dampak positifnya yaitu penyebaran informasi dan komunikasi serta munculnya banyak karya – karya pada industri permainan *video* yang menggunakan media internet sebagai wadah dari informasi memiliki banyak muatan terkait dengan hak milik, khususnya hak cipta.

Disisi lain dengan adanya internet sebagai wadah informasi industri *video game* yang memiliki banyak muatan terkait hak milik khususnya hak cipta, dapat menimbulkan suatu kejahatan dengan memanfaatkan media *digital* atau biasa disebut dengan kejahatan siber atau *cybercrime*. Apabila mengacu pada teori yang dikemukakan oleh salah satu pakar hukum Indonesia Jacob Elfinus Sahetapy yang dalam tulisannya menyatakan bahwa kejahatan erat kaitannya dengan perkembangan yang ada dalam masyarakat, dimana semakin maju suatu kehidupan masyarakat, maka kejahatan tersebut juga ikut maju.³ Salah satu bentuk kejahatan pada industri permainan *video game* dengan memanfaatkan media internet, adalah terkait dengan pelanggaran hak kekayaan intelektual, khususnya pada hak cipta dimana dengan adanya perkembangan teknologi yang didukung dengan adanya media internet, pembajakan terhadap suatu permainan *video game digital (game online)* ataupun penduplikasian terhadap suatu *game online* marak terjadi yang berdampak negatif terhadap para *publisher* atau penerbit resmi *game online* baik itu yang berdiri sendiri maupun *publisher* atau penerbit yang mendapatkan lisensi penerbitan permainan *game online*.

Salah satu contoh terjadinya suatu pelanggaran terhadap hak cipta dalam industri permainan *video game digital (game online)* di Indonesia yaitu Pada tahun 2010, kasus tersebut terjadi antara PT Lyto Datarindo Fortuna yang selanjutnya disebut PT Lyto yang melakukan gugatan terhadap Yonathan Chandra terkait dengan adanya pelanggaran terhadap hak cipta dalam industri permainan *video game digital (game online)*. Dimana pihak Yonathan Chandra menerbitkan game *online* berbasis *private server* pada game *Ragnarok Online* dengan nama *Ragnarok Online Lebay (RO Lebay)* tanpa adanya persetujuan terhadap PT Lyto selaku pemegang lisensi *game Ragnarok Online* di Indonesia berdasarkan *License Agreement between Gravity Corporation and PT Lyto Datarindo Fortuna* tahun 2007.⁴ PT Lyto telah mengajukan laporan kepada Polda Metro Jaya dengan dasar

¹Margaret Rouse, 2018, *Console Game*, <https://www.techopedia.com/definition/756/console-game>. Diakses pada 25 Februari 2024 Pukul 17.12 WIB.

² Penulis, *Timeline Perkembangan Game: Dari Tahun 1950 Hingga 2000-an*. <https://maingames.com/timeline-perkembangan-game-dari-tahun-1950-hingga-2000-an/>. Diakses pada 25 Februari 2024 Pukul 17.30 WIB.

³ Abdul Wahid dan Mohammad Labib, 2010, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, PT Refika Aditama, Bandung, Hlm. 21

⁴ Penulis, *Exculisve Ragnarok Online 2 License and Distribution Agreement*, <https://www.lawinsider.com/contracts/l8SOZgSEyyE> . Diakses pada 26 Februari 2024 Pukul 14.00 WIB.

gugatan bahwa pihak Yonathan Chandra telah melanggar Hak Cipta yaitu dengan sengaja memperbanyak ciptaan dan penggunaan untuk kepentingan komersial, dimana kasus tersebut tercatat dalam Laporan Polisi nomor :TBL/3299/IX/2010/PMJ/Ditreskrim.Sus, yang pada akhirnya kasus tersebut diselesaikan melalui mediasi antara kedua pihak dimana pihak Yonathan Chandra setuju untuk menutup segala aktivitas dan membayar kerugian yang timbul dengan jaminan pencabutan laporan kepolisian oleh PT Lyto.

Pelanggaran terhadap hak cipta dalam industri permainan *video game digital (game online)* terhadap *publisher* yang memiliki lisensi *publish* di negara Indonesia juga masih terjadi. Pada tahun 2019 di era *covid-19* fenomena – fenomena *publishing game online* pada game *Rissing Force* (RF) berbasis *private server* di Indonesia masih sering ditemui. Fenomena tersebut diantaranya : pada tahun 2021 *publish Rissing Force* (RF) *Return Arena* dan pada tahun 2022 *publish Rissing Force* (RF) *Battleground*, yang mana kedua *game online* tersebut tidak mendapatkan izin penerbitan *game Rissing Force* di Indonesia. Lisensi pada *game Rissing Force* (RF) dipegang oleh PT Lyto Datarindo Fortuna yang melakukan perjanjian lisensi dengan perusahaan luar negeri berbasis di Korea yaitu CCR Inc. Adanya fenomena tersebut telah melanggar hak cipta terhadap *publisher* resmi di Indonesia yaitu PT Lyto Datarindo Fortuna, namun PT Lyto tidak melakukan upaya hukum apapun terkait dengan adanya fenomena - fenomena pelanggaran hak cipta. Dimana di Indonesia sendiri terkait dengan Industri permainan *video game* telah diatur dalam pasal 40 ayat (1) huruf r Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 yang berisikan terkait ciptaan yang dilindungi yang mana salah satunya adalah permainan *video game*.

Metode Penelitian

Penulis dalam melakukan penulisan artikel ilmiah ini, menggunakan Jenis penelitian yaitu penelitian yuridis normatif. Penelitian yuridis normatif yaitu dengan menggunakan keilmuan hukum sebagai acuan untuk menemukan kebenaran dari sisi norma dan hukum positif Indonesia. Dalam penelitian yuridis normatif ini didasarkan pada bahan hukum primer dan sekunder yang mengarah pada setiap norma yang dimuat dalam perundang-undangan. Pada proses pemecahan persoalan yang ada dalam topik artikel ilmiah ini dengan menggunakan pendekatan perundang undangan (*statute approach*) serta pendekatan kasus (*case approach*) sehingga dapat mengetahui perbandingan kedudukan *publisher game online* dari dua perspektif hukum yaitu hukum perdata dan hak cipta di Indonesia serta untuk mengetahui perlindungan hukum yang dapat dilakukan oleh *publisher* berlisensi terhadap keberlakuan *game online* sejenis berbasis *private server* ditinjau dari perspektif Undang – Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Data ini ditemukan dari buku, artikel, dan bahan bacaan lainnya yang relevan dengan penelitian guna memperdalam subjek serta objek penelitian.

Pembahasan dan Hasil Penelitian

Kedudukan *Publisher Game Online* Berdasarkan Perspektif Hukum Perdata Dan Hak Cipta

Game online dapat didefinisikan sebagai suatu permainan yang dimainkan melalui jaringan internet dan sejenisnya, dimana *game online* selalu berkembang mengikuti teknologi terkini seperti internet dan koneksi kabel. Adapun dampak dari adanya perkembangan *game online* di Indonesia sendiri memberikan sisi positif yaitu munculnya *game - game* baru dengan jenis *game* yang berbeda - beda serta munculnya industri baru yaitu industri penerbitan (*publisher*) dan pengembangan (*developer*) *video game* di Indonesia. Industri penerbitan (*publisher*) dan pengembangan (*developer*) *video game* di Indonesia diartikan sebagai industri yang bergerak dalam bidang teknologi berbasis permainan *video game online* yang dimana industri tersebut menghasilkan suatu produk akhir yaitu permainan *video game online*. Dasar hukum terkait kedudukan *publisher game online* di Indonesia telah diatur didalam Kitab Undang – Undang Hukum Perdata terkait dengan pendirian suatu usaha di Indonesia, dan juga diatur dalam Undang – Undang

Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta terkait dengan adanya pengalihan hak cipta atas suatu karya ciptaan terhadap pihak lain baik itu berupa *transfer* maupun *assignment*.

Terdapat perbandingan kedudukan *publisher game online* berdasarkan Hukum Perdata dan Hak Cipta di Indonesia. Berikut kedudukan *publisher game online* berdasarkan Hukum Perdata yaitu:

1. *Publisher game online* merupakan subjek hukum perdata, Apabila mengacu pada klasifikasi subjek hukum perdata, *publisher game online* dapat diklasifikasikan kedalam badan hukum (*rechtsperson*). *Publisher game online* dapat diklasifikasikan kedalam badan hukum (*rechtsperson*) dikarenakan *publisher game online* berbentuk perusahaan / Perseroan terbatas (PT) yang dimana wajib memiliki akta pendirian usaha dan izin usaha sebagaimana dapat dibuktikan dengan adanya Nomor Induk Berusaha (NIB) yang digunakan sebagai dasar dalam menjalankan usahanya dalam bidang penerbitan / *publishing* permainan *video game* yang dimana *publisher game online* tidak terlepas dari harta kekayaan dan berada dalam ranah hukum privat. Sebagai subjek hukum perdata, *publisher game online* memiliki hak dan kewajiban yang telah diatur dalam kontrak pendirian Perseroan terbatas (PT) serta *publisher game online* dapat melakukan tindakan hukum, seperti mengikat suatu perjanjian dengan pihak lain, menuntut, atau dituntut dihadapan pengadilan.
2. *Publisher game online* merupakan pelaku dari transaksi komersial, transaksi komersial yang dilakukan oleh *publisher game online* yaitu terkait dengan adanya penyediaan layanan penjualan di dalam *game* berupa pembelian dalam aplikasi (*in-app purchases*), dan langganan berbayar. Pembelian dalam aplikasi (*in-app purchases*) dapat diartikan sebagai perjanjian jual beli antara *publisher game online* dengan konsumen terhadap suatu barang di dalam *game* tersebut, barang yang dimaksud dapat berupa uang *game* (*virtual money*) maupun barang yang digunakan untuk melakukan upgrade pada karakter yang dimainkan oleh konsumen.
3. *Publisher game online* memiliki tanggung jawab terhadap konsumen, *Publisher game online* berperan sebagai produsen, dalam hal ini apabila mengacu pada Pasal 1 Angka 3 Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, *publisher game online* telah menyelenggarakan kegiatan usaha dalam bidang ekonomi yaitu pada bidang industri permainan *video games* dengan cara memproduksi atau membuat berbagai *video games* untuk dipasarkan terhadap konsumen. Tanggung jawab pelaku usaha adalah bagian dari kewajiban yang melekat pada kegiatan berusaha, atau yang dikenal dengan istilah *Product Liability* (tanggung jawab produk). *Product Liability* adalah tanggung jawab hukum yang dimiliki oleh individu atau badan hukum yang memproduksi (*producer, manufacturer*), mengolah (*processor, assembler*), atau mendistribusikan (*seller, distributor*) suatu produk.

Sedangkan kedudukan *publisher game online* berdasarkan Hak Cipta di Indonesia yaitu sebagai berikut:

1. *Publisher game online* memiliki hubungan kontraktual dengan pihak pengembang / *developer*, *Publisher game online* sebagai pemegang lisensi atau hak cipta memiliki hubungan kontraktual dengan pihak pengembang / *developer*, hubungan kontraktual yang dimaksud yaitu adanya hubungan kerjasama berupa perjanjian kerjasama dalam bentuk perjanjian lisensi antara pihak *publisher* dengan pihak *developer* terkait dengan pengalihan hak cipta dari pihak *developer* ke pihak *publisher*. Hubungan kontraktual antara *publisher* dan *developer* memuat terkait hak dan kewajiban kedua belah pihak, termasuk didalamnya memuat terkait pengembangan terhadap *game* tersebut, peralihan hak kekayaan intelektual atau hak cipta baik dalam bentuk *transfer* maupun *assignment*, pembagian *royalti*, distribusi, pemasaran, dan dukungan teknis.
2. *Publisher game online* merupakan pemegang hak cipta atau pemegang lisensi, Pemegang hak cipta memainkan peran penting dalam melindungi hak – hak intelektual mereka dan memastikan bahwa karya intelektual mereka digunakan secara adil dan sesuai dengan ketentuan hukum. *Publisher game online* sebagai pemegang lisensi memiliki artian bahwa *publisher game online*

telah mempunyai hak untuk menggunakan dan mendistribusikan game dari *developer* tanpa memiliki hak cipta penuh. Lisensi tersebut dapat berupa hak terbatas yang memberikan *publisher* izin untuk menjual, memasarkan, atau mendistribusikan game di wilayah tertentu atau melalui platform tertentu. Dalam situasi lain apabila didapati adanya peralihan hak cipta dari pengembang / *developer* terhadap *publisher* melalui perjanjian peralihan pemegang karya ciptaan, sehingga membuat status *publisher* menjadi pemegang hak cipta penuh (pemegang hak eksklusif atas game) memiliki wewenang untuk menggandakan, menerbitkan, mendistribusikan, dan memodifikasi *game*, dan memiliki kontrol penuh atas pemasaran dan mengkomersialisasikan *game* tersebut.

3. *Publisher game online* memiliki pengelolaan terhadap hak kekayaan intelektual (HKI), *Publisher game online* memiliki tanggung jawab untuk mengelola dan melindungi hak cipta *game online* yang mereka terbitkan. Apabila mengacu pada pasal 5 dan pasal 8 Undang – Undang Hak Cipta perlindungan terhadap hak cipta dalam *game online* yaitu hak moral dan hak ekonomi.

Hak moral adalah hak yang secara khusus melekat pada pencipta atau pelaku dan tidak dapat dihilangkan atau dihapus dengan alasan apapun, meskipun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan kepada pihak lain.⁵ Dalam penerapannya hak moral seringkali digunakan oleh pencipta asli (*developer*) namun *publisher* yang mengelola *game* juga dapat memiliki beberapa hak moral, terutama ketika berperan sebagai pelindung karya yang diterbitkan. Terdapat beberapa hak-hak moral yaitu, Hak Atribusi dapat diartikan sebagai *Publisher* bertanggung jawab untuk memastikan bahwa pencipta asli (*developer*) atau tim pengembang mendapatkan pengakuan yang layak atas karya mereka, sesuai dengan perjanjian. Ini penting dalam menjaga reputasi pengembang serta mematuhi ketentuan perjanjian hak cipta. Hak Integritas, mengacu pada pasal 5 ayat (1) Undang – Undang Hak Cipta, *publisher* berhak untuk menjaga agar karya tidak diubah, dimutilasi, atau digunakan dengan cara yang merusak reputasi atau maksud asli game. *Publisher* dapat melarang modifikasi yang merusak citra game atau konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai yang ingin dipertahankan. Hak Penarikan Karya, Dalam situasi tertentu, *publisher* dapat menarik atau menghentikan distribusi *game* jika ditemukan pelanggaran yang signifikan terhadap hak moral atau jika ada risiko besar yang dapat merugikan reputasi karya tersebut.

Hak ekonomi yaitu hak yang melekat terkait dengan hasil karya cipta yang dimiliki oleh pencipta itu sendiri. hak ekonomi sendiri merupakan hak eksklusif *publisher* untuk memperoleh finansial dari karya *game* yang telah diterbitkan. Terdapat beberapa hak ekonomi pada *publisher game online* yaitu: Hak Reproduksi, *Publisher* memiliki hak untuk memperbanyak game dalam berbagai bentuk, seperti salinan digital atau fisik. Ini mencakup pembuatan versi tambahan, pembaruan, atau ekspansi game. Hak Distribusi, *Publisher* berhak untuk mendistribusikan *game* ke pasar melalui berbagai saluran, seperti platform digital (*Steam*, *PlayStation Store*, *Xbox Live*), atau toko fisik. Hak ini mencakup kontrol penuh atas penjualan dan penyebaran game. Hak Pameran dan Pertunjukan, *Publisher* memiliki hak untuk menampilkan game di ruang publik, seperti dalam acara peluncuran, pameran *game*, turnamen, atau promosi di media sosial. Hak Monetisasi. *Publisher* berhak untuk menghasilkan pendapatan melalui berbagai model bisnis, termasuk penjualan langsung, pembelian dalam aplikasi (*in-app purchases*), langganan, iklan, dan model freemium. Ini mencakup pendapatan dari fitur tambahan, item khusus, atau konten premium dalam *game*.

Kasus pempublikasian *game online* berbasis *private server* tanpa adanya lisensi dari pemegang lisensi terjadi pertama kali pada tahun 2010, dimana salah satu perusahaan berbasis teknologi digital pada bidang industri permainan *video game* dengan nama perusahaan PT. Lyto

⁵ Harry Randy Lalamentik, 2018, *Kajian Hukum Tentang Hak Terkait (Neighboring Right) Sebagai Hak Ekonomi Pencipta Berdaaskan Undang - Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014*, Lex Privatum Vol 6 No. 06, Hlm 15

Datarindo Fortuna (PT Lyto) mendapati bahwa permainan *video game* digitalnya telah dilakukan *publishing* oleh pihak lain, tanpa adanya persetujuan dari PT. Lyto Datarindo Fortuna (PT Lyto) sendiri selaku pemegang lisensi permainan *video game* tersebut. PT. Lyto Datarindo Fortuna merupakan perseroan terbatas (PT) yang bergerak dalam bidang industri *publishing video game online* atau dikenal sebagai *publisher* dan pengembangan permainan *video game online* atau dikenal sebagai *developer*. PT Lyto Datarindo Fortuna merupakan salah satu *publisher dan developer game online* terbesar di Indonesia dan juga di Asia Tenggara. PT Lyto Datarindo Fortuna di Indonesia didirikan pada tanggal 12 Maret 2003 sesuai Akta Pendirian Perseroan Terbatas yang disahkan melalui Keputusan Menteri Kehakiman dan Hak Asasi Manusia dengan Nomor. c-15492.H5.01, TH.2003 dan telah diterbitkan di berita negara Republik Indonesia pada tanggal 26-09-2003 Nomor.77. Sejak tahun 2003 hingga 2024 tercatat PT. Lyto Datarindo Fortuna telah *publish* sekira – kiranya 15 *game online* di Indonesia dengan jenis *game* yang berbeda – beda. Salah satu *game online* yang telah *publish* oleh PT. Lyto Datarindo Fortuna yaitu Ragnarok Online Getamped X, Seal Online, RF Online, Idol – Street.

Kasus *publishing* permainan *video game online* tanpa adanya lisensi berbasis *private server* di Indonesia pada tahun 2010 diawali dengan adanya *game online* berbasis *private server* dengan nama *game Ragnarok Online Lebay* (RO Lebay) yang *publish* oleh Yonathan Chandra. *Game Ragnarok Online* merupakan salah satu *game* karya Gravity Corporation (perusahaan korea yang menjalankan bisnisnya pada pengembangan permainan *video game*), dalam perjalanannya pihak Gravity Corporation ingin melakukan ekspansi guna menerbitkan *game Ragnarok Online* dengan cara yaitu mengajukan kerjasama dengan perusahaan berbasis teknologi di Indonesia yaitu PT. Lyto Datarindo Fortuna. Kerjasama yang dimaksud yaitu kerjasama berupa perjanjian lisensi antara Gravity Corporation dengan PT. Lyto Datarindo Fortuna sebagaimana telah disepakati dalam *License Agreement between Gravity Corporation and PT Lyto Datarindo Fortuna* tahun 2007. Kasus *publishing* permainan *video game online* tanpa adanya lisensi berbasis *private server* di Indonesia antara PT. Lyto Datarindo Fortuna dengan pihak Yonathan Chandra telah menempuh jalur hukum sebagaimana telah dilakukannya aduan terhadap Polda Metro Jaya sebagaimana telah dituangkan dalam Laporan Polisi nomor :TBL/3299/IX/2010/PMJ/Ditreskrim.Sus terkait dengan adanya pelanggaran hak cipta berupa memperbanyak karya ciptaan dan penggunaan karya ciptaan untuk kepentingan komersial pribadi Yonathan Candra.

Fenomena – fenomena *publishing* permainan *video game online* tanpa adanya lisensi berbasis *private server* di Indonesia masih sering terjadi. Pada tahun 2019 hingga tahun 2023 pada era pandemi *covid-19* *publishing* permainan *video game online* tanpa adanya lisensi berbasis *private server* masih sering ditemui salah satu contohnya yaitu adanya *game online* dengan nama *game Rising Force online* berbasis *private server* dengan nama *Rising Force online Battleground* tahun 2022 dan *Rising Force* (RF) Return Arena tahun 2021. Mengacu terhadap contoh kasus yang ada diatas terkait dengan *publishing* permainan *video game online* tanpa adanya lisensi berbasis *private server* di Indonesia. Apabila dikaitkan dengan kedudukan *publisher game online* berdasarkan hukum perdata di Indonesia, PT. Lyto Datarindo Fortuna dan Yonathan Candra dapat dikategorikan sebagai subjek hukum perdata, yang membedakan antara PT. Lyto Datarindo Fortuna dan Yonathan Candra sebagai subjek hukum yaitu terkait dengan legalitas tindakannya. PT. Lyto Datarindo Fortuna dan Yonathan Candra juga memiliki kesamaan kedudukan dalam hukum perdata yaitu sama – sama melakukan kegiatan transaksi komersial, yang menjadi pembedanya yaitu PT. Lyto Datarindo Fortuna dalam melakukan transaksi komersial juga turut memberikan *royalty* sebagaimana telah diatur dalam perjanjian lisensi terhadap pihak pengembang (*developer*) sedangkan transaksi komersial yang dilakukan oleh Yonathan Candra diperuntukan untuk kepentingan pribadi. Di sisi lain sebagai *publisher* PT. Lyto Datarindo Fortuna dan Yonathan Candra sama – sama memiliki tanggung jawab terhadap konsumen, tanggung jawab yang dimaksud yaitu terkait dengan media informasi dan pengaduan layanan terkait *game online* tersebut.

Apabila dikaitkan dengan kedudukan *publisher game online* berdasarkan hak cipta di Indonesia, maka PT. Lyto DatarIndo Fortuna merupakan pemegang lisensi dan hak cipta sebagaimana telah dilakukannya hubungan kerjasama berupa perjanjian lisensi antara PT. Lyto DatarIndo Fortuna dengan pemegang lisensi (*Gravity Corporation*). Sebagai pemegang resmi lisensi dan hak cipta di Indonesia PT. Lyto DatarIndo Fortuna memiliki hak guna mengelola dan mendapatkan perlindungan terhadap hak kekayaan intelektualnya. Sedangkan pihak Yonathan Candra sebagai *publisher* tanpa lisensi dinyatakan tidak sah secara hukum dalam artian pihak Yonathan Candra tidak memiliki wewenang untuk menerbitkan atau mendistribusikan game tersebut dan dapat dikenakan sanksi hukum oleh pemegang hak cipta, dan pihak Yonathan Candra tidak memiliki perlindungan terhadap klaim atas pelanggaran pemanfaatan hak ekonomi atas game tersebut.

Perlindungan Hukum Terhadap Publisher Game Online Atas Keberlakuan Game Online Sejenis Berbasis Private Server Ditinjau Dari Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Perlindungan hukum dapat diartikan sebagai bentuk upaya pemenuhan terhadap hak - hak manusia terkhusus terhadap hak asasi manusia sebagai dampak dari adanya suatu tindakan atau perbuatan yang dirasa tidak adil atau melanggar hak - hak salah satu pihak, dengan tujuan untuk memberikan jaminan bahwa setiap Masyarakat berhak untuk mendapatkan keadilan dan rasa aman. Pada praktek perlindungan hukum sendiri terbagi kedalam 2 (dua) bentuk perlindungan hukum yaitu Perlindungan Hukum Preventif dan Perlindungan Hukum Represif. Perlindungan hukum preventif dapat diartikan sebagai suatu perlindungan yang diberikan oleh pemerintahan sebelum terjadinya pelanggaran atau dapat diartikan sebagai suatu upaya pencegahan terjadinya pelanggaran yang dapat mengakibatkan kerugian terhadap salah satu pihak baik secara *materil* maupun *non materil*. Dalam hal ini perlindungan hukum preventif yang dimaksud adalah ketentuan-ketentuan yang diatur dalam peraturan perundang-undangan.⁶ Sedangkan Perlindungan hukum represif dapat diartikan sebagai suatu perlindungan hukum yang dilaksanakan pasca terjadinya suatu Tindakan atau pelanggaran, dengan tujuan untuk menemukan penyelesaian permasalahan yang sah secara hukum serta pemulihan terhadap segala aspek kerugian yang dialami oleh pihak yang dilanggar baik itu secara materil maupun secara non materil.

Perlindungan hukum dalam hak cipta sendiri pada dasarnya telah diberikan pada saat suatu karya tersebut telah diciptakan dan telah didaftarkan. Pada kasus adanya perjanjian lisensi, dalam perlindungan hukumnya perjanjian lisensi wajib dilakukan pencatatan secara resmi kepada Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, sebagaimana telah diatur dalam Pasal 64 ayat (1) Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2018 tentang Pencatatan Perjanjian Lisensi Kekayaan Intelektual. Tujuan pencatatan ini adalah untuk mengumumkan kepada pihak ketiga dan pihak-pihak lain yang terkait, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam penyelesaian suatu permasalahan atau suatu sengketa pada hak cipta telah diatur di dalam Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta atau Undang - Undang Hak Cipta, dimana terdapat 2 (dua) upaya hukum yang dapat dilakukan sebagai bentuk perlindungan dan pemenuhan terhadap hak -hak yang ada dalam suatu karya ciptaan diantaranya yaitu upaya hukum non litigasi dan upaya hukum litigasi.

Upaya hukum non litigasi dapat diartikan sebagai upaya penyelesaian suatu sengketa diluar pengadilan, adanya upaya hukum non litigasi atau penyelesaian sengketa diluar peradilan disebabkan oleh adanya pandangan terhadap sistem peradilan yang dirasa merugikan para pihak dikarenakan proses peradilan yang cukup panjang atau lama (*a waste of time*), dan juga sistem peradilan yang cukup mahal (*very expensive*). Dalam ruang lingkup hukum perdata penyelesaian

⁶ Muhammad Irfan Reza Mahendra Jeane. 2023, *Perlindungan Hukum Precentif dan Represif Terhadap Perbuatan Plagiarisme Ciptaan Lagu atau Musik*, Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial Vol. 10 No. 4, Hlm 1689 - 1690.

sengketa diluar pengadilan dapat dilakukan melalui Alternatif Penyelesaian Sengketa (APS) dan Arbitrase⁷. Dasar hukum terkait Alternatif Penyelesaian Sengketa (APS) yaitu Undang – Undang Nomor 30 Tahun 1999 Tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa. Dimana undang – undang ini mengatur terkait mekanisme penyelesaian sengketa antara para pihak yang memiliki sebuah ikatan hukum yang telah melaksanakan perjanjian arbitrase yang dimana penyelesaiannya menggunakan cara arbitrase atau dengan Alternatif Penyelesaian Sengketa (APS). Apabila mengacu pada Undang – Undang Hak Cipta pada pasal 95 ayat (1) menjelaskan bahwa penyelesaian sengketa hak cipta dapat dilaksanakan melalui Alternatif Penyelesaian Sengketa (APS), arbitrase, atau pengadilan.

Alternatif Penyelesaian Sengketa (APS) atau Bahasa asingnya dikenal dengan *Alternative Disputes Resolution (ADR)* yang dimana alternatif penyelesaian sengketa merupakan institusi atau lembaga penyelesaian sengketa yang dimana prosedur penyelesaian sengketanya terdiri dari 4 (empat) cara penyelesaian sengketa yaitu: konsultasi, negosiasi, mediasi, dan bahkan konsiliasi atau penilaian para ahli.

1. Konsultasi (*Consultation*)

Dalam undang-undang Alternatif Penyelesaian sengketa/APS tidak ditemukan definisi secara khusus mengenai Konsultasi. Dikutip dari buku yang berjudul hukum alternatif penyelesaian sengketa karya candra irawan, konsultasi didefinisikan sebagai suatu tindakan yang bersifat personal (pribadi dan tertutup) antara satu pihak tertentu yang disebut klien dengan pihak-pihak lain yang memiliki keahlian tertentu yang disebut konsultan untuk mendapatkan nasihat atau pendapat/pertimbangan mengenai sesuatu hal (masalah) agar memperoleh jalan keluar. Dapat ditarik kesimpulan bahwa konsultasi sendiri merupakan suatu upaya yang digunakan oleh kedua belah pihak dalam hal ini antara konsultan dengan pihak yang dikonsultasikan sebagai bentuk dari adanya hubungan yang bersifat personal dengan tujuan memberikan pendapat atau nasihat terkait dengan suatu permasalahan.

2. Negosiasi

Kitab Undang – Undang Hukum Perdata juga mendefinisikan terkait negosiasi dalam KUHPerdata negosiasi telah diatur dalam pasal 1851 sampai dengan pasal 1864, negosiasi sendiri diartikan sebagai upaya penyelesaian sengketa melalui kesepakatan tertulis yang dibuat dan disepakati oleh para pihak. Negosiasi adalah sarana paling banyak digunakan, dikarenakan sarana negosiasi telah dipandang sebagai sarana yang paling efektif guna menyelesaikan perselisihan melalui perdamaian. Di Indonesia sendiri pengaturan terkait regulasi telah diatur dalam pasal 6 ayat (2) Undang – Undang APS, yang mana mendefinisikan bahwa landasan dari negosiasi adalah kesepakatan yang telah tertuang dalam hitam diatas putih untuk saling berkomitmen dalam upaya perdamaian melalui kesepakatan kedua belah pihak.

3. Mediasi

Mediasi telah diatur dalam pasal 6 ayat (3) Undang – Undang APS yang menyatakan bahwa mediasi melibatkan orang ketiga sebagai pihak mediator, yang mana pihak mediator merupakan lembaga independen dari badan hukum yang tidak boleh memihak. Mediator memiliki tugas untuk melaksanakan keinginan para pihak, dan mediator tidak berhak mengambil keputusan atas kemauannya sendiri, dikarenakan mediator hanya sebagai pembantu (*fasilitator*) dan memberikan solusi terhadap permasalahan antara para pihak. Tujuan dari adanya mediator sendiri adalah sebagai fasilitator atau penyedia bantuan agar tercapainya suatu proses mediasi, yang mana pihak mediator tidak memiliki kecakapan guna menentukan kesepakatan final antara para pihak yang bermasalah, dalam hal ini para pihak yang menentukan suatu kesepakatan final dari permasalahan tersebut.

⁷ Budi Sastra Panjaitan, 2022, *Peradilan dan Alternatif Penyelesaian Sengketa*, CV. Amerta Media, Purwokerto, Hlm 2

4. Konsiliasi

Dalam pasal 1 ayat (10) Undang - Undang APS, konsiliasi sendiri merupakan salah satu proses penyelesaian sengketa alternatif yang melibatkan pihak ketiga atau lebih, dimana pihak ketiga memiliki peran guna menyediakan jadwal pertemuan untuk para pihak, serta dapat berperan guna menyampaikan pesan dari salah satu pihak ke pihak lainnya yang belum tersampaikan atau belum bertemu, sehingga kedua belah pihak dapat menemukan penyelesaian dan solusi dari permasalahan yang merupakan istilah dari bahasa latin yang memiliki arti kewenangan menyelesaikan suatu perselisihan tanpa adanya pengadilan. Arbitrase sendiri telah diatur dalam Pasal 1 ayat (1) Undang - Undang APS dan Arbitrase, yang mana memiliki pengertian yaitu arbitrase merupakan salah satu cara penyelesaian sengketa keperdataan di luar pengadilan umum yang didasarkan dari adanya suatu perjanjian arbitrase (*arbitration clause atau arbitration agreement*) oleh para pihak. Dalam penyelesaian sengketa arbitrase, pihak yang berwenang membantu penyelesaian sengketa adalah lembaga arbitrase yang telah dipilih oleh kedua belah pihak yang bersengketa atau yang disebut dengan arbiter. Selain itu apabila mengacu pada pasal 3 Undang - Undang APS dan Arbitrase menyatakan bahwa pengadilan negeri tidak memiliki hak dan wewenang untuk mengadili sengketa para pihak yang terikat perjanjian arbitrase.

Upaya hukum litigasi adalah proses penyelesaian sengketa melalui jalur pengadilan. Dalam proses penyelesaian sengketa melalui jalur pengadilan terdapat 2 (dua) hal yang harus diperhatikan oleh penggugat dalam upaya penyelesaian sengketa melalui jalur pengadilan, diantaranya yaitu pilihan yurisdiksi (*choice of jurisdiction*) dan pilihan hukumnya (*choice of law*)⁸. Pilihan yurisdiksi atau (*choice of jurisdiction*) dapat diartikan sebagai pemilihan terhadap lembaga penyelesaian sengketa melalui jalur pengadilan, seperti pengadilan mana yang berwenang mengadili sengketa tersebut. Hal tersebut selaras dengan pilihan hukumnya (*choice of law*) atau ketentuan hukum yang akan digunakan dalam permohonan penyelesaian sengketa melalui jalur pengadilan oleh pihak penggugat. Penyelesaian sengketa hak cipta melalui jalur pengadilan di Indonesia telah diatur dalam Pasal 95 ayat (1) dan ayat (2) Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, dalam Undang - Undang tersebut menjelaskan bahwa cara penyelesaian perselisihan hak cipta dengan lembaga peradilan melalui yurisdiksi pengadilan niaga. Pada proses penyelesaian sengketa hak cipta baik itu melalui upaya hukum non litigasi dan litigasi, apabila didapati pemegang hak cipta terdampak kerugian secara finansial maka pihak pemegang hak cipta tersebut berhak memperoleh penggantian atas kerugian finansial yang telah diputus oleh pengadilan niaga. Dalam penyelesaian sengketa hak cipta melalui pengadilan terdapat 2 (dua) aspek sengketa yang dapat dilakukan oleh pihak pemegang hak cipta yaitu aspek keperdataan dan aspek pidana.

Dalam penyelesaian kasus hak cipta dalam ranah perdata, terdapat dua tahapan utama yaitu *pre-trial procedure* dan *provisional measures*. *pre-trial procedure* ini mencakup langkah-langkah sebelum gugatan perdata diajukan, seperti mengirimkan surat somasi (*warning letter*) kepada pihak yang diduga melanggar hak cipta. Tujuan dari prosedur ini adalah untuk mencegah pelanggaran hak cipta meminta penggantian biaya litigasi apabila proses peradilan sudah dimulai tanpa memberikan kesempatan kepada pelanggaran untuk mengetahui adanya gugatan tersebut terlebih dahulu.⁹ Di Indonesia sendiri pelanggaran terhadap cipta termasuk dalam yurisdiksi pengadilan perdata, dimana masuk dalam kompetensi pengadilan niaga. Kasus sengketa hak cipta yang dimana hak cipta tersebut sudah mengalami proses pengalihan baik itu berupa pemindahan hak cipta (*transfer*) ataupun pengalihan hak cipta berupa pemberian izin (*assignment*), sebagaimana telah diatur dalam pasal 98 Undang - Undang No 28 Tahun 2018 tentang hak cipta menjelaskan bahwa meskipun hak cipta atas seluruh ciptaan telah dialihkan atau dipindahkan kepada pihak lain, tidak

⁸ Rahmi Jened, *loc cit*, Hlm 263

⁹ Rahmi Jened, *ibid*, Hlm 265

adanya pengurangan terhadap hak pencipta atau ahli warisnya untuk melakukan gugatan terhadap setiap orang yang tanpa hak dan persetujuan pencipta melanggar hak cipta tersebut.

Gugatan yang dimaksud dalam sengketa hak cipta adalah gugatan ganti rugi sebagaimana telah diatur dalam pasal 99 ayat (1) Undang - Undang Hak Cipta yang menyatakan bahwa pencipta, pemegang cipta, atau pemilik hak terkait memiliki hak untuk mengajukan gugatan ganti rugi kepada pengadilan niaga atas adanya pelanggaran Hak cipta atau hak terkait. Dalam gugatan ganti rugi yang dapat berupa kerugian terhadap finansial terdapat hal yang perlu diperhatikan oleh pencipta atau pemegang cipta yaitu kerugian finansial pada hak cipta tersebut merupakan kerugian dikarenakan adanya perbuatan melawan hukum (*onrechtmatigheid*) dalam hal ini bukan kelalaian dan/atau ingkar janji (*wanprestasi*). Dalam sengketa hak cipta di Pengadilan Niaga, jika pemegang hak cipta merasa dirugikan selama proses persidangan terkait pelaksanaan hak cipta atau hak terkait, Pengadilan Niaga memiliki kewenangan untuk mengeluarkan penetapan sementara sesuai dengan ketentuan dalam pasal 106 Undang-Undang Hak Cipta. Permohonan penetapan sementara diajukan kepada ketua Pengadilan Niaga di wilayah hukum tempat ditemukannya barang yang diduga melanggar hak cipta. Jika permohonan ini diajukan secara tertulis, pemohon harus memenuhi persyaratan sebagaimana telah diatur dalam pasal 107 Undang – Undang Hak Cipta.

Penyelesaian sengketa hak cipta tidak hanya melalui jalur perdata saja, adapun apabila mengacu pada pasal 105 Undang – Undang Hak Cipta menjelaskan bahwa hak untuk mengajukan gugatan keperdataan hak cipta tidak akan mengurangi hak pencipta untuk menuntut secara pidana. Pengajuan gugatan pidana dalam sengketa hak cipta diajukan dan diselesaikan melalui Peradilan Negeri, dalam hal ini pengajuan gugatan sengketa hak cipta dikategorikan sebagai delik aduan sebagaimana telah dijelaskan pada pasal 120 Undang – Undang Hak Cipta. Penyelesaian sengketa hak cipta melalui jalur pengadilan dalam aspek pidana sebagaimana telah diatur dalam Undang - Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana, pihak penyidik (kepolisian) dan/atau pegawai negeri sipil yang berada dibawah kewenangan Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia memiliki kewenangan untuk melakukan pemeriksaan terkait adanya pelanggaran terhadap hak cipta yang telah diajukan oleh penggugat yang didasari dengan adanya surat laporan kepolisian. Adapun apabila mengacu pada pasal 110 ayat (2) Undang - Undang Hak Cipta, penyidik (kepolisian) dan/atau pegawai negeri sipil yang berada dibawah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia memiliki kewenangan.

Selain itu apabila mengacu pada pada pasal 110 ayat (3) Undang – Undang Hak Cipta menjelaskan bahwa apabila dalam proses penyidikan, pegawai negeri sipil dapat meminta bantuan dari penyidik kepolisian Republik Indonesia. Sanksi pidana dalam sengketa hak cipta sendiri terdiri dari 2 (dua) macam sanksi yaitu : sanksi berupa pemidanaan penjara dan sanksi denda. Terkait dengan penentuan jumlah nominal denda dan jangka waktu pemidanaan penjara pada sanksi pidana dalam sengketa pelanggaran Hak Cipta telah diatur dalam Pasal 112 hingga 120 Undang-Undang Hak Cipta. Perlindungan hukum pada kasus antara PT. Lyto DatarIndo Fortuna dengan pihak Yonathan Chandra sebagaimana telah dikeluarkannya Laporan kepolisian oleh Polda Metro Jaya dengan nomor: TBL/3299/IX/2010/PMJ/Ditreskrim.Sus atas kasus *pemublishan game online* tanpa lisensi berbasis *private server* dengan nama *game Ragnarok Online Lebay* (RO Lebay) oleh Pihak Yonathan Chandra. PT. Lyto DatarIndo Fortuna telah melakukan upaya hukum guna mendapatkan perlindungan atas hak cipta yang dimilikinya, upaya hukum yang telah dilakukan oleh PT. Lyto DatarIndo Fortuna yaitu upaya hukum non litigasi melalui jalur mediasi yang dilakukan oleh Polda Metro Jaya terhadap para pihak yang bersengketa.

Dalam fenomena - fenomena *pemublishan permainan video game online* tanpa adanya lisensi berbasis *private server* dalam *game online* berjudul *rissing force* (RF) pada entang tahun 2019 hingga 2023, tidak adanya upaya hukum yang dilakukan oleh pihak *publisher* (PT. Lyto DatarIndo Fortuna), dimana pihak *publisher* (PT. Lyto DatarIndo Fortuna) selaku pemegang lisensi *game online rissing force* (RF) hanya melakukan upaya non hukum guna melindungi hak cipta mereka. Upaya

non hukum yang dilakukan oleh *publisher* (PT. Lyto DatarIndo Fortuna) yaitu melakukan upaya pembatasan penyebaran media informasi digital (*copyright*) yang dilakukan dengan cara *takedown* (penghapusan) terhadap *website* atau media penyebaran informasi lainnya seperti youtube, instagram, dan lainnya. Dengan tujuan membatasi penyebaran informasi serta melindungi segala hak – hak pencipta, dalam contoh kasus ini, tujuannya adalah melindungi hak *publisher game online* berlisensi selaku pemegang hak cipta.

Penutup

Dampak negatif dari adanya perubahan tersebut pada industri permainan *video game* adalah munculnya pelanggaran terhadap hak kekayaan intelektual khususnya hak cipta. Di Indonesia sendiri hak cipta telah diatur dalam Undang - Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta, pelanggaran terhadap hak cipta dalam industri permainan *video game* dapat berupa pembajakan, dan penduplikatan, dan penerbitan *game online* tanpa adanya suatu pemberian izin oleh pemegang hak cipta (*developer*) atau pemegang lisensi (*publisher*). Kasus *publishing game online* tanpa adanya izin atau lisensi dari pemegang hak cipta atau pemegang lisensi di Indonesia terjadi pada tahun 2010 antara PT. Lyto DatarIndo Fortuna (selaku pemegang lisensi *game online* dengan nama *ragnarok online*) dengan Yonathan Candra (selaku penerbit *game online* berbasis *private server* dengan nama *ragnarok* lebay / RO Lebay), Apabila dikaitkan dengan kedudukan *publisher game online* berdasarkan hukum perdata dan hak cipta di Indonesia, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan diantaranya, apabila melihat dari aspek hukum perdatanya PT. Lyto DatarIndo Fortuna dan Yonathan Candra sama – sama merupakan subjek hukum perdata yang membedakannya yaitu terkait legalitas tindakannya, PT. Lyto DatarIndo Fortuna dan Yonathan Candra sama – sama merupakan pelaku transaksi komersial namun dengan kepentingan atau tujuan yang berbeda, dan PT. Lyto DatarIndo Fortuna dan Yonathan Candra sama – sama memiliki tanggung jawab terhadap konsumen. Namun apabila melihat dari aspek hak cipta, PT. Lyto DatarIndo Fortuna merupakan pemegang hak cipta dikarenakan adanya perjanjian lisensi antara PT. Lyto DatarIndo Fortuna dengan *Gravity Corporation*, sedangkan Yonathan Chandra dikategorikan sebagai *publisher* yang tidak sah secara hukum dikarenakan tidak mendapatkan izin dari PT. Lyto DatarIndo Fortuna selaku pemegang lisensi *game ragnarok online* di Indonesia.

Perlindungan hukum dalam hak cipta pada dasarnya telah diberikan pada saat karya intelektual tersebut diciptakan dan telah didaftarkan, dalam kasus adanya perjanjian lisensi, perjanjian lisensi wajib dilakukan pencatatan secara resmi kepada Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, yang mana tujuannya yaitu mengumumkan kepada pihak ketiga dan pihak-pihak lain yang terkait, baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap adanya perjanjian lisensi. Dalam penyelesaian suatu sengketa hak cipta terdapat 2 (dua) upaya hukum yang dapat dilakukan oleh pemegang hak cipta sebagaimana telah diatur dalam Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, yaitu upaya hukum non litigasi dan upaya hukum litigasi. upaya hukum non litigasi yang dapat dilakukan dalam sengketa hak cipta meliputi Alternatif Penyelesaian Sengketa (APS), dan Arbitrase. Sedangkan upaya hukum litigasi yang dapat dilakukan dalam sengketa hak cipta meliputi upaya hukum perdata yang didaftarkan dalam pengadilan niaga serta upaya hukum pidana yang didaftarkan dalam pengadilan negeri.

Berdasarkan penelitian diatas, maka peneliti merekomendasikan agar dapat melakukan Upaya atau beberapa Langkah langkah pencegahan guna menghindari ketinggalan teknologi maupun *miss* informasi dalam hukum, Langkah pencegahan yang dapat dilakukan yaitu Mendirikan badan pengawas internet serta *Cyberlaw* yang mengatur hal-hal penting dalam penggunaan media internet di Indonesia, Menugaskan badan pengawas internet serta *Cyberlaw* untuk mempersiapkan infrastruktur hukum terkait dengan segala bentuk kejahatan yang memanfaatkan media digital atau kejahatan siber di Indonesia, Melindungi pemerintah dengan regulasi khusus mengenai *Cyberlaw*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anggriawan, Teddy P., Purwanto, Aldira Mara Dita C., Wardhani, Shinfani K. (2023). Pengantar Hukum Perdata. Surabaya: Scopindo Media Pustaka
- Harahap, M.Y. (2019). Ruang Lingkup Permasalahan Eksekusi Bidang Perdata. Jakarta: Sinar Grafika.
- Irawan, Candra. (2017). Hukum Alternatif Penyelesaian Sengketa di Indonesia Edisi Revisi. Bandung: CV. Mandar Maju.
- Jened, R. (2010). Hak Kekayaan Intelektual Penyalahgunaan Hak Eksklusif. Surabaya: Airlangga University press.
- Kristiyanti, Celina Tri Siwi. (2011). Hukum Perlindungan Konsumen. Jakarta : Sinar Grafika.
- Kriyanto, R. (2016). Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai contoh Praktis Riset Medi, Public Relation, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran. Jakarta: Prenada Media Group
- Margono, S. (2010). Apsek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual. Bandung: Nuasa Aulia
- Marzuki, P. M. (2016). Penelitian Hukum Edisi Revisi. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Panjaitan, Budi Sastra. (2022). Peradilan dan Alternatif Penyelesaian Sengketa. Purwokerto : CV. Amerta Media.
- Raharjo, S. (2014). Ilmu Hukum. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Rizkia, N. D. & Fardiansyah, H. (2022). Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Siregar, D. (2022). Hak Kekayaan Intelektual, Sumatera Utara: PT Inovasi Pratama Internasional.
- Soekanto, S. (2010). Pengantar Penelitian Hukum. Jakarta: UI Press.
- Suparji. (2015). Transformasi Badan Hukum di Indonesia. Jakarta: UAI Press.
- Sujatmiko, A. (2020). Perjanjian Lisensi Merek. Pasuruan : CV. Penerbit Qiara Media.
- Syahputra, Akmaluddin. (2020). Hukum Perdata Indonesia. Bandung: Citapustakan Media Perintis
- Wahid, A & Labib, M. (2010). Kejahatan Mayantara (Cyber Crime). Bandung: PT Refika Aditama.

Jurnal

- Bustomi, Abuyazid. (2018). Tanggung Jawab Pelaku Usaha Terhadap Kerugian Konsumen. *SOLUSI* Vol 16 No. 02. <https://doi.org/10.36546/solusi.v16i2.125>
- Fadila, F & Robiyanto, S.N & Handayani, Y.T. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, Vol 1 No.2. <https://doi.org/10.55606/klinik.v1i2.531>
- Gumati, R. (2016). Perjanjian Lisensi di Indonesia. *Al-Mizan (e-journal)* Vol 12 No. 1. <https://doi.org/10.30603/am.v12i1.133>
- Lalamentik, Harry Randy. (2018). Kajian Hukum Tentang Hak Terkait (*Neighboring Right*) Sebagai Hak Ekonomi Pencipta Berdaaskan Undang - Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014, *Lex Privatum* Vol 6 No. 06,
- Jaman, U.B & Putri, G.R & Anzani, T.A. (2021). Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital. *Jurnal Rechten: Riset Hukum dan Hak Asasi Manusia* Vol 3 No. 1. <https://doi.org/10.52005/rechten.v3i1.22>
- Labetubun, M.A. (2019). Aspek Hukum Hak Cipta Terhadap Buku Elektronik (E-Book) Sebagai Karya Kekayaan Intelektual. *SASI* Vol 24 No. 2. <https://doi.org/10.47268/sasi.v24i2.128>
- Mulachela, A & Rizki, K & Wahyudin, Y.A. (2020). Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain). *Indonesia Jurnal of Global Discourse* Vol 2 No. 2. <https://doi.org/10.29303/ijgd.v2i2.17>
- Rachmawati, E. (2022). Business Law and Business. *DE JURE Critical Laws Journal* Vol 3 No. 1. <https://doi.org/10.48171/jwh.v3i1.47>

- Rustandi, & LAH, R. A. D. (2023). Implikasi Hukum Bisnis Terhadap Praktik Etika Bisnis Di Indonesia. *Jurnal Bisnis Dan Kewirausahaan* Vol 19 No. 2. <https://doi.org/10.31940/jbk.v19i2.163-172>
- Mahendra, Irfan Reza, Muhammad Jeane. (2023). Perlindungan Hukum Precentif dan Represif Terhadap Perbuatan Plagiarisme Ciptaan Lagu atau Musik. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* Vol 10 No. 4. <http://dx.doi.org/10.31604/jips.v10i4.2023.1687-1691>
- Meilala, Elta Monica Br, Purba, Andrie Ghaivany, Silaban, Rudolf. (2019). Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Potret Dalam Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Jurnal Retentum* Vol 1 No. 01. <http://dx.doi.org/10.46930/retentum.v1i01.2028>

Lain-lain

- Arahman, Putra R.M. (2015). Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Perangkat Lunak Komputer di Daerah Istimewa Yogyakarta Menurut Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. (Skripsi Sarjana, UIN Sunan Kalijaga). <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/16941>
- Chairunisa. (2022). Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah hingga Jenisnya. <https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya>. Diakses pada 18 Agustus 2024 Pukul 12.40 WIB
- Hermawan, Wowo. (2017). Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Game Berbasis Online Berdasarkan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. (Skripsi Sarjana, Universitas Pasundan) <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/15502>
- Setyawan, Tri D. (2021). Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Game Online Di Banten Berdasarkan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Skripsi Sarjana, UIN Syarif Hidayatullah) <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/55179>