

## BAB IV

### PENUTUP

#### 4.1. Kesimpulan

1. Hak cipta di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang melindungi hak eksklusif pencipta atau pemegang lisensi atas karya mereka. *Publisher game online* sebagai pemegang lisensi memiliki perbedaan kedudukan berdasarkan hukum perdata dan hak cipta di Indonesia. *Publisher game online* berdasarkan hukum perdata di Indonesia dapat diklasifikasikan sebagai subjek hukum perdata, pelaku dari transaksi komersial dan *Publisher game online* memiliki tanggung jawab terhadap konsumen. Sedangkan berdasarkan hak cipta *publisher game online* dapat diklasifikasikan sebagai Pemegang suatu karya ciptaan (hak cipta), yang memiliki hubungan kontraktual dengan pihak pengembang / *developer* dan *publisher game online* memiliki pengelolaan terhadap hak kekayaan intelektual (HKI). Dalam contoh permasalahan sengketa hak cipta yang dialami oleh PT Lyto DatarIndo Fotrana apabila dikaitkan dengan kedudukan hukumnya. Dari perspektif hukum perdata, PT Lyto diklasifikasikan sebagai produsen yang memiliki hubungan dengan konsumen. Sedangkan apabila dikaitkan dengan kedudukan *publisher* berdasarkan perspektif hak cipta, maka PT Lyto diklasifikasikan sebagai pemegang hak cipta sebagaimana adanya perjanjian lisensi.

2. Perlindungan hukum atas hak cipta pada dasarnya telah diberikan sejak karya intelektual tersebut diciptakan dan didaftarkan. Dalam hal adanya perjanjian lisensi, perjanjian tersebut wajib dicatat secara resmi di Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual untuk menginformasikan kepada pihak ketiga atau pihak lain terkait. Dalam upaya menyelesaikan sengketa hak cipta, sebagaimana telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terdapat dua bentuk upaya hukum yang dapat dilakukan oleh *publisher* pemegang lisensi hak cipta diantaranya: Upaya hukum non-litigasi dan Upaya Hukum litigasi. Upaya hukum non-litigasi meliputi Alternatif Penyelesaian Sengketa (APS) yang terbagi menjadi Konsultasi, Negosiasi, Mediasi, Konsiliasi dan Arbitrase, sedangkan upaya hukum litigasi mencakup gugatan perdata berupa gugatan ganti rugi yang diajukan ke Pengadilan Niaga dan tuntutan pidana yang mencakup kedalam proses penyelesaian sengketa melalui hukum acara pidana di Indonesia.

#### **4.2.Rekomendasi**

1. Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah mengubah sistem kehidupan manusia dan mempengaruhi sistem hukum, yang mengakibatkan terjadinya pelanggaran hak cipta yang semakin beragam dan sulit untuk diidentifikasi. Oleh karena itu, sebagai bentuk dari adanya arus perkembangan teknologi yang semakin pesat, di Indonesia memerlukan beberapa langkah pencegahan guna

menghindari ketinggalan teknologi maupun *miss* informasi dalam hukum, Langkah pencegahan yang dapat dilakukan yaitu :

- a. Memberikan edukasi atau pemahaman terhadap masyarakat maupun badan hukum, atas perlindungan hukum terhadap Hak Kekayaan Intelektual dalam ruang lingkup *digital*.
- b. Memperluas definisi dan melakukan pembaruan makna terhadap Undang-Undang Hak Cipta dan peraturan – peraturan lain terkait dengan hak cipta, dan perjanjian lisensi khususnya;
- c. Mendirikan dan menugaskan badan pengawas internet (*Cyberlaw*) guna mencegah segala bentuk kejahatan baru terkhusus terhadap kejahatan hak cipta yang memanfaatkan media digital atau dikategorikan sebagai kejahatan siber di Indonesia.