

ABSTRAK

PELANGGARAN KARYA CIPTA ANIMASI PADA PERMAINAN DALAM JARINGAN (*ONLINE GAMES*) MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

Oleh

DIKKI VALDA PRATAMA

Pada era moderen ini tekhnologi informasi telah berkembang dengan pesat. Perkembangan tekhnologi ini mempengaruhi perkembangan animasi pada permainan secara daring. Dengan banyaknya pencipta dan penerbit permainan secara daring semakin luas, sehingga muncul pelanggaran hak cipta pada permainan secara daring. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana hubungan hukum pengembang dan penerbit permainan secara daring, bentuk-bentuk pelanggaran dan upaya hukum yang dapat dilakukan terhadap pelanggaran karya cipta pada permainan secara daring di Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian yuridis normatif dengan tipe penelitian bersifat deskriptif. Pendekatan masalah yang digunakan adalah pendekatan perundang-undangan dan pendekatan kasus. Data yang digunakan adalah bahan-bahan hukum yang diperoleh dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, studi kepustakaan. Analisis data yang digunakan dengan cara analisis kualitatif.

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan hubungan hukum pengembang sebagai pemegang hak cipta dan hak ekonomi, penerbit sebagai pemegang hak ekonomi yang diatur dalam Pasal 8 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Bentuk-bentuk pelanggaran karya cipta pada permainan secara daring yaitu melakukan penggandaan hak cipta dan/atau hak terkait. Penyelesaian sengketa permainan secara daring dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan niaga.

Kata Kunci: Hak Cipta, Permainan Secara Daring, Pengembang dan Penerbit.