

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

Oleh
DIKKI VALDA PRATAMA



**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

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.

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

**Oleh
DIKKI VALDA PRATAMA**

Skripsi

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
SARJANA HUKUM**

Pada

**Bagian Hukum Keperdataan
Fakultas Hukum Universitas Lampung**



**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

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

Nama Mahasiswa : **Dikki Valda Pratama**

No. Pokok Mahasiswa : 1512011212

Bagian : Hukum Keperdataan

Fakultas : Hukum



Dr. Wahyu Sasongko

Dr. Wahyu Sasongko, S.H., M.Hum.
NIP 19580527198403 1 001

Dianne Eka Rusmawati

Dianne Eka Rusmawati, S.H., M.H.
NIP 19790325200912 2 001

2. Ketua Bagian Hukum Keperdataan

Dr. Sunaryo

Dr. Sunaryo, S.H., M.Hum.
NIP 19601228 198903 1 001

MENGESAHKAN

I. Tim Penguji

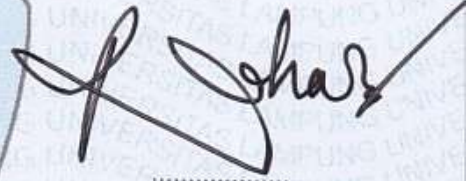
Ketua : Dr. Wahyu Sasongko, S.H., M.Hum.



Sekretaris/Anggota : Dianne Eka Rusmawati, S.H., M.H.



**Penguji
Bukan Pembimbing : Rohaini, S.H., M.H., Ph.D.**



2. Dekan Fakultas Hukum



Prof. Dr. Maroni, S.H., M.H.
NIP. 19600510 198703 1 002

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Desember 2019

RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap Penulis adalah Dikki Valda Pratama, penulis dilahirkan pada tanggal 27 Maret 1997 di Cietereup, Bogor, Jawa Barat. Penulis merupakan anak ke 1 (satu) dari 2 (dua) bersaudara, pasangan Abdullah fatoni dan Tasminih.

Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri Pekandangan Jaya 2 Indramayu pada tahun 2009, Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Indramayu pada tahun 2012, dan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Indramayu pada tahun 2015. Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN pada tahun 2015. Penulis telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Periode I tahun 2018 di Pekon Kiluan Negeri, Kecamatan Kelumbayan, Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung.

Selama menjadi mahasiswa penulis aktif mengikuti organisasi yaitu Unit Kegiatan Mahasiswa Forum Silaturrahim dan Study Islam Fakultas Hukum, Sebagai wakil ketua muda pada periode 2015/2016, Japanila sebagai anggota bidang media komunikasi.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahim

Puji sukur kupanjatkan kepada Allah subhana wata'ala karena telah memberikan kesehatan dan nikmat Islam sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Terimakasih kepada kedua orang tua Abdullah Fatoni dan Tasminih yang selama ini telah mendidik dengan penuh kasih sayang, melindungi dan merawatku dengan setulus hati serta memberikan dorongan dan doa luar biasa untuk menjadi seseorang yang dapat mewujudkan impian dan membanggakan orang tua dalam kondisi sesulit apapun

Terima kasih kepada adiku Sri Fanni yang selalu menjadi motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

MOTO

“Jujur kepada diri sendiri lebih sulit daripada jujur kepada orang lain, jujur kepada diri sendiri tidak akan membuat diri berani berbohong kepada orang lain.”

SANWACANA

Dengan mengucapkan Syukur kepada Allah Subhana wata'ala, atas kehadiran-Nya yang telah melimpahkan segala keberkahan, nikmat, dan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“KARYA CIPTA ANIMASI PADA PERMAINAN SECARA DARING (*GAME ONLINE*)” MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**”, yang diajukan untuk memenuhi syarat mencapai gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Lampung.

Penulis telah mendapatkan banyak ilmu pengetahuan, bantuan, bimbingan, dan saran dari berbagai pihak yang sangat berharga bagi penulis dalam penyelesaian skripsi ini, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada

1. Bapak Prof. Dr. Maroni, S.H., M.H., Dekan Fakultas Hukum Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Sunaryo, S.H., M.Hum. selaku Ketua Bagian Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Universitas Lampung;
3. Rohaini, S.H., M.H., *P.h.D.*, selaku Sekretaris Ketua Bagian Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Universitas Lampung;

4. Bapak Dr. Wahyu Sasongko, S.H., M. Hum. Selaku Dosen Pembimbing 1 (satu). Terimakasih atas waktu yang telah diluangkan, bimbingan, saran, masukan, dan kalimat motivasi “Jangan sampai sesuatu yang menarik dan segar menjadi tidak menarik lagi” sebuah kalimat yang penuh arti dan tak terlupakan dan mengarahkan sehingga skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik;
5. Ibu Dianne Eka Rusmawati, S.H., M.Hum. Selaku Dosen Pembimbing 2 (dua) yang berkenan meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan masukan yang membangun serta mengarahkan penulis sehingga skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik;
6. Kepada Ibu Rohaini, S.H., M.Hum., Ph.D. Selaku pembahas 1 (satu) yang telah bersedia membimbing sebelum skripsi ini dimulai dan terimakasih atas segala arahan terkait kritik dan saran yang membangun;
7. bapak M. Wendy Trijaya S.H., M.H. Selaku Dosen Pembahas 2 (dua) yang telah bersedia membimbing sebelum skripsi ini dimulai dan terimakasih atas segala arahan terkait kritik dan saran yang membangun;
8. Bapak Dr. Sunaryo, S.H., M.Hum selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis selama menjalankan studi di Fakultas Hukum Universitas Lampung;
9. Seluruh Bapak/Ibu dosen dan karyawan/i Fakultas Hukum Universitas Lampung, khususnya Bapak/Ibu Dosen Bagian Hukum Keperdataan Sumber Mata Air Ilmu yang penuh ketulusan, dedikasi untuk memberikan ilmu yang

bermanfaat dan motivasi bagi penulis, serta segala kemudahan dan bantuannya selama penulis menyelesaikan studi;

10. Keluargaku tercinta ibuku Tasminih, bapaku Abdullah Fatoni dan adiku Sri Fanni tercinta serta keluarga besarku yang tidak bias disebutkan satu persatu, yang selalu memberikan doa dan dukungan serta motivasi untuk kesuksesanku;
11. Kepada teman seperjuangan untuk menunggu kehadiran dosen dilorong gedung pentagon, Ni Luh Made Putri, Frisillia Sriis Devita Sari, Anwar Saputra, Agil Ratnadila, Farid Hidayat Rachman, Tuti, Afrialdi Siagian yang telah berbagi keluh kesah, tips dan trik dalam menghadapi dosen;
12. Kepada teman-teman fakultas hukum yang menghibur Juli Aglaina, Devilia Nindi, Insaini, Endah Dwi Luciana, Wahyu Sunendri, Hendri wahyu., dan teman-teman lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah mengisi waktu sehingga tidak terasa bosan berada dikampus tercinta;
13. Kepada teman-teman bermain game untuk melepas suntuk saat mengerjakan skripsi dan memberikan tawa, kuucapkan terimakasih Alvin Fritz Situmeang, Jonathan, Decky Adendi Berutu, Gani Pasaribu, Timbul Sinaga Bang Made Yudhistira, Bang Darwin (Bang *Win*), Oren Basta, Rizki Prihutomo Supadma, dan seluruh teman main bareng dikos Abbas.
14. Teman-teman dari UKM-F FOSSI Fakultas hukum 2015 terimakasih atas waktunya untuk mempelajari nikmat Islam;
15. Teman-teman dari komunitas Japanila yang telah berjuang bersama sehingga mendapatkan ruangan di perpustakaan Universitas lampung;

16. Terimakasih teman-teman tim KKN Unila Periode I Pekon Kiluan Negeri, kecamatan Kelumbayan, kabupaten Tanggamus, Alvin Fritz Situmeang, Sabrine Alifah, Riezky Ramadhanty, Lidya Putri Paramitha, Nining Wahyuning, telah mengisi cerita 40 hari dengan segala keluh kesah dan suka duka bersama yang telah kuanggap seperti saudara sendiri;
17. Masyarakat Pekon Kiluan Negeri, terimakasih sebesar-besarnya karena telah menjadi kampung halaman dan sidaj seperti keluarga sendiri
18. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, terima kasih atas semua doa, motivasi, bantuan dan dukungannya;
19. Almamater Tercinta.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini karena keterbatasan dan pengetahuan yang penulis miliki, maka dari itu kritik, saran, dan masukan yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan untuk pengembangan dan kesempurnaan skripsi ini.

Bandar Lampung, Agustus 2019
Penulis,

Dikki Valda Pratama

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTO.....	viii
SANWACANA	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Permasalahan dan Ruang Lingkup Penelitian	3
C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian.....	4
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Pengertian Animasi	7
B. Pengertian Permainan Secara Daring	10
C. Sejarah Permainan Secara Daring	14
D. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual	21
E. Tinjauan Singkat Sejarah HKI di Indonesia.....	26
F. Pengertian <i>Developer Game</i> (Pengembang Permainan) dan <i>Publisher</i> <i>Game</i> (Penerbit Permainan)	29
G. Hak dan Kewajiban <i>Developer Game</i>	29
H. Kerangka Pemikiran	31
III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Tipe Penelitian	34
C. Pendekatan Masalah	34
D. Data dan Sumber Data.....	34
E. Metode Pengumpulan Data	35
F. Metode Pengolahan Data	35
G. Analisis Data	36
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hubungan Hukum antara Pengembang dan Penerbit Dalam Permainan Secara Daring	37

B. Bentuk-Bentuk Pelanggaran Hak Cipta Pada Permainan Secara Daring...	45
C. Penyelesaian Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pada Permainan Secara Daring	57

V. PENUTUP

A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	76

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Halaman

1. Daftar Perusahaan atau Studio *Game* yang mengikuti acara *Game Prime*58

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Kerangka Pikir.....	31
2. Pengembang dan Penerbit	41
3. Karakter Garen dari Permainan <i>League of Legend</i>	48
4. Karakter Tigreal dari Permainan <i>Mobile Legend</i>	48
5. Karakter Pocong dari Permainan <i>Pocong Jump</i>	45
6. Karakter Frankenstein dari Kartun <i>Scooby Doo</i>	50
7. Logo dari Permainan <i>League of Legend</i>	51
8. Logo dari Permainan <i>Mobile Legend</i>	51
9. Peta dari Permainan <i>League of Legend</i>	52
10. Peta dari Permainan <i>Mobile Legend</i>	52
11. Bangunan dari Permainan <i>League of Legend</i>	53
12. Bangunan dari Permainan <i>Mobile Legend</i>	53
13. Permainan <i>Dreadout</i>	63
14. Permainan <i>Dreadout</i>	63
15. Permainan <i>Dreadout</i>	64
16. Permainan <i>Paranormal Asylum</i>	64
17. Permainan <i>Paranormal Asylum</i>	65
18. Permainan <i>Paranormal Asylum</i>	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era moderen ini tekhnologi informasi telah berkembang dengan pesat. Perkembangan teknologi ini mempengaruhi perkembangan animasi yang semakin mirip dengan gambaran seperti dunia yang asli. Animasi ada yang berupa karya *film* dan ada yang berupa permainan. Permainan perangkat komputer saat ini menjadi salah satu hiburan atau salah satu tempat untuk menghilangkan stress, saat ini *game* terdiri dari dua macam yaitu permainan secara daring¹ dan permainan secara luring². Permainan secara daring adalah permainan yang dimainkan dengan koneksi internet sehingga para pemain *game* (biasa disebut *player*) dapat terhubung satu dengan yang lainnya di dalam permainan secara daring, sedangkan permainan secara luring adalah permainan yang dapat dimainkan tanpa menggunakan jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit yang biasa disebut internet.³

Saat ini permainan secara daring tidak sekedar permainan, melaikan suatu cabang olahraga baru yang dilombakan, baik lokal, nasional, dan bahkan internasional.

¹ Menurut KBBI, Daring adalah dalam jaringan, terhubung jaringan komputer, internet dan sebagainya (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/daring>) diakses pada 1 agustus 2019 pukul 13.24

² Menurut KBBI, luring adalah terputus dari jaringan komputer (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/luring>) diakses pada 1 agustus 2019 pukul 13.24

³ https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring diakses pada 7 januari 2018 pukul 16.00

Pada *Asian Games* 2018 di Indonesia, permainan secara daring menjadi salah satu cabang olahraga yang dilombakan dan resmi digelar oleh pemerintah. Perlombaan permainan secara daring lebih dikenal dengan sebutan *E-SPORT*(*elektronik Sport*). Dengan adanya persaingan yang sangat besar maka permainan secara daring saat ini maupun masa yang akan datang akan menjadi sesuatu yang sangat bernilai secara internasional.

Pihak *developer game* (Pengembang *Game*) akan bersaing untuk menghasilkan *game* yang terbaik, dalam persaingan ini timbul suatu hak cipta dari setiap *game*. Ada sebuah kasus yang menjadi sorotan para *gamer*⁴ yaitu kasus yang melibatkan developer *Riot Game. INC* dengan developer *Shanghai Moonton Technology., LTD* kasus ini berisi tuntutan :

1. Pelanggaran Hak Cipta (*Copyright Infringement*);
2. Pelanggaran Merek (*Trade Mark Infringement*);
3. Pelanggaran Perancangan Asli (*False Designation of Origin*).⁵

Ini adalah suatu kasus yang diselesaikan oleh *United States District Court Central District of California*, dan di Indonesia sendiri banyak pengembang *game* yang tidak kalah saing seperti *game* horor yang mendunia (*Dread Out*). Tidak hanya *dread out game* asal indonesia masih banyak lagi seperti *lotte island*, *infectionator : survivors*, *just deserts*, *celestian tales: old north*, *nusakana*, dan *lain- lain*. Karena banyaknya persaingan antara pengembang kemungkinan besar ada *developer game* yang melakukan peniruan dari sebagian dan/atau keseluruhan dari sebuah *game* tersebut.

⁴ Sebutan umum untuk pemain *game*

⁵ *United States District Court Central District of California Riot Game. INC. V. Shanghai Moonton Technology.,LTD.*, Putusan pengadilan california hlm. 1

Selain itu ada sebuah perusahaan *publishergame* Indonesia yang mulai mengikuti persaingan permainan ini dengan game yang dimainkan di *smartphone* yaitu *Art of War* dan *Conquest 3 Kingdom*. Di Indonesia sendiri memiliki peraturan yang mengatur tentang Hak Cipta yaitu Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dalam Undang-undang (UU) ini ada beberapa Pasal yang dapat dijadikan dasar dalam kasus yang melibatkan *game online* ini, diantaranya, pada bagian ke-empat ciptaan yang dilindungi Pasal 40 Ayat (1) yaitu ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra.

Dengan dasar dari Pasal tersebut permainan memiliki hak kekayaan intelektual yang terkait antara lain logo, alur cerita, lagu dan peta dari permainan secara daring tersebut. Dengan banyaknya perusahaan permainan secara daring yang bersaing, semakin banyak permainan yang dihasilkan. Untuk menghindari plagiarisme dari permainan secara daring, maka dibutuhkan penyelesaian hukum dalam permainan secara daring, oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengetahui pelanggaran karya cipta animasi pada permainan secara daring dan apabila terjadi di Indonesia bagaimana penyelesaiannya. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul **“Pelanggaran Hak Cipta Animasi pada Permainan dalam Jaringan (*Online Games*) Menurut Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta”**.

B. Permasalahan dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Permasalahan

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapatlah di kemukakan beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

- a. Bagaimana hubungan hukum antara pihak pengembang dan penerbit dalam permainan secara daring ?
- b. Bagaimana bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta pada permainan secara daring?
- c. Bagaimana penyelesaian hukum terhadap pelanggaran hak cipta pada permainan secara daring?

2. Ruang Lingkup Penelitian

a. Ruang Lingkup Keilmuan

Ruang lingkup keilmuan dalam penelitian ini adalah hukum keperdataan, khususnya hak kekayaan intelektual yang berkaitan dengan ciptaan dari permainan secara daring.

b. Ruang Lingkup Objek Kajian

Ruang lingkup objek kajian penelitian ini adalah Putusan *United States District Court Central District of California Case No.2:17-cv-4986* tentang kasus yang melibatkan *developer Riot Game. INC* melawan *developer Shanghai Moonton Technology.,LTD* dan pelanggaran karya cipta animasi pada permainan secara daring di Indonesia.

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui dan menganalisis hubungan hukum antara pihak pengembang dan penerbit dalam permainan secara daring;

- b. Untuk mengetahui dan menganalisis bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta pada permainan secara daring;
- c. Untuk menjadi pembelajaran apabila terjadi kasus yang sama di Indonesia maka akan digunakan dasar hukum yang mana sebagai penyelesaian hukum terhadap pelanggaran karya cipta pada permainan secara daring.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menunjang pengembangan ilmu pengetahuan dibidang hukum keperdataan khususnya dalam lingkup hak kekayaan intelektual terutama mengenai penyelesaian hukum terhadap pelanggaran karya cipta pada permainan secara daring.

b. Kegunaan Praktis

1. Upaya pengembangan kemampuan dan pengetahuan hukum bagi peneliti dalam lingkup hukum perdata khususnya mengenai penyelesaian hukum terhadap pelanggaran karya cipta pada permainan secara daring.
2. Memberikan gambaran kepada pembaca bagaimana penyelesaian hukum terhadap hak cipta dari putusan *united states district court central district of California case no.2:17-cv-4986*, dan apabila terjadi kasus yang sama di Indonesia pembaca dapat mengetahui bagaimana penyelesaiannya.
3. Sumbangan pemikiran, bahan bacaan dan sumber informasi serta bahan kajian bagi yang memerlukan.

4. Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Lampung.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Animasi

“Merupakan kumpulan gambar yang diolah sehingga menghasilkan gerakan”. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi suatu objek. Animasi membolehkan suatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi dan suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut⁶.

1. Jenis Format Animasi

Ada tiga jenis format animasi, yaitu:

- 1) Animasi tanpa sistem kontrol, animasi ini hanya meberikan kejadian sebenarnya (*behavioural realism*), tanpa hanya memberikan kejadian sebenarnya (*behavioural realism*), tanpa ada kontrol sistem. Misalkan untuk pause, memperlambat kecepatan pergantian *frame*, *zoom in*, *zoom out*, dll;

⁶ M.S. Gumelar, *2D ANIMATION hybrid technique Book A*, Jakarta: FT INDEKS, 2011 hlm. 1

- 2) Animasi dengan sistem kontrol, animasi ini dilengkapi dengan tombol kontrol misal tombol untuk *pause*, *zoom in*, *zoom out*, dll;
- 3) Animasi manipulasi langsung (*Direct-manipulation Animation (DMA)*). *DMA* menyediakan fasilitas untuk pengguna berinteraksi langsung dengan control navigasi (tombol dan *slider*). Pengguna bebas untuk menentukan arah perhatian. Menekan tombol atau menggeser *slider* akan menyebabkan perubahan keadaan. Hasilnya dapat langsung dilihat dan kejadiannya dapat diulang-ulang.⁷

2. Jenis-jenis Animasi

Animasi yang sering kita lihat memiliki bentuk dan ragam sesuai dengan fungsi maupun mengacu pada teknik pembuatannya. Jenis-jenis animasi diantaranya:

1) Animasi *Cell*

Kata *cell* berasal dari kata "*celluoid*" yang merupakan materi yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak pada tahun-tahun awal animasi. Animasi *cel* biasanya merupakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal. Masing-masing sel merupakan bagian yang terpisah, misalnya antara obyek dengan latar belakangnya, sehingga dapat saling bergerak mandiri.

2) Animasi *Frame*

Animasi *frame* adalah bentuk animasi sederhana. Contohnya ketika kita membuat gambar-gambar yang berbeda-beda gerakannya pada sebuah tepian buku kemudian kita buka buku tersebut dengan menggunakan jempol secara cepat maka gambar akan kelihatan bergerak.

⁷ Dina Utami, *Animasi Dalam Pembelajaran* Yogyakarta:Uny press, 2011 hlm 48.

3) Animasi *Sprite*

Pada animasi *sprite*, gambar dipergeser dengan latar belakang yang diam. *Sprite* adalah bagian dari animasi bergerak secara mandiri, seperti misalnya: burung terbang, planet yang berotasi, bola memantul, ataupun logo yang berputar.

4) Animasi *Path*

Animasi *path* adalah animasi dari obyek yang bergerak sepanjang garis kurva yang ditentukan sebagai lintasan. Misalnya dalam pembuatan animasi kereta api, pesawat terbang, burung dan lain-lain yang membutuhkan lintasan gerak tertentu. Pada kebanyakan animasi *path* dilakukan juga efek *looping* yang membuat gerakan *path* terjadi secara terus menerus.

5) Animasi *Spline*

Spline adalah representasi matematis dari kurva. Sehingga gerakan obyek tidak hanya mengikuti garis lurus melainkan berbentuk kurva.

6) Animasi Vektor

Vektor adalah garis yang memiliki ujung pangkal, arah, dan panjang. Animasi vektor mirip dengan animasi *sprite*, tetapi animasi *sprite* menggunakan bitmap sedangkan animasi vektor menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan *sprite*-nya.

7) Animasi Karakter

Animasi karakter biasanya terdapat dalam film kartun. Semua bagian dalam kartun selalu bergerak bersamaan. Apapun jenis animasinya, yang penting adalah memberikan efek hidup (visual efek) pada gambar atau obyek. Visual efek dapat dibuat dengan cara:

- a) *Motiondynamics*, efek yang disebabkan perubahan posisi terhadap waktu;
- b) *Updatedynamics*, efek yang disebabkan perubahan pada suatu obyek (bentuk, warna, struktur dan tekstur);
- c) Perubahan cahaya, posisi, orientasi dan fokus kamera.⁸

B. Pengertian Permainan Secara Daring

permainan secara daring adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan secara daring lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Menurut Webster Dictionary edisi tahun 1913 istilah game didefinisikan sebagai “*A contest, physical or mental, according to certain rules, for amusement, recreation, or for winning a stake; as, a game of chance; games of skill; field games, etc.*”⁹ Dapat disimpulkan bahwa permainan secara daring adalah permainan yang di mainkan pada program komputer dan dimainkan oleh antar pemain di waktu yang bersamaan dan berbeda tempat secara *online* (daring).

a. Jenis Pemainan

Berdasarkan uraian di atas jenis permainan dibagi atas:

⁸Antonius Rachmat, *Pengantar Multimedia*, (Yogyakarta: fakultas Teknik Informatika Universitas Kristen Duta Wacana, 2005), hlm 14.

⁹https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring. diakses pada 22 februari 2019 pukul 15.00

1) *Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)*

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood* dan *Unreal*.¹⁰

2) *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS)*

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).¹¹

3) *Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG)*

Sebuah permainan dimana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah kepada kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan

¹⁰ https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring. *Op., Cit.*

¹¹ *Ibid.*

ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *Dota*.

4) Cross-Platform Online Play

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara daring dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast*, *PlayStation 2*, dan *Xbox* yang memiliki fungsi online. misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara *online* dari perangkat komputer maupun *Xbox 360*.¹²

5) Massively Multiplayer Online Browser Game

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. Sebuah permainan daring sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti *Flash* dan *Java* menghasilkan permainan yang dikenal dengan "*Flash games*" atau "*Java games*" yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti *Pac-Man* bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (*plugin*) pada sebuah halaman *website browser games* yang baru menggunakan teknologi website seperti *Ajax* yang memungkinkan adanya interaksi *multiplayer*.¹³

¹² *Loc. cit*

¹³ *Loc. cit*

6) *Simulation games*

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah *virtual*. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.¹⁴

7) *Massively multiplayer online games (MMOG)*

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet *broadband* di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti:¹⁵

- a) MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*);
- b) MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*);
- c) MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First-Person Shooter*);

¹⁴ *Loc. cit*

¹⁵ *Loc. cit*

d) MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*).

b. Grafis Permainan

Grafis Permainan Secara daring dibagi menjadi dua, yaitu:

(1) 2 Dimensi (2D)

Permainan yang mengadopsi teknologi ini biasanya termasuk permainan yang ringan dan tidak membebani sistem. Kelemahan permainan ini adalah kualitas gambar yang kurang enak dilihat jika dibandingkan dengan permainan 3D. Permainan daring pada umumnya sekarang mengadopsi teknologi 2,5D di mana karakter yang dimainkan berbentuk 2D, namun dengan lingkungan yang sudah mengadopsi 3D.

(2) 3 Dimensi (3D)

Permainan bertipe 3D memiliki grafik yang lebih baik dalam penggambaran sehingga mirip dengan realita. Biasanya dalam permainan dengan grafik 3D memiliki sudut pandang hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia dalam permainan tersebut. Akan tetapi, spesifikasi komputer yang dibutuhkan dalam permainan 3D cukup tinggi.¹⁶

C. Sejarah Permainan Secara Daring

Permainan daring dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, yang disebut *Plato*, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana beberapa

¹⁶ *Loc. cit*

pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul *Plato IV* dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (*multiplayer games*).¹⁷

Permainan daring benar-benar mengalami perkembangan setelah tahun 1995, pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan, membuat akses ke-domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan permainan daring semakin berkembang hingga hari ini.

a. Tahun 1969

Rick Blommemenulis versi dua pemain terkenal *Spacewar MIT* untuk layanan *PLATO*. *PLATO* adalah salah satu yang pertama sistem time-sharing didedikasikan untuk bereksperimen dengan cara-cara baru untuk menggunakan komputer untuk pendidikan. Awalnya dibangun pada akhir 1960-an di *University of Illinois / urbana*, itu berkembang menjadi sebuah sistem, sekitar tahun 1972, bisa *host* sekitar 1.000 pengguna secara simultan.¹⁸

b. Tahun 1970-1977

Beberapa *game* lebih muncul pada layanan *PLATO*. *Game multi player* yang muncul di *PLATO* termasuk versi *Star Trek* , sebuah *Dungeons and Dragons* gaya

¹⁷ *Loc. cit*

¹⁸ *Loc. cit*

permainan bernama Avatar yang kemudian menjadi asal usul sihir pertama. *Game PC* dan *simulator* penerbangan bernama *Air fight*.¹⁹

c. Tahun 1979

Roy Trubshaw dan *Bartle Richard* membuat pengembangan pertama *Multi-User Dungeon (MUD)* pada Desember di Universitas *Essex*, *Colchester*, Inggris. Tahun 1979-1980 Berbagai versi dari *MUD Essex* yang dirilis pada *mainframe* universitas.²⁰

d. Tahun 1980

Apa yang sekarang dianggap sebagai "klasik" *MUD* diinstal dan berjalan selama sembilan tahun. Akhirnya popularitas permainan dengan *hacker* dan *non-hacker* sama menyebabkan sumber daya komputer untuk digunakan pada tingkat yang luar biasa dan universitas membatasi waktu bermain dengan jam malam.²¹

e. Tahun 1982-1983

Meskipun kode *MUD* adalah hak cipta, *Bartle* cukup liberal tentang berbagi dengan perguruan tinggi dan universitas untuk tujuan pendidikan. Seseorang disalah satu lembaga mulai melewati sekitar kode sumber untuk teman-teman. Pada akhir tahun 1983, ratusan salinan ilegal telah didistribusikan diseluruh dunia, mulai bebas akses *MUD* menggila di universitas dan, akhirnya diinternet.²²

f. Tahun 1982

Kesmai Corporation (<http://www.gamestorm.com/company/>) dibentuk oleh *John Taylor* dan *Dr. Kelton Flinn* dan menerima kontrak pertama, untuk mengembangkan teks *role-playing game ASCII* untuk *Compu Serve*. Pertandingan

¹⁹ *Loc. cit*

²⁰ *Loc. cit*

²¹ *Loc. cit*

²² *Loc. cit*

nanti akan meluncurkan sebagai kepulauan *Kesmai*. *Bill Loudon*, yang bertanggung jawab atas pertandingan di *Compu Serve*, membeli simulator tempur ruang *ASCII* disebut *DEC wars* pada *mainframe* pita komputer untuk \$ 50,00. Dia menyerahkan itu ke *Kesmai* dan akhirnya meluncurkan sebagai *Mega Wars I*.²³

g. Tahun 1983

Kesmai meluncurkan *Mega Wars I* pada *CompuServe*. Akhirnya ditutup pada sekitar tahun 1998, itu adalah waktu terlama untuk game online berbayar dalam sejarah. Kehormatan itu sekarang berada dengan inkarnasi saat ini *Trubshaw/Bartle MUD*, *MUD II* (<http://www.mud2.com/>).²⁴

h. Tahun 1984

Versi komersial pertama *MUD* dirilis pada *Compunet* di Inggris. Kepulauan *Kesmai* dirilis pada *Compu Serve*. Permainan akan berjalan selama kurang lebih tiga belas tahun dan akhirnya akan menelurkan versi berbasis grafis, *Legends of Kesmai*, yang tersedia saat ini di *AOL* dan *Gamestorm*. Harga untuk bermain pada tahun 1984 tentang \$ 12 per jam. *Mark Jacobs* membentuk perusahaan yang akhirnya akan menjadi *ausi* dan kemudian hiburan *Mythic* (<http://www.mythicgames.com/>). Dia mendirikan sebuah sistem server di rumahnya dan menginstal 8 (delapan) saluran telepon untuk menjalankan berbasis teks *role-playing game aradath*-nya. Biaya untuk bermain \$ 40 per bulan. Ini mungkin contoh pertama dari profesional menjalankan, *flat-rate* layanan *game online*.²⁵

²³ *Loc. cit*

²⁴ *Loc. cit*

²⁵ *Loc. cit*

i. Tahun 1985

Informasi divisi jasa *Bill Loudon* meyakinkan *General Electric* untuk mendanai komersial, layanan berbasis *ASCII* mirip dengan *Compu Serve*, menggunakan jam malam kelebihan kapasitas pada komputer *mainframe GEIS* itu. Dinamakan *Genie* oleh istri *Bill* (*GE Jaringan Informasi Exchange*), itu perdana menteri pada bulan Oktober untuk banyak kehebohan. Ini adalah kompetisi serius pertama untuk *CompuServe*, harga di malam hari adalah \$ 6 per jam untuk kedua 1200 dan 300bps. Ini adalah setengah dari harga *Compu Serve* untuk akses 1200bps. Pada bulan November, *Quantum Computer Services* (kemudian mengubah nama itu sendiri *America Online*) diam-diam meluncurkan *quantumlink*, sebuah layanan *online* berbasis grafis khusus untuk *commodore 64/128* pengguna. Harga adalah \$ 9,95 perbulan, ditambah sekitar \$ 5 per jam. Antarmuka grafis *Quantum Link* merupakan DAS dalam layanan *online* tapi, karena C-64/128 ini sudah semakin berkurang, tak seorang pun tampaknya membayar banyak perhatian. Ini akan berubah menjadi sebuah kesalahan besar pada bagian dari pesaing. *The Golden Age* dari layanan *online* dimulai.²⁶

j. Tahun 1986

Kesmai penulisan ulang *Mega Wars I*, file dari nomor seri dan meluncurkan pada *genie* sebagai *srajurit stellar*. Ini adalah pertama *multiplayer game online genie* ini, itu bukan yang terakhir. *Jessica Mulligan*, bekerja sebagai pustakawan relawan di *Apple II Round able on Genie*, menemukan prajurit *Stellar*. Setelah account-nya dimatikan oleh *Genie* tiga kali untuk bermain terlalu banyak, kontrak untuk menulis gabungan *Chat-based/Email-based* permainan strategi ruang. *The*

²⁶ *Loc. cit*

Rim Dunia Perang meluncurkan pada pertengahan tahun, itu adalah pertama *Play By Email* permainan (*PBEM*) pada layanan *online* komersial. Kesmai dimulai pengujian *pra-alpha Air Warrior*, sebuah simulator penerbangan tempur perang dunia II dan pertama benar grafis berbasis *massively multiplayer game*, pada *Genie*. Versi *macintosh* ditunjukkan pada beberapa terminal di stan *Genie* di *West Coast Computer Faire* pada awal 1986 di San Francisco. 20.000 peserta yang memukau. *Quantum link* dimulai *casino* pengujian kelinci Jack, *gameonline* berbasis grafis kedua diindustri layanan *online* komersial. Dalam hubungannya dengan *Lucas Films*, pengembangan habitat dimulai. *Steve Case* dari *Quantum Computer Services* mulai berkemah di *Cupertino, CA*, mencoba untuk mendapatkan *John Sculley* untuk memungkinkan *Apple Computers, Inc* untuk mendukung layanan *online* berbasis grafis untuk komputer *Apple II*. Setelah lebih dari 200 hari mengomel terus-menerus, *Sculley* akhirnya setuju.²⁷

k. Tahun 1987

Air Warrior dirilis pada *Genie* awal tahun. *Casino* kelinci Jack dirilis pada *quantum link*. Kesmai ini berkas *scraping* bekerja sangat baik untuk prajurit *stellar*, mereka mencabut nomor serial dari *Mega Wars III* dan meluncurkannya sebagai kaisar *stellar* pada *genie*. Setelah bekerja dengan pribadi BBS berbasis peran bermain game dan layanan momok, David Whately menjual idenya untuk permainan daring berbasis teks *genie*. *Gemstone* masuk ke pengujian alpha di akhir tahun dan apa yang akan menjadi *Simutronics Corporation* lahir. Sebuah versi *stripped-down* dari lumpur diluncurkan pada *CompuServe* sebagai *legenda* Inggris. *Quantum computer services* mempekerjakan Kent Fillmore, Presiden

²⁷ *Loc. cit*

internasional *Apple* Inti, Inc, untuk mulai merekrut Pengurus untuk itu mendatang *AppleII* layanan saja, edisi *Apple link-personal*. Merekrut dan kontrak dengan Jessica Mulligan, ia untuk mengelola *Apple II Game Forum*.²⁸

I. Tahun 1988

Asli *Gemstone* *roleplaying game* yang diluncurkan pada *genie* sebagai *Gemstone* II. Selama dua tahun berikutnya, permainan ini berbasis teks akan melampaui *Air Warrior* sebagai game paling populer di *genie*. *Quantum computer services* meluncurkan *Apple link: personal edition* untuk komputer *Apple II* pada mei *Apple Fest* konvensi di Boston. Hal ini juga membalikkan kedua *game ausi* itu, *Aradath* dan *Galaxy II*, untuk layanan *online*, dengan mengatakan ia tidak ingin masuk kepermainan berbasis teks. Delapan tahun kemudian, ia akan membalikkan keputusan ini dan tanda pada kedua *Gemstone III* dan gerbang *dragon*, versi komersial *Aradath*, setelah menyadari mereka meninggalkan jutaan dolar di atas meja untuk *genie* dan *compu-serve* untuk *snap*. Jessica Mulligan, sekarang *komputer quantum* layanan karyawan, menulis sebuah kertas putih pada industri game dan merekomendasikan bahwa lisensi *quantum advanced dungeons & permainan Dragons* dari *TSR, Inc* Ia melakukannya, dan *AD & D: Never Winte Nights* lahir, berdasarkan emas *SSI Box* seri *AD& D game*. Setelah diluncurkan, *Never WinterNights* akan terus berjalan selama beberapa tahun, eksistensi sebagai permainan untuk membayar, 1996, itu akan meraup keuntungan meskipun teknologi antarmuka grafis putus asa usang. Di dalamnya tahun lalu 5 juta dolar . Bulan depan, industri lepas landas. Jessica Mulligan telah terlibat dalam *game online* selama bertahun-tahun dan saat ini menulis kolom untuk situs web *puppy*

²⁸ *Loc. cit*

selamat disebut 'menggigit tangan'. Artikel ini awalnya diterbitkan di *happy puppy* dan dia menyambut setiap dan semua koreksi sejarah.

m. Tahun 2013

Game battle royale pertama sebenarnya hanya mod dari game *Day Z* yang berjudul *Survivor Game Z* yang rilis ditahun 2013. Konsepnya mengikuti *The Hunger Games* dimana sekelompok pemain muncul membuat lingkaran dan di tengah-tengahnya ada tas, makanan dan senjata dan pemain saling berebut untuk bertahan hidup. Dan yang sedang populer belakangan ini adalah *Player Unknown Batleground Mobile (PUBG MOBILE)* yang merupakan *game Battle Royale* terlaris didunia dan mengalahkan versi PC yang hanya bisa dinikmati oleh sebagian orang yang memiliki spesifikasi komputer yang High-End atau terbaik terakhir.

D. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual

Hak kekayaan intelektual (selanjutnya disingkat HKI) adalah terjemahan resmi dari *Intellectual Property Rights*²⁹. Berdasarkan substansinya, HKI berhubungan erat dengan benda tidak berwujud serta melindungi karya intelektual yang lahir dari cipta, rasa dan karsa manusia. Meskipun substansinya jelas, mencari sebuah definisi yang tepat untuk HKI yang bersifat komprehensif dan mencakup semua aspek, bukanlah sebuah pekerjaan yang mudah. Banyak ahli hukum menemui kesulitan ketika mengkaji HKI diluar dari sekumpulan cabang yang melingkupinya sehingga definisi yang dirumuskan selalu difokuskan pada cabang-cabang HKI dari pada merumuskan sesuatu yang dapat dijadikan sebagai alasan pembeda terhadap perlindungan HKI. WIPO (World Intellectual Property

²⁹Muhamad Djumhana dan R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual: Sejarah Teori dan Prakteknya di Indonesia*, (Bandung: PT CITRA ADITYA BAKTI), hlm. 1.

Organization) sebuah lembaga internasional di bawah PBB yang menangani masalah HKI mendefinisikan HKI sebagai “kreasi yang dihasilkan dari pikiran manusia yang meliputi invensi, karya sastra dan seni, simbol, nama, citra dan desain yang digunakan dalam perdagangan”. Definisi dari WIPO ini merupakan contoh yang paling nyata bahwa HKI memang tidak dapat di lepaskan dari cabang ilmu yang melingkupinya.³⁰ Hak atas kekayaan intelektual (HKI) adalah hak yang berkenaan dengan kekayaan yang timbul karena kemampuan intelektual manusia. Kemampuan tersebut dapat berupa karya dibidang teknologi, ilmu pengetahuan dan seni sastra.³¹

Hak kekayaan intelektual adalah hak kebendaan, hak atas sesuatu benda yang bersumber dari hasil kerja otak, hasil kerja rasio. Hasil dari pekerjaan rasio manusia yang menalar. Hasil kerjanya berupa benda immateriil. Benda tidak berwujud.³² Tujuan HKI adalah memberikan kontribusi bagi pembangunan ekonomi dengan cara mengakui dan menghargai inovasi dan pengembangan, serta mengakui hak inventor dan kreator.

Perlindungan HKI adalah upaya melindungi kekayaan yang timbul dari kemampuan intelektual manusia yang berupa hasil karya baik dibidang ilmu pengetahuan, seni, sastra dan teknologi.

³⁰*ibid.*, hlm. 2.

³¹Muhammad Ahkam Subroto dan Suprapedi, *Pengenalan HKI: Konsep Dasar Kekayaan Intelektual untuk Penumbuhan Inovasi*, (Jakarta: PT Indeks, 2008), hlm. 14.

³²OK. Saidin, *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual : Intellectual Property Rights*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm.9.

Beberapa prinsip yang menunjukkan pentingnya perlindungan HKI adalah sebagai berikut.³³

- a. Prinsip perlindungan hukum karya intelektual. Memberikan perlindungan kepada pencipta, pendesain atau inventor yang dengan daya intelektualnya memberikan suatu ciptaan, desain atau invensi orisinal.
- b. Prinsip keseimbangan hak dan kewajiban mengatur berbagai kepentingan yang berkaitan dengan HKI secara adil dan proporsional, sehingga tidak ada pihak yang merasa dirugikan atas kepentingannya.
- c. Prinsip keadilan. Pengaturan HKI mampu melindungi kepentingan pencipta atau inventor mengakibatkan timbulnya kerugian bagi masyarakat luas.
- d. Prinsip perlindungan ekonomi dan moral. Lahirnya karya intelektual membutuhkan waktu kreativitas intelektual fasilitas biaya yang tidak sedikit dan dedikasi karya intelektual memiliki nilai ekonomi yang sangat tinggi. Oleh karena itu pencipta atau inventor harus dijamin untuk memperoleh manfaat ekonomi dari karyanya.

Pengertian hak cipta menurut Undang-undang Republik Indonesia nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perUndang-undangan.³⁴

³³Candra Irawan, *Politik Hukum Hak Kekayaan Intelektual Indonesia, Kritik Terhadap WTO/TRIPs Agremen dan Upaya Membangun Hukum kekayaan Intelektual Demi kepentingan Nasional*, (Bandung: CV. Mandar Maju, 2011), hlm. 53.

³⁴Undang-undang Republik Indonesia nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 1 ayat (1)

Undang-undang hak cipta merinci lebih lanjut sebagaimana terdapat pada ketentuan Pasal 12 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, yaitu:

- a. Buku, program komputer, pamflet, perwajahan (*lay out*) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
- b. Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
- c. Alat peraga yang digunakan untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. Lagu atau musik dengan atau tanpa teks
- e. Drama atau drama musikal, tari, koreografi atau pewayangan, dan pantomim;
- f. Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase dan seni terapan;
- g. Arsitektur;
- h. Peta;
- i. Seni batik;
- j. Sinematografi;
- k. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, database dan karya lain dan hasil pengalih wujudan.

Pasal 1 butir 4 Undang-undang Hak Cipta mengatur bahwa pemegang hak cipta adalah pencipta sebagai pemilik hak cipta atau pihak yang menerima hak tersebut dari pencipta atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut.

Setiap ada subyek tentu ada obyek, kedua-duanya tidak lepas satu sama lain melainkan ada relasi (hubungan), ada hubungan antara yang satu dengan yang lain. Hubungan ini namanya *eigendom recht* atau hak milik. Disatu pihak ada seseorang (atau kumpulan orang/ badan hukum), yakni subyek hak, dan pada pihak lain ada benda yaitu obyek hak. Dengan kata lain kalau ada sesuatu hak maka harus ada benda, objek hak, tempat hak itu melekat, dan harus pula ada orang subyek yang mempunyai hak itu. Jadi dikaitkan dengan hak cipta maka yang menjadi subyeknya ialah pemegang hak, yaitu pencipta atau orang atau badan hukum yang secara sah memperoleh hak itu, yaitu dengan jalan pewarisan, hibah, wasiat, atau pihak lain dengan perjanjian sebagaimana dimaksudkan oleh Pasal 3 Undang-undang Hak Cipta, sedangkan yang menjadi obyeknya ialah benda yang dalam hal ini adalah hak cipta, sebagai benda immateriil.

Hak pencipta dan atau pemegang hak cipta dibagi menjadi hak ekonomi dan hak moral. Hak ekonomi adalah hak yang dimiliki oleh seorang pencipta untuk mendapatkan keuntungan atas ciptaannya. Hak ekonomi meliputi:³⁵

- a. Hak reproduksi atau penggandaan (*reproduction right*);
- b. Hak adaptasi (*adaptation right*);
- c. Hak distribusi (*distribution right*);
- d. Hak pertunjukan (*distribution right*);
- e. Hak penyiaran (*broadcasting right*);
- f. Hak program kabel (*cablecasting right*);
- g. Droit desuit; dan
- h. Hak pinjaman masyarakat (*public lending right*)

³⁵Muhamad Djumhana, *Ibid*, hlm. 52.

Selain itu terdapat hak penyewaan, yaitu hak pencipta atau pemegang hak cipta atas karya film (sinematografi) dan program komputer maupun produser rekaman suara berupa hak untuk melarang orang atau pihak lain yang tanpa persetujuannya menyewakan ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial. Hak moral adalah hak-hak yang melindungi kepentingan pribadi pencipta. Konsep hak moral ini berasal dari sistem hukum kontinental yaitu Prancis. Menurut konsep hukum kontinental hak pengarang (*droit d' auteur, author rights*) terbagi menjadi hak ekonomi untuk mendapatkan keuntungan yang bernilai ekonomi seperti uang dan hak moral yang menyangkut perlindungan atas reputasi pencipta.³⁶

E. Tinjauan Singkat Sejarah HKI di Indonesia

Secara historis, peraturan yang mengatur HKI di Indonesia telah ada sejak tahun 1840-an. Pada tahun 1885, Undang-undang Merek mulai diberlakukan oleh pemerintah kolonial di Indonesia dan disusul dengan diberlakukannya Undang-undang Paten pada tahun 1910. Dua tahun kemudian Undang-Undang Hak Cipta (*auteurs Wet 1912*) juga diberlakukan di Indonesia. Untuk melengkapi peraturan Undang-undang tersebut pemerintah kolonial Belanda di Indonesia memutuskan untuk menjadi anggota konvensi paris pada tahun 1888 dan disusul dengan menjadi anggota konvensi Beme pada tahun 1914.³⁷

Dijaman pendudukan Jepang, peraturan di bidang HKI tersebut tetap diberlakukan. Kebijakan pemberlakuan peraturan HKI produk kolonial ini tetap dipertahankan saat Indonesia mencapai kemerdekaan pada tahun 1945,

³⁶Suyud Margono dan Amir Angkasa. *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*. Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2002. Hlm.22.

³⁷*Ibid.*, hlm. 7.

kecuali Undang-undang Paten (*Octrooi wet*). Adapun alasan tidak diberlakukannya Undang-undang tersebut adalah karena salah satu Pasalnya bertentangan dengan kedaulatan Republik Indonesia. Disamping itu, Indonesia masih memerlukan teknologi untuk membangun perekonomian yang masih dalam taraf perkembangan. Setelah Indonesia merdeka, pemerintah Indonesia mengundangkan Undang-undang Merek tahun 1961 (Undang-undang No.21 Tahun 1961), yang disusul dengan Undang-undang Hak Cipta Nasional yang pertama pada tahun 1982 (Undang-undang No.6 Tahun 1982) dan Undang-undang Paten tahun 1989 (Undang-undang No.6 Tahun 1989). Setelah mengalami beberapa kali perubahan sebagai konsekuensi keikutsertaan Indonesia dengan berbagai konvensi Internasional, diantaranya perjanjian TRIPS, Undang-undang HKI terkini dari ketiga cabang utama tersebut adalah Undang-undang No.19 Tahun 2002, Undang-undang No.14 tahun 2001 dan Undang-undang No.15 Tahun 2001. Untuk melengkapi keberadaan Undang-undang HKI, pemerintah telah membuat 4 Undang-undang HKI lainnya yaitu Undang-undang Perlindungan Varietas Tanaman tahun 2000 (Undang-undang No.29 Tahun 2000), Undang-undang Rahasia Dagang Tahun 2000 (Undang-undang No.30 Tahun 2000), Undang-undang Desain Industri Tahun 2000 (Undang-undang No.32 Tahun 2000).

Berdasarkan Perkembangan HKI yang Terbaru tersebut, HKI mempunyai tujuh cabang, yaitu:

1. Hak Cipta dan Hak Terkait;
2. Merek;
3. Paten;

4. Desain Industri;
5. Rahasia Dagang;
6. Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu; dan
7. Perlindungan Varietas Tanaman.³⁸

Dasar hukum hak cipta pada saat ini adalah Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta secara substansial mengalami perubahan-perubahan yang lebih baik daripada Undang-undang Hak Cipta sebelumnya, yaitu Undang-undang Nomor 19 tahun 2002. Substansi tersebut khususnya dalam hal memberikan perlindungan terhadap pencipta maupun pemegang hak cipta. Perubahan tersebut diantaranya perluasan objek perlindungan hak cipta jangka waktu perlindungan hak cipta, perubahan kualifikasi tindak pidana terhadap hak cipta, hak menggugat serta perubahan tanggung jawab atas pelanggaran hak cipta.

Hak cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang di dalamnya mencakup pula program komputer. Perkembangan ekonomi kreatif yang menjadi salah satu andalan Indonesia dan berbagai negara dan berkembang pesatnya teknologi informasi dan komunikasi mengharuskan adanya pembaruan Undang-undang Hak Cipta. Dengan Undang-undang Hak Cipta yang memenuhi unsur perlindungan dan pengembangan ekonomi kreatif ini maka diharapkan kontribusi sektor hak cipta dan hak terkait bagi perekonomian negara dapat lebih optimal.

³⁸*Ibid.*, hlm. 8.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi salah satu variabel dalam Undang-undang tentang Hak Cipta ini, mengingat teknologi informasi dan komunikasi di satu sisi memiliki peran strategis dalam pengembangan hak cipta tetapi di sisi lain juga menjadi alat untuk pelanggaran hukum di bidang ini. Pengaturan yang proporsional sangat diperlukan, agar fungsi positif dapat dioptimalkan dan dampak negatifnya dapat diminimalkan.³⁹ Pada tahun 2014 Undang-undang hak cipta di revisi kembali menjadi Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

F. Pengertian *Developer Game* (Pengembang permainan) dan *Publisher Game* (Penerbit Permainan)

Developer game adalah seorang atau sekelompok orang yang menciptakan atau mengembangkan suatu program komputer. Permainan secara daring di buat dan dikembangkan oleh developer tersebut. Sedangkan *Publisher game* adalah sebuah perusahaan yang memasarkan suatu produk game yang telah dibuat oleh developer.

G. Hak dan Kewajiban Developer Game

Sebagai pencipta developer memiliki hak dan kewajiban, yaitu

Hak pencipta menurut Undang-undang No 28 tahun 2014 tentang hak cipta:

- a. Hak Cipta ;
- b. Hak moral; dan
- c. Hak ekonomi

Berdasarkan pada ketentuan Pasal 1 Ayat (1) dan Pasal 2 Ayat (1) Undang-

³⁹Budi Agus Riswandi. M.Syamsudin. *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum*, Raja Grafindo Persada. Jakarta. 2004. hlm.8.

Undang Hak Cipta, maka hak cipta dapat didefinisikan sebagai suatu hak monopoli untuk memperbanyak atau mengumumkan ciptaan yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta lainnya yang dalam implementasinya memperhatikan pada peraturan perUndang-undangan yang berlaku.⁴⁰

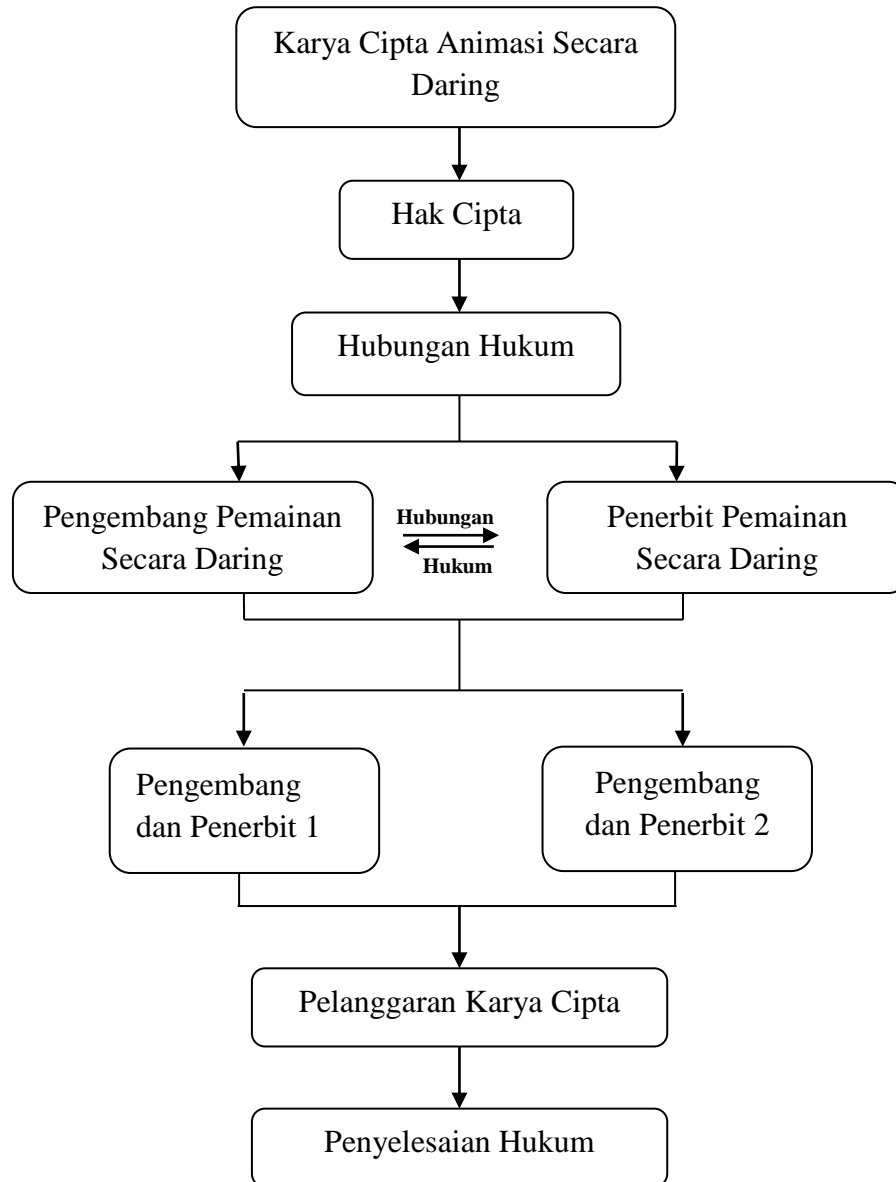
Kewajiban dari *developer* game antara lain yaitu:

- a. Mengembangkan permainan sesuai dengan perjanjian dengan pihak *publisher* ;
- b. Memperbaiki *bug* dan *error*; dan
- c. Menjatuhkan hukuman kepada para pemain yang melanggar ketentuan *EULA* (*End User License Agreement*) atau hak untuk menggunakan *software* komputer dengan cara tertentu.

⁴⁰Budi Agus Riswandi. *Ibid.*, hlm.3.

H. Kerangka Pemikiran

Gambar 1. Kerangka Pikir



Indonesia memiliki peraturan yang mengatur tentang hak cipta yaitu Undang-Undang Republik Indonesia nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, dalam Undang-undang ini ada beberapa Pasal yang dapat dijadikan dasar dalam kasus yang melibatkan permainan secara daring ini, diantaranya, pada bagian ke empat ciptaan yang dilindungi Pasal 12 ayat (1) huruf A. Buku, program komputer,

pamflet, perwajahan (*lay out*) karya tulis yang di terbitkan dan semua hasil karya tulis lain; huruf D. Lagu atau musik dengan atau tanpa teks; dan huruf H. Peta.

Dengan dasar dari Pasal tersebut permainan secara daring memiliki hak atas kekayaan intelektualnya yang terkait antara lain logo, alur cerita, lagu dan peta dari permainan secara daring tersebut. Dengan adanya persaingan permainan yang semakin banyak maka kemungkinan besar adanya pelanggaran karya cipta pada animasi permainan secara daring seperti kasus yang menjadi sumber penelitian skripsi ini. Dengan penyelesaian sesuai dengan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta di Indonesia.

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian hukum merupakan suatu kegiatan ilmiah yang didasarkan pada metode, sistematika dan pikiran tertentu yang bertujuan untuk mempelajari satu atau beberapa gejala hukum tertentu dengan cara menganalisisnya.⁴¹

Untuk memperoleh gambaran yang lengkap terhadap masalah yang diteliti digunakan metode-metode diperlukan sesuai dengan kebutuhan penelitian ini. Metode penelitian tersebut diperlukan dalam upaya memperoleh data yang benar-benar objektif dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya secara ilmiah.⁴²

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini akan disusun dengan menggunakan jenis penelitian Yuridis normatif, Karena penelitian ini dilakukan dengan cara meneliti dan mengkaji mengenai putusan dari United States District Court Central District of California *Riot Game. INC. V. Shanghai Moonton Technology, LTD* dan pelanggaran karya cipta animasi yang ada di Indonesia. Selain itu penelitian ini juga dilakukan dengan cara menganalisis dan mengkaji dari bahan-bahan pustaka yang berupa literatur dan perUndang-undangan yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

⁴¹Soerjono soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: Rineka Cipta 1983, hlm.43.

⁴²Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, Bandung. PT Citra Aditya Bakti, 2004, hlm. 2.

B. Tipe Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini maka tipe penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Penelitian hukum deskriptif berguna untuk memperoleh pemaparan (deskripsi) lengkap tentang keadaan hukum yang berlaku di tempat tertentu dan pada saat tertentu yang terjadi dalam masyarakat.⁴³ Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan secara jelas dan terperinci mengenai ketentuan hukum dalam lingkup karya cipta animasi secara daring.

C. Pendekatan Masalah

Pendekatan masalah merupakan proses pemecahan atau penyelesaian masalah melalui tahap-tahap yang telah ditentukan, sehingga mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan perUndang-undangan (*statute aproach*) dan pendekatan kasus (*case aproach*). Pendekatan perUndang-undangan digunakan untuk mengetahui keseluruhan peraturan hukum perdata khususnya hak cipta di Indonesia. Pendekatan kasus bertujuan untuk mempelajari penerapan norma-norma atau kaidah hukum yang dilakukan dalam praktik hukum. Teutama mengenai kasus pelanggaran karya cipta pada permainan secara daring.

D. Data dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan data sekunder, yaitu bahan pustaka yang mencakup dokumen-dokumen resmi, buku-buku perpustakaan, peraturan perUndang-undangan, karya ilmiah, artikel-artikel, serta dokumen yang berkaitan dengan materi penelitian. Dari bahan hukum sekunder tersebut mencakup tiga bagian, yaitu:

⁴³*Loc. cit*

- a. Bahan hukum primer, yaitu bahan hukum yang mengikat seperti peraturan perUndang-undangan yang berhubungan dengan penelitian ini adalah Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
- b. Bahan Hukum Sekunder, yang memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer. Bahan-bahan hukum sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari bahan kepustakaan, buku-buku ilmu hukum, bahan kuliah maupun literatur yang berkaitan dengan penelitian atau masalah yang dibahas.
- c. Bahan hukum tersier, yaitu bahan-bahan yang memberikan petunjuk atau penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, bahan hukum tersier ini yang digunakan berasal dari internet.⁴⁴

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan studi pustaka, yaitu suatu cara pengumpulan data dengan melakukan penelusuran dan menelaah bahan pustaka (literatur, hasil penelitian, majalah ilmiah, buletin ilmiah, jurnal ilmiah dan sebagainya).

F. Metode Pengolahan Data

Penelitian ini menggunakan pengolahan data berupa uraian-uraian yang tersusun secara sistematis, artinya data sekunder yang diperoleh akan dihubungkan satu dengan yang lain disesuaikan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga secara keseluruhan merupakan satu kesatuan yang utuh sesuai dengan kebutuhan penelitian.

⁴⁴*Ibid.*, hlm. 11

G. Analisis Data

Setelah dilakukan pengolahan data, selanjutnya data dianalisis secara kualitatif. Analisis ini dilakukan dengan cara menginterpretasikan data. Hasil analisis data diuraikan dalam bentuk kalimat yang sistematis dan dalam bahasa yang efektif dengan menghubungkan data tersebut menurut pokok bahasan yang telah ditetapkan sehingga diperoleh gambaran yang jelas untuk mengambil suatu kesimpulan.

Menurut Abdulkadir Muhammad, analisis kualitatif menafsirkan data dalam bentuk kalimat secara teratur, runtun, logis, tidak tumpang tindih dan efektif sehingga memudahkan dalam menarik kesimpulan dan diperoleh gambaran yang jelas mengenai jawaban dari permasalahan yang dibahas.⁴⁵

⁴⁵*Ibid.*, hlm 127.

BAB V

Penutup

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah :

1. Hubungan hukum antara pihak pengembang pada permainan secara daring dengan pihak penerbit pada saat ini hanya sebatas pengalihan hak ekonomi, dan untuk mendapatkan hak ekonomi penerbit harus melakukan perjanjian dengan pencipta atau pengembang permainan secara daring yang tidak memiliki penerbit, kecuali diperjanjikan lain.
2. Bentuk-bentuk pelanggaran karya cipta pada permainan secara daring mencakup 3 elemen yaitu elemen audio, elemen video dan kode computer, yang dilakukan pengembang dan/atau penerbit lain dengan cara penggandaan ciptaan dan/atau produk hak terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.
3. Di Indonesia ada pelanggaran karya cipta animasi pada permainan secara daring tetapi tidak ada kasus pelanggaran karya cipta animasi yang sampai ke pengadilan. Pada dasarnya Hak Kekayaan Intelektual diseluruh dunia pada dasarnya sama karena meracu pada konvensi internasional yaitu *WTO-TRIPs Agreement* , maka penyelesaian kasus pelanggaran karya cipta pada permainan

secara daring diambil dari Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, mengatur mengenai penyelesaian sengketa diatur dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yaitu:

Penyelesaian sengketa permainan secara daring dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan. Apabila melalui pengadilan maka pengadilan yang berwenang adalah pengadilan niaga. Setelah putusan pengadilan niaga ditetapkan, hanya dapat diajukan kasasi apabila pihak yang bersengketa tidak puas terhadap putusan pengadilan niaga. Tertera pada Pasal 102 ayat (1) Terhadap putusan Pengadilan Niaga sebagaimana dimaksud dalam Pasal 101 ayat (3) hanya dapat diajukan kasasi. Pada pasal 106 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengatur tentang penetapan sementara, yaitu Atas permintaan pihak yang merasa dirugikan karena pelaksanaan Hak cipta atau Hak Terkait, Pengadilan Niaga dapat mengeluarkan penetapan sementara pelanggaran karya cipta permainan secara daring untuk:

- e) mencegah masuknya barang yang diduga basil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait ke jalur perdagangan;
- f) menarik dari peredaran dan menyita serta menyimpan sebagai alat bukti yang berkaitan dengan pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait tersebut;
- g) mengamankan barang bukti dan mencegah penghilangannya oleh pelanggar; dan/atau
- h) menghentikan pelanggaran guna mencegah kerugian yang lebih besar.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan tersebut, peneliti menyarankan kepada pihak pengembang dan penerbit untuk mendaftarkan karya cipta animasi pada permainan secara daring dan menganalisa apakah permainan yang dibuat tidak melakukan plagiarisme terhadap karya cipta animasi pada permainan secara daring maupun karya cipta lainnya pada direktorat jenderal hak kekayaan intelektual. Dan melakukan upaya hukum apabila terjadi pelanggaran karya cipta animasi pada permainan secara daring agar penyelesaian hukum pada permainan secara daring dapat berjalan sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

DAFTAR PUSTAKA

Buku Literatur

- Djumhana, Muhamad dan Djubaedillah,R. 2003. *Hak Milik Intelektual: Sejarah Teori dan Prakteknya di Indonesia*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti
- Gumelar, M.S. 2011. *2D ANIMATION hybrid technique Book A*, Jakarta: FT Indeks
- Irawan, Candra. 2011. *Politik Hukum Hak Kekayaan Intelektual Indonesia, Kritik Terhadap WTO/TRIPs Agremen dan Upaya Membangun Hukum kekayaan Intelektual Demi kepentingan Nasional*,Bandung: CV. Mandar Maju
- Margono, Suyud dan Angkasa, Amir. 2002. *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*.Jakarta: Gramedia Widia sarana Indonesia
- Muhammad, Abdulkadir. 2004. *Hukum dan Penelitian Hukum*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti
- Rachmat, Antonius. 2005. *Pengantar Multimedia*, Yogyakarta: fakultas Teknik Informatika Universitas Kristen Duta Wacana
- Riswandi, Budi Agus dan Syamsudin, M.2004. *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum*, Jakarta: Raja GrafindoPersada.
- Saidin,OK. 2010. *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual = (Intellectual Property Rights)*, Jakarta: Rajawali Pers,

Sasongko, Wahyu. 2013. Dasar-Dasar Ilmu Hukum. Lampung: Universitas Lampung

Soekanto, Soerjono.1983. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: Rineka Cipta

Subroto, Muhammad Ahkam dan Suprapedi. 2008. *Pengenalan HKI: Konsep Dasar Kekayaan Intelektual untuk Penumbuhan Inovasi*, Jakarta: PT Indeks

Utami, Dina.2011.*Animasi Dalam Pembelajaran*, Yogyakarta:Uny press

Jurnal

Andy Ramos dkk, 2013 *The Legal Status of Video Games” Comparative analysis in National Approaches*, WIPO

Paul Gottlich, 2007, *Online Games from the Standpoint Media and Copyright Law, Iris Plus: Legal Observations of The European Audiovisual Observatory*

Peraturan Perundang-undangan

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Putusan

United States District Court Central District of California (Riot Game. INC. V. Shanghai Moonton Technology.,LTD.)

Internet

<http://apriostudio.com/>

<http://criticalforge.com/>

<http://dragonemperors.com/>
<http://gamechangerstudio.net/official/>
<http://gottagames.com/>
<http://ikanasinproduction.com/>
<http://nusantara-free-creative.blogspot.com/>
<http://slabgames.com/>
<http://studionamaapa.com/>
<http://tebakgambar.com/blog/>
<http://www.bhimz.com/>
<http://www.binarystudio.co.id/>
<http://www.comico.co.id>
<http://www.digitalhappiness.net/>
<http://www.hakagame.com/>
<http://www.rulabgames.com/>
<http://www.vizardtales.com/>
<https://beatfu.itch.io/>
<https://benuasoftworks.com/>
<https://freemergency.weebly.com/>
<https://gambirstudio.com/>
<https://gamelokal.com/studio/mirai-mimpi/>
<https://geneticstudios.com/>
<https://ginvostudio.com/>
<https://grimpros.com/>

<https://grinsmile.net/>

https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring

<https://imaginefantasia.itch.io/>

<https://kbbi.kemdikbud.go.id>

<https://krunchisoft.wixsite.com/>

<https://miraclegates.com/>

<https://nijigames.com/>

<https://play.google.com/>

<https://plexus.id/>

<https://redrain-studio.com/>

<https://section.esque.id/>

<https://store.steampowered.com/>

<https://storytaledv.itch.io/>

<https://www.4happy-studio.com/>

<https://www.facebook.com/>

<https://www.gameprime.org/>

<https://www.klappanome.com/> diakses pada 22 juli 2019 pukul 21.30

<https://www.masshive-media.com/>

<https://www.takencreative.id/what-we-do/>