

## ABSTRAK

### TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PEMBAJAKAN PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE) VIDEO GAME BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

Oleh  
Nugra Tri Apriliando Putra

*Software video game* merupakan permainan video yang dijalankan melalui perangkat komputer. Perlindungan Hak Cipta Terhadap *Software video game* sering dianggap tidak terlalu penting dan kurangnya upaya hukum yang harus dilakukan demi melindungi hak-hak yang dimiliki oleh pencipta (*developer*) *software video game*. Lalu bagaimanakah Undang-Undang nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta mengatur tentang permasalahan pembajakan terhadap Hak Cipta *Software video game*, dan apa upaya hukum yang harus dilakukan oleh *Developer* (PT. Digital Semantika Indonesia) dan juga seluruh *developer* yang ada di negara Indonesia ketika *Software video game* buatan mereka terkena pelanggaran Hak Cipta yaitu pembajakan. Agar dapat memberikan efek jera kepada para pelaku pembajakan di masa yang akan datang

Jenis penelitian ini adalah penelitian normatif dengan tipe penelitian deskriptif. Pendekatan masalah yang digunakan adalah normatif terapan dengan pendekatan terhadap Undang-Undang Hak Cipta. Pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka dan studi dokumen. Pengolahan data dilakukan dengan cara pemeriksaan data, klasifikasi data, penandaan, rekonstruksi data, dan sistematisasi data serta dianalisis secara kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang ketentuan hukum dalam lingkup Hak Cipta *software video game*.

Hasil penelitian dan pembahasan menentukan bahwa pengaturan terhadap perlindungan hak cipta *software video game* diatur dalam pasal 40 ayat (1) huruf p, r, dan s Undang-Undang nomor 28 Tahun 2014. Tetapi didalam Undang-Undang nomor 28 Tahun 2014, kurang mengatur dan kurangnya penjelasan lebih tentang permainan video karena pada pasal tersebut hanya disebutkan saja tentang adanya perlindungan terhadap permainan video tanpa adanya penjelasan lebih lanjut. Adapun upaya hukum yang seharusnya dilakukan oleh pihak oleh *Developer* (PT. Digital Semantika Indonesia) yang mengalami kerugian karena pembajakan dan juga *developer* yang ada di negara Indonesia untuk mempertahankan hak-hak yang mereka miliki yaitu hak moral dan hak ekonomi, yaitu berupa upaya hukum yang dilakukan secara non litigasi (mediasi) dan secara litigasi dengan melakukan gugatan ke Pengadilan Niaga.

**Kata Kunci:** Hak Cipta, Permainan Video, Pembajakan, Perangkat lunak