

ABSTRAK

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta memberikan suatu penambahan objek yang dapat dilindungi oleh hak cipta, yang terdapat dalam Pasal 40 ayat (1) huruf r, yaitu tentang permainan video (*video game*) sebagai ciptaan dilindungi oleh Hak Cipta. Penambahan objek permainan video tersebut dilakukan mengingat pesatnya perkembangan zaman yang berdampak pada perkembangan teknologi yang ada pada saat ini, yang juga dapat memberikan dampak terbukanya celah untuk melakukan pelanggaran hukum di bidang Hak Cipta khususnya di bidang teknologi yaitu permainan video.

Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat tersebut, munculah suatu keadaan dimana terdapat suatu pelanggaran hak cipta di bidang permainan video yang dapat dilakukan diluar wilayah kewenangan dari Pemegang Hak Cipta yang dalam hal ini adalah Publisher Game Online, yang tidak dapat di proses karena adanya pembatasan kewenangan yang dimilikinya.

Dalam Penelitian ini digunakan metode yuridis normatif. Penelitian ini dilakukan untuk dengan mengacu pada hukum dan peraturan perundang-undangan yang ada, dan kemudian di analisis dengan suatu gambaran kondisi hukum yang ada dengan dihubungkan dengan teori-teori dan asas-asas hukum yang berasal dari peraturan perundang-undangan tersebut dengan keadaan hukum yang terjadi pada kenyataan yang sedang terjadi.

Dalam hasil pembahasan dan penelitian, penulis mendapatkan hasil yaitu dengan adanya kondisi pelanggaran yang dilakukan diluar wilayah kewenangan Pemegang Hak Cipta tersebut, pelanggaran ini tidak dapat diproses mengingat dalam Pasal 120 Undang-Undang ini telah mengubah jenis delik yang digunakan menjadi delik aduan. Sehingga Pemegang Hak Cipta dalam hal ini dirugikan tidak memiliki kewenangan untuk melakukan pengaduan. Dan hal yang samapun juga berlaku terhadap tindakan pelanggaran hak cipta permainan video (*video game*).

Keefektifan Undang-undang dalam memberantas pelanggaran Hak Cipta video game bergantung pada kinerja penegak hukum serta pengaturannya. Sehingga menurut penulis pada diperlukan pengaturan yang proposional mengingat pesatnya perkembangan teknologi, serta mempertimbangkan kembali keefektifan dari penggunaan delik aduan pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, agar fungsi positif dapat dioptimalkan dan dampak negatif dari pelanggaran hak cipta khususnya permainan video (*video game*) dapat diminimalkan.

Kata Kunci : Pelanggaran diluar kewenangan Pemegang Hak Cipta, Permainan Video.