

## ABSTRACT

Riandy Yullio Roman (NPM: 01051170241)

### **KEPASTIAN HUKUM TERHADAP HAK EKONOMI PEMEGANG HAK CIPTA DALAM *STREAMING GAME ONLINE***

(xi + 95 halaman)

*Game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan ini terlihat dari banyaknya pusat *game* di kota-kota besar maupun kecil, sehingga diperlukan suatu instrumen hukum yang mengakomodir hak-hak normatif dari pencipta dan pemegang hak cipta .

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan pengumpulan data yang digunakan adalah data sekunder. Hasil dari penelitian ini bahwa kepastian hukum terhadap hak ekonomi pemegang hak cipta dalam *streaming game online* diatur dalam Pasal 16 ayat (2) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah dengan pemberian lisensi yang didasarkan pada suatu perjanjian. Namun demikian, ketiadaan Lembaga Manajemen Kolektif yang khusus membidangi *streaming game online* di Indonesia mengakibatkan tidak berkembangnya *game online* hasil ciptaan anak bangsa, sehingga pencinta *game online* di Indonesia adalah sebagai pengguna bukan sebagai pencipta. Besarnya pengguna *game online* di Indonesia merupakan peluang besar untuk menciptakan bisnis melalui perjanjian lisensi antara pencipta *game online* dengan pengusaha Indonesia untuk membuka cabang di Indonesia yang tentunya membutuhkan suatu Lembaga Manajemen Kolektif yang telah diatur dalam Pasal 87 sampai dengan Pasal 93 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Upaya hukum yang dapat dilakukan oleh pemegang hak cipta dalam *streaming game online* sebagai upaya menciptakan kepastian hukum atas hak ekonominya adalah melalui 2 (dua) cara, yaitu upaya hukum di luar pengadilan melalui musyawarah mufakat dengan cara negosiasi, mediasi, dan melalui Badan Arbitrase dan Mediasi Hak Kekayaan Intelektual. Upaya hukum kedua adalah melalui pengadilan dengan cara gugatan perdata ke Pengadilan Niaga sebagaimana diatur dalam Pasal 96 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta jo Pasal 1365 KUHPerdata untuk mendapatkan ganti rugi. Selain gugatan perdata, pemegang hak cipta dalam *streaming game online* dapat pula menyelesaikan kasusnya secara pidana dengan mengadukan pelaku pelanggaran hak cipta dalam *streaming game online* tersebut ke polisi atau Penyidik Pegawai Negeri Sipil untuk dilakukan penyidikan sebagaimana diatur dalam Pasal 110 sampai dengan Pasal 120 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Keywords: Hak Cipta, Perlindungan Legal, Streaming Online

Referensi: 26 (1981—2019).

## **ABSTRACT**

Riandy Yullio Roman (NPM:01051170241)

### **LEGAL ASSISTANCE ON THE ECONOMIC RIGHTS OF COPYRIGHT HOLDERS IN ONLINE GAME STREAMING**

**(xi + 95 pages)**

Online games have progressed very rapidly. This development can be seen from the number of game centers in big and small cities, so that a legal instrument is needed to accommodate the normative rights of creators and copyright holders.

This study uses a normative juridical method with data collection used is secondary data. The results of this study show that legal certainty for the economic rights of copyright holders in online streaming s is regulated in Article 16 paragraph (2) of Law No. 28 of 2014 concerning Copyright is the granting of licenses based on an agreement. However, the absence of a Collective Management Institute that specifically deals with online game streaming s in Indonesia has resulted in the development of online games created by the nation's children, so that online game lovers in Indonesia are users, not creators. The large number of online game users in Indonesia is a great opportunity to create a business through a license agreement between online game creators and Indonesian entrepreneurs to open branches in Indonesia, which of course requires a Collective Management Institute which has been regulated in Article 87 to Article 93 of Law No. 28 of 2014 concerning Copyright. Legal remedies that can be taken by copyright holders in online streaming s as an effort to create legal certainty for their economic rights are through 2 (two) ways, namely legal remedies outside the court through deliberation to reach a consensus by means of negotiation, mediation, and through the Arbitration and Mediation Board Intellectual property rights. The second legal remedy is through the court by means of a civil lawsuit to the Commercial Court as regulated in Article 96 of Law No. 28 of 2014 concerning Copyright in conjunction with Article 1365 of the Civil Code to obtain compensation. In addition to civil lawsuits, copyright holders in online streaming s can also resolve their cases criminally by reporting the perpetrators of copyright infringement on the online streaming to the police or Civil Service Investigators for investigations as regulated in Article 110 to Article 120 of the Law. No. 28 of 2014 concerning Copyright.

Keywords: Copyrights, Legal Protection, Online Streaming

References: 26 (1981—2019).