

## ABSTRACT

### LEGAL PROTECTION OF VIDEO GAME COPYRIGHTS BASED ON ANDROID OPERATING SYSTEM IN YOGYAKARTA CITY ACCORDING TO LAW NO. 28 OF 2014 ON COPYRIGHT

**By: Muhammad Dwika Reza Saputra**

*The increasing amount of smart phone android-based operating system users and the increasing amount of video games created by games developer in Indonesia, followed by Copyright infringement against the video games itself.*

*This research is normative-empirical. This research is done at Yogyakarta city, with specifically done at Ministry of Law and Human Rights Yogyakarta and CV. Creacle. The primary data are obtained through interviews and observation. The secondary data consists of primary, secondary, and tertiary legal materials. The data then analyzed using qualitative-descriptive method.*

*Legal protection of video game copyright based on android operating system in Yogyakarta city is regulated by Law No. 28 of 2014 On Copyright. this regulation is new, because in the Copyright Act previously, Video Games is still categorized as a derivative of Computer Programs. According to article 40 (1) letter r Law No. 28 year 2014 on copyright, video game has been set up as a creation and it is protected by Copyright, and in article 59 (1) said that legal protection for holders of video games is 50 (fifty) years since it's announced for the first time. Against act of infringement on the video game, dispute resolution on infringement may be done by way of non litigation, such as mediation and arbitration, or may be done by way of litigation such as criminal prosecution and through a civil lawsuit litigation. Additionally, copyright holders and/or neighbouring right holders can also perform action such as blocking of video games that has been infringed*

**Keyword :** *Legal Protection, Copyright, Video Game.*

## INTISARI

### **PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK CIPTA PERMAINAN VIDEO (*VIDEO GAME*) BERBASIS SISTEM OPERASI ANDROID DI KOTA YOGYAKARTA MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

**Oleh : Muhammad Dwika Reza Saputra**

Meningkatnya pengguna ponsel pintar berbasis sistem operasi android dan meningkatnya jumlah Permainan Video yang dibuat oleh para pengembang Permainan Video di Indonesia, juga diikuti dengan adanya pelanggaran-pelanggaran Hak Cipta terhadap Permainan Video.

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan normatif empiris, dengan mengambil lokasi penelitian di Kota Yogyakarta, dengan spesifikasi penelitian dilakukan di Kementerian Hukum dan HAM Kantor Wilayah Yogyakarta dan CV. Creacle. Data primer didapat melalui wawancara dan observasi. Data sekunder terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Selanjutnya analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Perlindungan hukum terhadap Hak Cipta Permainan Video berbasis sistem operasi android di Kota Yogyakarta telah diatur melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Peraturan ini tergolong baru, karena di dalam Undang-Undang Hak Cipta yang sebelumnya, Permainan Video masih dikategorikan sebagai turunan dari Program Komputer. Dalam Pasal 40 ayat (1) huruf f Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 mengatur Permainan Video sebagai ciptaan yang dilindungi oleh Hak Cipta, dan dalam Pasal 59 ayat (1) mengatakan bahwa perlindungan hukum bagi pemegang Hak Cipta Permainan Video yaitu 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan. Terhadap tindakan pelanggaran pada Permainan Video penyelesaiannya dapat dengan jalur non litigasi, seperti mediasi dan arbitrase, serta jalur litigasi seperti tuntutan pidana dan gugatan perdata. Selain itu Pemegang Hak Cipta dan/atau pemegang Hak Terkait juga dapat melakukan tindakan berupa pemblokiran terhadap Permainan Video yang dilanggar Hak Ciptanya.

**Kata Kunci :** *Perlindungan Hukum, Hak Cipta, Permainan Video*