Hak Cipta Animasi Dan Game

Apa itu 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 (art and literary) 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, mengingat Hak Cipta menjadi basis terpenting dari ekonomi kreatif nasional. Dengan Undang-Undang Hak Cipta yang memenuhi unsur pelindungan dan pengembangan ekonomi kreatif ini maka diharapkan kontribusi sektor Hak Cipta dan Hak Terkait bagi perekonomian negara dapat lebih optimal.

<https://dgip.go.id/menu-utama/hak-cipta/pengenalan>

Hak Cipta Animasi

Film animasi menjadi salah satu hak cipta yang mendapatkan perlindungan secara hukum dan sudah diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Seperti yang sudah diatur bahwa pencipta (animator) serta pemegang hak cipta memiliki hak absolut atas hasil karya animasinya. Pasal 9 ayat (3) Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan bahwa melarang penggunaan terhadap suatu karya cipta tanpa ijin dari pencipta atau pemegang hak cipta terlebih dahulu. Seperti halnya penggunaan tokoh animasi dalam iklan diperlukan ijin baik itu dari pencipta maupun dari pemegang lisensi sebelum menggunakannya. Pokok permasalahan dalam skripsi ini adalah: bagaimana perlindungan tokoh karya film animasi di Indonesia serta bagaimana penerapan perlindungan tokoh animasi yang digunakan periklan dalam publikasi secara tanpa ijin . Penulis melakukan penelitian dengan metode penelitian normatif serta menggunakan Undang-Undang, hasil wawancara oleh pihak-pihak yang terkait, serta pendapat para ahli. Menurut data yang didapatkan film animasi sudah mempunyai perlindungan hukum hak cipta, akan tetapi masih adanya pelanggaran-pelanggaran yang disebabkan kurangnya implementasi pelaksanaan aturan tersebut dan kurangnya kepedulian pihak yang terkait. Bukan suatu hal yang aneh banyak terjadinya pelanggaranpelanggaran yang menggunakan suatu tokoh dari film untuk digunakan tanpa ijin. Hal ini tentunya melanggar Pasal 9 ayat (3) UUHC. Tindakan ini juga disebabkan kurangnya perhatian dari para animator dan kurangnya regulasi atau peraturan pemerintah pada bidang animasi .

<http://repository.untar.ac.id/2891/#:~:text=Film%20animasi%20menjadi%20salah%20satu,absolut%20atas%20hasil%20karya%20animasinya>.

Hak Cipta Game

Game Online sebagai salah satu dari hak cipta telah mendapatkan perlindungan hukum sebagaimana yang diatur dalam Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Namun, pada kenyataanya pencipta dari sebuah Game Online tidak mendapatkan perlindungan secara utuh, dimana masih banyak pelanggaran terhadap ketentuan tersebut. Oleh sebab itu, dalam hal ini penulis mengkaji terkait perlindungan hukum terhadap pemegang lisensi Game Online dan Penyelesaian sengketa pembajakan Game Online Penelitian dalam penulisan ini menggunakan metode pendekatan yuridis normatif yaitu dengan melakukan analisis terhadap permasalahan hukum melalui norma - norma hukum yang termuat dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia terkait Hak Cipta. Selain itu sistem deskriptif analitis juga digunakan dalam penulisan ini, dimana penggambaran fakta-fakta yang ada dihubungkan dengan bahan hukum primer yaitu sumber hukum formal yang memiliki kekuatan hukum yang mengikat (Perundang-Undangan ), bahan hukum sekunder (doktrin atau pendapat para ahli), dan bahan hukum tersier (data-data yang didapat melalui makalah atau artikel). Dan data yang diperoleh dianalisis secara yuridis kualitatif, yaitu dengan cara memperhatikan hierarki Peraturan Perundang-Undangan. Hal tersebut memiliki makna bahwa Peraturan Perundang-Undangan yang derajatnya lebih rendah tidak boleh bertentangan dengan Peraturan Perundang Undangan yang derajatnya lebih tinggi. Perlindungan hukum bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (Video Game) didasarkan pada pengkualifikasian ciptaan video game dalam Undang-undang Hak Cipta, penentuan siapa pemegang Hak Cipta video game dan seperti apa cara transfer hak eksploitasi hak cipta video game itu sendiri sesuai Undang-Undang Hak Cipta. Pengkualifikasian video game akan menentukan jangka waktu perlindungan video game sejak pertama kali diumumkan. Pasal 40 ayat (1) huruf r Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 mengatur permainan video (video game) sebagai ciptaan dilindungi oleh Hak Cipta. .Sengketa Hak Cipta dapat diselesaikan dari segi pidananya terlebih dahulu dan tidak tertutup kemungkinan pihak korban akan menyelesaikan dari segi perdatanya. Penyelesaian sengketa perdata pada dasarnya tidak tergantung dari penyelesaian perkara pidananya. Dapat terjadi pula dalam waktu yang bersamaan pelanggaran hak cipta diselesaikan secara perdata. Perlindungan hukum terhadap hak cipta menurut Undang – Undang No. 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

<https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/6192/#:~:text=Pasal%2040%20ayat%20(1)%20huruf,ciptaan%20dilindungi%20oleh%20Hak%20Cipta.%20>.

Contoh hal yang dapat di hak ciptakan adalah lagu /music, karya gambar, desain karakter dan background, scenario dan jalan ceria.