

Penyelesaian Sengketa Hak Cipta Terhadap Merek Dan Paten Pada Pengadilan Negeri Jakarta Pusat Yang Terkait Dengan Game Online

Oleh Faradillah Ayu Aprilianah

212040100055 / Hukum 4A1

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Abstrak

Dengan berkembangnya era teknologi informasi hal ini semakin meningkatnya pelanggaran tentang Hak Cipta, Merek dan Paten. Adapun penyelesaian sengketa Hak Cipta, Merek dan Paten dalam konteks game online melalui Pengadilan Negeri Jakarta Pusat merupakan tindakan yang penting dalam menjaga keadilan dan melindungi hak-hak kepemilikan. Keputusan yang diambil oleh pengadilan dapat menjadi acuan penting untuk kasus serupa di masa yang akan datang, untuk memberikan petunjuk hukum bagi pihak terkait dalam industri game online serta dapat mendorong pengembangan yang adil dan inovatif dalam industri tersebut.

1. Pendahuluan

Dalam era digital yang semakin maju, industri game online telah menjadi salah satu sektor yang berkembang dengan pesat. Namun, dengan meningkatnya popularitas dan kompleksitas game online, juga ada berbagai sengketa Hak Cipta, Merek dan Paten yang telah mempengaruhi pemilik hak kekayaan intelektual serta pihak terkait lainnya. Penyelesaian sengketa Hak Cipta, Merek dan Paten dalam konteks game online menjadi perhatian serius di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat, di mana berbagai kasus yang terkait dengan pelanggaran Hak Cipta, Merek dan Paten dalam game online diajukan untuk diselesaikan dengan cara penuh kehati-hatian. Hal ini adapun proses penyelesaian sengketa dalam UU Hak Cipta dapat memberikan kejelasan hukum bagi pemilik Hak Cipta jika terjadi suatu pelanggaran Hak Cipta yang menimbulkan adanya sebuah kerugian.

2. Metode

Dalam penulisan artikel ini menggunakan metode penelitian Kualitatif. Dengan menghimpun data-data yang ada, metode ini berfokus pada observasi banyaknya penyelesaian sengketa pada Hak Cipta, Merek dan Paten di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat. Sehingga dengan menggunakan metode ini dapat menghasilkan Artikel ini.

3. Pembahasan

Penyelesaian sengketa Hak Cipta, Merek dan juga Paten dalam konteks game online merupakan proses krusial untuk mempertahankan keadilan dan melindungi hak kepemilikan bagi Hak Cipta serta pihak terkait lainnya. Dalam hal ini Pengadilan Negeri Jakarta Pusat memegang kemajuan dalam penyelesaian sengketa Hak Cipta, Merek dan Paten yang terkait dengan game online. Adapun penyelesaian sengketa Hak Cipta, Merek dan Paten pada game online, Mempunyai peran yang sangat penting untuk memahami batasan-batasan pelanggaran Hak Cipta, Merek dan Paten yang mungkin terjadi. Mencakup pada distribusi ilegal, penggunaan konten yang dilindungi hak cipta tanpa izin, ataupun penggunaan merek dagang yang dilindungi dalam game online.

Setelah melakukan analisis terhadap suatu perkara di dalam Pengadilan Negeri Jakarta Pusat, Pengadilan Negeri Semarang, Pengadilan Negeri Surabaya, Pengadilan Negeri Makassar hal ini menemukan beberapa persentase terbanyak yaitu yang berlokasi di Pengadilan Negeri Jakarta

Pusat tentang Hak Cipta, Paten, serta Merek, Adapun analisis dari persentase terbanyak yakni sebagai berikut:

Persentase dalam Pengadilan Negeri Jakarta Pusat pada kasus Hak Cipta telah mengalami sengketa yang tercatat sebanyak 102 perkara, yang dimana dalam hal ini keputusan yang diambil dalam penyelesaian sengketa hak cipta pada game online dapat bervariasi, Pada pengadilan negeri Jakarta pusat ataupun badan arbitrase dapat memerintahkan pihak yang melanggar untuk menghentikan penggunaan konten yang dilindungi Hak Cipta, memberikan kompensasi kepada pemilik Hak Cipta yang dirugikan, ataupun mengambil langkah-langkah lain sesuai dengan peraturan hukum dan kebijakan yang berlaku.

Persentase dalam Pengadilan Negeri Jakarta Pusat pada kasus Paten telah mengalami sengketa yang tercatat sebanyak 52 perkara, Dalam hal ini penyelesaian sengketa paten pada game online dimulai dengan mempertimbangkan klaim paten yang diajukan oleh pemegang paten yang merasa hak-haknya dilanggar. Klaim paten harus mencakup inovasi teknologi yang dianggap unik serta dilindungi oleh paten.

Persentase dalam Pengadilan Negeri Jakarta Pusat pada kasus Merek telah mengalami sengketa yang tercatat sebanyak 849 perkara, Hal ini mungkin disebabkan oleh banyaknya penduduk di Jakarta yang telah melakukan usaha penggunaan merek game online yang identik ataupun pencemaran nama baik merek dari Perusahaan yang terkenal tanpa izin dan pada akhirnya menyebabkan adanya sengketa merek. Dalam penyelesaian sengketa merek game online, penting untuk mempertimbangkan apakah merek tersebut telah didaftarkan secara legal.

4. Kesimpulan

Dengan adanya Penyelesaian sengketa Hak Cipta terhadap merek dan paten di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat hal ini dapat memudahkan bagi setiap Perusahaan seperti game online atau lainnya yang telah dirugikan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab terhadap pelanggan dalam melakukan kecurangan untuk mengambil hak orang lain tanpa izin. Hal ini merupakan proses yang krusial dalam melindungi hak-hak pemilik merek dan paten serta mempertahankan keadilan dalam industri permainan.

5. Refrensi

- 1) Norma Eka Safitri¹, Moch Tanzil Multazam^{1(B)}, Rifqi Ridlo Phahlevy¹, and Karshiev Zaynidin Abduvalievich. Virtual Objects Trading in Indonesia: Legal Issues on Ownership and Copyright. Fakultas Bisnis Hukum dan Ilmu Sosial Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- 2) Rumbekwan, R. G. (2016). Penyelesaian Sengketa Akibat Terjadinya Pelanggaran Hak Cipta di pengadilan Niaga. *Lex Crimen*, 5(3).
- 3) Dewandaru, D. (2020). *Pelindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Game Online di Indonesia* (Doctoral dissertation, Universitas Kristen Indonesia).
- 4) Dewi, C. G. (2019). *Penyelesaian Sengketa Pelanggaran Merek*. Deepublish.
- 5) Paat, Y. L. (2013). Penyelesaian Sengketa Rahasia Dagang Menurut Hukum Positif Indonesia. *Lex et Societatis*, 1(3).