

Kasus Sengketa Paten Pengadilan Negeri Jakarta Pusat yang Bersangkutan dengan Game Online

Isabella Efendi

21204010003/ Hukum 4A1

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Abstrak. Sengketa hak paten yang melibatkan game online merupakan permasalahan yang kompleks dan signifikan dalam industri game saat ini. Pengadilan Jakarta Pusat, sebagai salah satu pengadilan di Indonesia yang memiliki yurisdiksi dalam penyelesaian sengketa hak paten, telah menjadi tempat penting untuk menyelesaikan masalah ini dalam konteks game online.

1. Pendahuluan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis studi kasus untuk menganalisis permohonan paten yang diajukan di Pengadilan Negeri Jakarta. Tujuannya adalah untuk memberikan analisis mendalam tentang litigasi paten yang diajukan di Pengadilan Pusat Jakarta dalam beberapa tahun terakhir. Melalui penelitian ini, kami berharap dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang tantangan dan masalah yang terkait dengan litigasi paten di wilayah tersebut.

Metodologi penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang litigasi paten di Pengadilan Negeri Jakarta dan memberikan wawasan yang berguna bagi pemilik paten, pengacara dan pengambil keputusan terkait untuk menyelesaikan litigasi paten secara efisien dan adil.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis studi kasus untuk menganalisis kasus-kasus sengketa hak paten yang diajukan ke Pengadilan Negeri Jakarta. Dengan tujuan untuk melakukan analisis mendalam terhadap sengketa hak paten yang telah diajukan ke Pengadilan Jakarta Pusat dalam beberapa tahun terakhir. Melalui penelitian ini, kami berharap dapat memahami lebih baik tantangan dan isu-isu yang muncul dalam penyelesaian sengketa hak paten di wilayah tersebut.

3. Pembahasan

Kasus sengketa hak paten yang berkaitan dengan game online yang diajukan ke Pengadilan Negeri Jakarta Pusat mencerminkan dinamika kompleks dalam perlindungan kekayaan intelektual di industri game. Adapun diantara 52 kasus terdapat salah satu kasus yaitu sengketa hak paten mengenai game online. Dalam pembahasan ini, akan dianalisis beberapa kasus sengketa hak paten terkait game online yang menjadi sorotan di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat, termasuk isu-isu yang muncul, argumen hukum yang digunakan, dan pertimbangan hukum dalam memutuskan sengketa tersebut.

Dalam beberapa kasus, pemilik paten menuntut pengembang dan perusahaan game karena melanggar paten mereka dengan menggunakan teknologi atau fitur yang dipatenkan tanpa izin. Pengadilan Negeri Jakarta Pusat akan mempertimbangkan bukti-bukti yang diajukan, termasuk analisis keabsahan paten dan kesamaan fungsional dari permainan yang disengketakan. Pengadilan Negeri Jakarta Pusat akan mempertimbangkan apakah elemen tersebut merupakan inovasi yang dilindungi paten atau hanya elemen umum dalam industri game. Analisis ini membutuhkan pemahaman mendalam tentang industri game, tren inovasi, dan praktik hukum terkait paten terkait game online. Selain itu, game online dapat dikenakan klaim hak cipta atau penyalahgunaan merek dagang.

Pertimbangan hukumnya meliputi perlindungan hak cipta dan merek dagang, pembatasan penggunaan, dan prinsip keadilan dalam industri game. Putusan pengadilan dalam kasus paten game online di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat akan berdampak signifikan bagi industri game di Indonesia. Secara keseluruhan, litigasi paten game online di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat menunjukkan tantangan perlindungan kekayaan intelektual di industri game yang sedang berkembang.

4. Kesimpulan

Secara keseluruhan, sengketa hak paten dalam game online di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat menggambarkan tantangan dalam perlindungan kekayaan intelektual di industri game yang sedang berkembang. Oleh karena itu, penting bagi para yang bersangkutan dalam industri game untuk memahami dan mematuhi kerangka hukum yang mengatur hak paten, hak cipta, dan merek dagang guna memastikan perlindungan yang adil dan efektif bagi pemilik hak paten, pengembang game, dan industri game secara keseluruhan.

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. Azizah, Mutia Nur. *ii PEMBATALAN MEREK JASA PEMBIAYAAN TERDAFTAR DI PENGADILAN NEGERI JAKARTA PUSAT*. BS thesis. Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
3. Setyawan, Tri Dodi. *Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Game Online Di Banten Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*. BS thesis. Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021.
4. Pratamadia, Muhammad Dwika. "Pembuatan Akta Notaris Terkait Perubahan Anggaran Dasar Perseroan Terbatas Yang Menjalankan Kegiatan Usaha Pertaruhan (Analisa Putusan Pengadilan Negeri Jakarta Utara Nomor 09/PDT. G/2019/PN. JKT. UTR)." *Indonesian Notary* 4.2 (2022): 27.
5. FAJRI, A. R. Perlindungan Hukum bagi Pemegang Hak Cipta terhadap Kesamaan Visual Sinematografi pada Konten Video Klip.