

Kasus Sengketa Hak Cipta Pada Pengadilan Negeri Jakarta Pusat terkait real money trading: legal masalah kepemilikan dan hak cipta

Oleh: Nabilla Angel Azzaroh/212040100007

1. Abstrak

Dengan semakin pesatnya pelanggaran hak cipta masih menjadi permasalahan dalam dunia industri yang melibatkan dua atau lebih pihak yang bertikai atas hak kekayaan intelektual yang berkaitan dengan karya asli di Indonesia atau bisa disebut hak cipta. Penyelesaian kasus ini sangat penting karena menyangkut perlindungan hak kekayaan intelektual, yang dapat berdampak signifikan bagi pencipta karya dan industri kreatif secara keseluruhan. Fokus terkait pada alasan yang menyebabkan sengketa hak cipta, peran lembaga terkait, pembelaan hukum yang diajukan oleh masing-masing pihak, dan konsekuensi potensial bagi masyarakat dan bisnis dalam kasus ini di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat.

2. Pendahuluan

Dalam dunia kreativitas dan inovasi, hak cipta merupakan komponen penting yang memberikan perlindungan hukum kepada pencipta dan pemegang hak lainnya atas karya kreatif mereka. Namun, karena kemajuan teknologi dan akses informasi yang mudah, pelanggaran hak cipta dan masalah sengketa menjadi lebih rumit dan umum. Pengadilan adalah tempat utama untuk menyelesaikan masalah sengketa hak cipta, dan putusan yang diberikan di sana dapat memberikan dampak yang cukup besar bagi para peserta di sektor kreatif dan pemegang hak.

Permainan video modern semakin kompleks dan mendalam dengan ekonomi internalnya sendiri. Pemain dapat memperoleh barang, item, atau mata uang dalam permainan dengan bermain atau membelinya melalui mikrotransaksi menggunakan mata uang sungguhan. RMT muncul karena permintaan dari pemain yang ingin mendapatkan keuntungan finansial dari barang-barang virtual yang dimiliki di dalam permainan. Namun, praktik RMT ini seringkali menjadi sumber kontroversi dan melibatkan masalah hak cipta.

Kasus pengadilan yang melibatkan masalah hak cipta di berbagai industri, termasuk musik, film, perangkat lunak, dan media digital. Rumitnya persoalan yang dihadapi dalam upaya menjaga keseimbangan antara hak cipta dan inovasi pada masa kini tergambar dengan baik melalui kasus-kasus tersebut.

3. Metode Penelitian

Pada penulisan artikel ini menggunakan metode penelitian Kualitatif. Dengan mengumpulkan data-data yang ada, metode ini berfokus pada pengamatan banyaknya kasus sengketa merek pada pengadilan Negeri Jakarta. Sehingga dengan menggunakan metode ini menghasilkan Artikel ini.

4. Pembahasan

Hak kekayaan intelektual adalah hak yang termasuk dalam definisi hukum kekayaan intelektual. Hak kekayaan intelektual dilindungi secara hukum karena dua alasan. Pertama, karena hak moral yang mewakili kepribadian pencipta ada dalam karya intelektual. Kedua, karena karya intelektual memiliki hak ekonomi atau komersial. Elemen terakhir inilah yang memotivasi negara-negara di dunia untuk menawarkan

perlindungan hukum yang lengkap dan kuat untuk karya kreatif. Menurut teori dan sejarah perlindungan hak kekayaan intelektual, yang berpendapat bahwa Negara harus menyetujui undang-undang hak kekayaan intelektual nasional, (Syafrialdi, 2003). Untuk menjamin perlindungan HKI di Indonesia, diperlukan sejumlah perubahan kebijakan di bidang ekonomi, sosial, dan budaya (Antariksa, 2012). Konflik dapat terjadi ketika pedagang RMT melanggar hak cipta dengan menjual barang virtual yang hanya tersedia untuk pemain yang bermain secara legal atau dengan menggandakan barang tanpa persetujuan pengembang game.

Ada 102 kasus sengketa hak cipta yang tertunda di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat. Hal ini kemungkinan besar disebabkan oleh padatnya penduduk di wilayah Jakarta yang menyebabkan semakin banyaknya orang yang berusaha mendapatkan keadilan untuk menyelesaikan masalah hak cipta, baik tentang hak cipta atas musik, film, buku, perangkat lunak, karya seni, atau properti digital lainnya.

Oleh karena itu, sangat penting untuk menjaga keseimbangan antara kepentingan publik dan pemegang hak cipta untuk memastikan bahwa pengetahuan dan informasi dapat diakses secara bebas. Perlindungan hukum yang diberikan oleh hak cipta dimaksudkan untuk menginspirasi orang-orang yang memiliki rasa ingin tahu intelektual dan bakat seni untuk menghasilkan sebanyak mungkin karya yang dilindungi oleh hak cipta, yang akan bermanfaat bagi pembangunan negara.

5. Kesimpulan

Dengan semakin maraknya kasus hak cipta yang ada, maka para perusahaan maupun perorangan harus segera mendaftarkan produk maupun karya mereka untuk memiliki Hak Cipta supaya bisa mengakuisisi bahwa itu memang benar karya/barang yang wajib untuk dilindungi. Jika ditemukan suatu produk barang atau jasa yang menjiplak mereka dapat dilaporkan, serta memberi efek jera pada pelaku penjiplakkan karya/produk yang telah terdaftar.

References

1. Syafrinaldi. (2003). Sejarah dan Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (Vol. 6).
2. Antariksa, B. (2012). Landasan Filosofis dan Sejarah Perkembangan Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual: Relevansinya bagi Kepentingan Pembangunan di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Kreatif*, 1(1), 1–21.
3. Saidin, Ok, 2010, *Aspek Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual*, PT Raja Grafindo, Jakarta.
4. Hariyani, Iswi, 2010, *Prosedur Mengurus HAKI yang Benar*, Pustaka Yustisia, Yogyakarta.
5. 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.