

ANALISIS KLASIFIKASI PERKARA HAK CIPTA, MEREK, DAN PATEN DI PENGADILAN NEGERI JAKARTA PUSAT: STUDI KASUS BERDASARKAN DATA PERKARA HAK CIPTA, MEREK, DAN PATEN

Yinta Syifaudiana Yulianti (212040100009)

Prodi Hukum, Fakultas Bisnis, Hukum dan Ilmu Sosial

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis klasifikasi perkara hak cipta, merek, dan paten di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat melalui pengumpulan data dari Sistem Informasi Penelusuran Perkara (SIPP) dan membandingkannya dengan Pengadilan Negeri Makassar, Semarang, dan Surabaya. Penelitian ini juga memperhatikan perbedaan jumlah perkara yang ditangani oleh Pengadilan Negeri Jakarta Pusat dalam konteks hak cipta, merek, dan paten. Metode penelitian melibatkan pengumpulan data dari SIPP Pengadilan Negeri Jakarta Pusat, Makassar, Semarang, dan Surabaya, yang kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi klasifikasi perkara di masing-masing pengadilan. Hal ini menunjukkan variasi klasifikasi perkara hak cipta, merek, dan paten antara pengadilan tersebut, serta Pengadilan Negeri Jakarta Pusat memiliki jumlah perkara yang lebih banyak. Penelitian ini juga menguji legalitas jual beli benda virtual menggunakan Real Money Trading (RMT) dalam konteks game online Mobile Legends. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pemahaman tentang klasifikasi perkara dan legalitas jual beli benda virtual melalui RMT di Indonesia.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berdampak signifikan pada hukum, terutama dalam perlindungan hak kekayaan intelektual dan penyelesaian sengketa di Indonesia. Klasifikasi perkara hak cipta, merek, dan paten menjadi penting dalam penyelesaian perkara tersebut di pengadilan. Pengadilan Negeri Jakarta Pusat, Makassar, Semarang, dan Surabaya memiliki peran sentral dalam menangani perkara-perkara ini. Sistem Informasi Penelusuran Perkara (SIPP) digunakan untuk mengelompokkan dan mengklasifikasikan perkara secara efisien. Fenomena jual beli benda virtual melalui Real Money Trading (RMT) dalam game online juga menjadi perhatian penting. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis klasifikasi perkara hak cipta, merek, dan paten di pengadilan-pengadilan tersebut serta mempertimbangkan legalitas transaksi RMT di Indonesia, khususnya dalam konteks game online Mobile Legends.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini melibatkan pengumpulan data perkara hak cipta, merek, dan paten dari SIPP Pengadilan Negeri Jakarta Pusat, Makassar, Semarang, dan Surabaya. Data ini dianalisis untuk mengidentifikasi klasifikasi perkara yang digunakan di masing-masing pengadilan. Selain itu, dilakukan perbandingan jumlah perkara yang ditangani oleh Pengadilan Negeri Jakarta Pusat dengan pengadilan lainnya. Selanjutnya, penelitian ini juga melibatkan analisis legalitas jual beli benda virtual melalui RMT dalam konteks game online, khususnya Mobile Legends, dengan mengacu pada kerangka hukum yang berlaku di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat variasi dalam klasifikasi perkara hak cipta, merek, dan paten di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat, Makassar, Semarang, dan Surabaya. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengadilan Negeri Jakarta Pusat memiliki jumlah perkara hak cipta, merek, dan paten yang lebih banyak dibandingkan dengan pengadilan lainnya. Hal ini mengindikasikan peran yang signifikan dari Pengadilan Negeri Jakarta Pusat dalam menangani perkara kekayaan intelektual di Indonesia. Faktor seperti populasi yang lebih besar atau kegiatan ekonomi yang lebih intens di wilayah tersebut mungkin berperan dalam jumlah perkara yang lebih tinggi. Penelitian ini memberikan pemahaman komprehensif tentang klasifikasi perkara hak cipta, merek, dan paten di pengadilan-pengadilan terkait. Hal ini penting dalam meningkatkan efektivitas penyelesaian sengketa hak kekayaan intelektual dan memberikan kepastian hukum bagi pemegang hak. Dengan memahami variasi dalam klasifikasi perkara, pihak terkait dapat mengadopsi pendekatan yang lebih tepat dalam penanganan sengketa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan wawasan tentang legalitas jual beli benda virtual melalui Real Money Trading (RMT) dalam konteks game online, terutama Mobile Legends. Dalam fenomena ini, pengguna dapat memperoleh dan menjual benda virtual menggunakan uang nyata. Penelitian ini mengkaji implikasi hukum dari praktik jual beli benda virtual melalui RMT di Indonesia. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat mendukung pengambilan keputusan dan pengembangan kebijakan yang lebih baik terkait hak kekayaan intelektual dan praktik jual beli benda virtual di Indonesia, sehingga melindungi kepentingan semua pihak yang terlibat dalam transaksi tersebut.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan variasi dalam klasifikasi perkara hak cipta, merek, dan paten di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat, Makassar, Semarang, dan Surabaya. Pengadilan Negeri Jakarta Pusat memiliki jumlah perkara yang lebih tinggi, menunjukkan peran yang signifikan dalam penyelesaian perkara kekayaan intelektual di Indonesia. Penelitian ini memberikan pemahaman komprehensif tentang klasifikasi perkara tersebut, penting untuk meningkatkan efektivitas penyelesaian sengketa dan memberikan kepastian hukum. Selain itu, penelitian ini mengkaji implikasi hukum dari praktik jual beli benda virtual melalui Real Money Trading (RMT) dalam game online, terutama Mobile Legends. Implikasinya diharapkan mendukung pengambilan keputusan dan pengembangan kebijakan yang melindungi kepentingan semua pihak terkait.

REFERENSI

1. Safitri, Norma Eka, et al. "Virtual Objects Trading in Indonesia: Legal Issues on Ownership and Copyright." *International Conference on Intellectuals' Global Responsibility (ICIGR 2022)*. Atlantis Press, 2023. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-052-7_76
2. Rahardian, Muhammad Arief. "Konstruksi Nilai Barang Virtual Dalam Fenomena Real Money Trade." <https://doi.org/10.22146/jps.v3i1.23525>
3. Makkawaru, Zulkifli. "Hak Kekayaan Intelektual Seri Hak Cipta, Paten, dan Merek." [P Hak Kekayaan Intelektual Seri Hak Cipta, Paten, dan Merek.pdf \(unibos.ac.id\)](https://doi.org/10.22146/jps.v3i1.23525)

4. Nahrowi. “Plagiat dan Pembajakan Karya Cipta Dalam Hak Kekayaan Intelektual.” <https://www.academia.edu/9997804>
5. Putranti, Deslaely. “Pembatasan Perjanjian Lisensi Hak Atas Kekayaan Intelektual Dalam Hukum Persaingan Usaha.” [43- 61.pdf \(upnvj.ac.id\)](#)