

ANALISIS KLASIFIKASI PERKARA HAK CIPTA, MEREK DAN PATEN PADA PENGADILAN NEGERI DI BERBAGAI DAERAH YANG ADA DI INDONESIA

Muhammad Naufal Atsil Qomari (212040100022)
Prodi Hukum, Fakultas Bisnis, Hukum dan Ilmu Sosial

ABSTRAK

Penelitian ini melakukan analisis mengenai klasifikasi perkara hak cipta, merek dan paten yang tercantum pada SIPP Pengadilan Negeri dengan 4 kota yang berbeda di Indonesia yaitu Pengadilan Negeri Jakarta Pusat, Surabaya, Makassar dan juga Semarang dimana penelitian ini membandingkan jumlah perkara yang ditangani oleh Pengadilan Negeri tersebut. Kemudian data tersebut dianalisis untuk diidentifikasi klasifikasi perkara pada masing masing Pengadilan Negeri. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat variasi klasifikasi perkara berupa hak cipta, merek dan paten. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa Pengadilan Negeri Jakarta Pusat memiliki jumlah perkara yang lebih tinggi dibandingkan dengan daerah lain terutama pada perkara mengenai merek. Penelitian ini juga melakukan analisis mengenai legalitas dari jual beli barang virtual menggunakan *Real Money Trading* (RMT) pada game online Mobile Legend.

PENDAHULUAN

Adanya perkembangan pada bidang teknologi informasi dan juga teknologi di Indonesia memiliki dampak yang signifikan pada hukum yang berlaku, salah satunya adalah perlindungan hak mengenai kekayaan intelektual. Perkara mengenai hak cipta merek dan juga paten menjadi salah satu hal yang penting penyelesaiannya di pengadilan. Sistem Informasi Penelusuran Perkara digunakan sebagai sarana untuk proses pengeklasifikasian perkara pada Pengadilan Negeri Jakarta Pusat, Surabaya, Makassar dan juga Semarang secara efisien. Selain itu, maraknya fenomena *Real Money Trading* (RMT) pada game online juga menjadi perhatian penting. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah menganalisis klasifikasi perkara mengenai hak cipta, merek dan juga paten pada pengadilan-pengadilan tersebut serta mempertimbangkan legalitas transaksi RMT yang ada di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode berupa pengumpulan data perkara mengenai hak cipta, merek dan paten pada SIPP Pengadilan Negeri dengan 4 kota yang berbeda di Indonesia yaitu Pengadilan Negeri Jakarta Pusat, Surabaya, Makassar dan juga Semarang. Data tersebut kemudian dianalisis untuk dilakukan identifikasi klasifikasi perkara yang digunakan pada masing-masing pengadilan. Dilakukan juga perbandingan jumlah perkara yang ditangani oleh Pengadilan Negeri pada masing masing daerah tersebut. Penelitian ini juga melakukan analisis mengenai legalitas jual beli barang virtual melalui RMT pada game online khususnya pada Mobile Legends yang mengacu pada hukum yang ada dan masih berlaku di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat beberapa jenis klasifikasi perkara mengenai hak cipta, merek dan juga paten pada Pengadilan Negeri Jakarta Pusat, Surabaya, Makassar dan juga Semarang. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Pengadilan Negeri Jakarta Pusat memiliki jumlah perkara mengenai hak cipta, merek dan paten yang lebih tinggi dibandingkan dengan Pengadilan Negeri lain yang dijadikan pembanding dimana perkara dengan jumlah tertinggi pada Pengadilan Negeri Jakarta Pusat adalah merek. Tingginya jumlah perkara pada Pengadilan Negeri Jakarta Pusat dapat disebabkan karena banyaknya jumlah populasi yang mendiami daerah tersebut. Pada penelitian ini juga didapatkan suatu wawasan baru

mengenai legalitas dari proses jual beli benda virtual melalui *Real Money Trading* (RMT) pada game online salah satunya adalah Mobile Legend yang saat ini menjadi hal yang lumrah pada game online tersebut. RMT dapat dilakukan antara pemain dengan *developer*. Metode RMT yang dilakukan pada game online Mobile Legend dapat dilakukan dengan melakukan pembelian seperti voucher game ataupun barang virtual seperti baju zirah, senjata, aksesoris hingga karakter game yang tersedia pada game tersebut dimana pembelian ini dilakukan dengan melakukan transaksi elektronik menggunakan uang asli. Jumlah uang yang ditransaksikan tidak dilakukan dengan jumlah yang juga tidak sedikit, mulai dari ratusan hingga jutaan rupiah. Berdasarkan segi keamanan, *Real Money Trading* antara pemain dengan *developer* jauh lebih aman dibandingkan antar sesama pemain. Hal ini dikarenakan pembayaran pada RMT memerlukan adanya pihak ketiga dan tidak terdapat adanya jaminan sehingga tidak sedikit orang menjadi tertipu. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mendukung penyebab dari pengambilan suatu keputusan dan juga mendukung adanya pengembangan kebijakan yang lebih baik mengenai praktik jual beli barang virtual di Indonesia. Hal ini bertujuan agar semua pihak yang berkepentingan dapat terlindungi dalam proses transaksi tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat adanya variasi pada klasifikasi perkara hak cipta, merek dan paten pada Pengadilan Negeri Jakarta Pusat, Surabaya, Makassar dan juga Semarang dimana Pengadilan Negeri Jakarta Pusat memiliki jumlah perkara yang lebih tinggi terutama pada perkara mengenai merek. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji mengenai praktik jual beli barang virtual melalui *Real Money Trading* pada game online terutama Mobile Legends. Dengan adanya penelitian tersebut diharapkan agar semua pihak yang berkepentingan dapat terlindungi dalam proses transaksi tersebut.

REFERENSI

1. Aditya, Ahmad Muzakki. "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*." *Skripsi*, Juli 2019. http://digilib.uinsa.ac.id/33770/2/Ahmad%20Muzakki%20Aditya_C92215145.pdf
2. Dzulqaezar, Muhammad Yuha. "Perlindungan Hukum Pelaku *Real Money Trading* Pada Game Online di Indonesia." *Skripsi*, Juli 2022. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/63277/1/MUHAMMAD%20YUHA%20DZULQAEZAR%20-%20FSH.pdf>
3. Masykur. "Praktik *Real Money Trading* dalam Transaksi *Online* Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqih Muamalah (Studi Kajian pada Pemain Game Online Dragon Nest Indonesia Wilayah Kota Banda Aceh)." *Skripsi*, Januari 2020. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/15831/1/Masykur,%20140102065,%20FSH,%20HES,%20085277544149.pdf>
4. Rahardian, Muhammad Arief. "Konstruksi Nilai Barang Virtual dalam Fenomena *Real Money Trade*." *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, vol. 3, no. 1, hal. 36-46, Januari 2016. <https://jurnal.ugm.ac.id/jps/article/view/23525>
5. 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