

# **ANALISIS KLASIFIKASI PERKARA HAK CIPTA, MEREK, DAN PATEN DI PENGADILAN NEGERI JAKARTA PUSAT**

Rostina Ananda Putri ( 212040100067 )

Prodi Hukum B1/4, Fakultas Bisnis Hukum dan Ilmu Sosial

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis legalitas jual beli benda virtual melalui RMT (Real Money Trading) dalam konteks game online, khususnya Mobile Legends, dengan mengacu pada kerangka hukum yang berlaku di Indonesia. Selama beberapa tahun terakhir, fenomena jual beli benda virtual dalam permainan online telah menjadi semakin populer, tetapi hal ini juga memunculkan berbagai pertanyaan hukum terkait hak kepemilikan, hak cipta, merek, dan paten, serta dampaknya terhadap ekonomi dan permainan itu sendiri. Dalam konteks Pengadilan Negeri Jakarta Pusat, penelitian ini melihat bagaimana perkara-perkara terkait hak cipta, merek, dan paten diajukan dan dihadapi oleh pengadilan. Hasil analisis klasifikasi perkara ini dapat memberikan wawasan tentang pola dan karakteristik perkara hak cipta, merek, dan paten di wilayah hukum tersebut.

## **PENDAHULUAN**

Hak cipta, merek, dan paten merupakan bagian penting dalam sistem hukum hak kekayaan intelektual yang melindungi karya-karya kreatif, identitas merek, dan inovasi teknologi. Di Indonesia, Pengadilan Negeri Jakarta Pusat memiliki peran sentral dalam menyelesaikan sengketa yang berkaitan dengan hak cipta, merek, dan paten di wilayah hukumnya. Oleh karena itu, analisis mengenai klasifikasi perkara dalam domain ini menjadi penting untuk memahami pola dan karakteristik perkara yang diajukan ke pengadilan tersebut. Penelitian ini juga akan membandingkan hasil analisis dengan Pengadilan Negeri lain, yaitu PN Semarang, Jakarta, Makassar, dan Surabaya, untuk memperoleh pemahaman mengenai perbedaan regional dalam penyelesaian perkara hak cipta, merek, dan paten.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan mengumpulkan data sekunder berupa putusan-putusan perkara hak cipta, merek, dan paten yang diajukan ke Pengadilan Negeri Jakarta Pusat dalam periode tertentu. Data tersebut akan dianalisis menggunakan metode klasifikasi, di mana pola-pola umum dan karakteristik dalam perkara-perkara tersebut akan diidentifikasi. Selanjutnya, data hasil analisis akan dibandingkan dengan data serupa dari PN Semarang, Jakarta, Makassar, dan Surabaya untuk membandingkan distribusi dan penyelesaian perkara di masing-masing pengadilan. Selain itu, penelitian ini juga mengacu pada pandangan ahli hukum terkait perkembangan hukum di dunia game online dan RMT.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil analisis menunjukkan bahwa legalitas jual beli benda virtual melalui RMT dalam Mobile Legends dapat menimbulkan permasalahan hukum terkait dengan hak cipta,

merek, dan paten, terutama jika ada pelanggaran hak kekayaan intelektual yang terjadi dalam proses jual beli tersebut. Selain itu, dampak ekonomi dari praktik RMT juga dapat menjadi pertimbangan penting dalam menganalisis legalitasnya. Dalam konteks Pengadilan Negeri Jakarta Pusat, penelitian ini melihat bagaimana perkara-perkara terkait hak cipta, merek, dan paten diajukan dan dihadapi oleh pengadilan. Hasil analisis klasifikasi perkara ini dapat memberikan wawasan tentang pola dan karakteristik perkara hak cipta, merek, dan paten di wilayah hukum tersebut. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami kerangka hukum yang berlaku terkait jual beli benda virtual melalui RMT dalam game online, khususnya Mobile Legends, di Indonesia. Temuan dan rekomendasi dari penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan regulasi yang lebih tepat dan efektif dalam menghadapi tantangan hukum yang muncul dari fenomena RMT. Selain itu, analisis klasifikasi perkara hak cipta, merek, dan paten di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat dapat memberikan pandangan lebih luas tentang penyelesaian sengketa hak kekayaan intelektual di tingkat pengadilan.

## KESIMPULAN

Penelitian ini memberikan gambaran mendalam tentang analisis klasifikasi perkara hak cipta, merek, dan paten di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat dan legalitas jual beli benda virtual melalui RMT dalam game online, terutama Mobile Legends, dengan mengacu pada kerangka hukum Indonesia. Hasil analisis menunjukkan beragam jenis perkara terkait hak kekayaan intelektual yang diajukan ke pengadilan, seperti pelanggaran hak cipta, perselisihan merek, dan paten. Di sisi lain, praktik jual beli benda virtual melalui RMT dapat menimbulkan masalah hukum terkait hak cipta, merek, dan paten, serta aspek lain seperti perjanjian penggunaan dan keamanan data. Untuk mengatasi fenomena RMT, diperlukan pendekatan hukum yang tepat, termasuk peningkatan pemahaman dan kesadaran oleh pengembang dan penerbit game tentang hak kekayaan intelektual dan perlindungan hak mereka. Pengadilan harus menerapkan pendekatan yang konsisten dan adil dalam menangani perkara terkait hak cipta, merek, dan paten, sambil pemerintah mengkaji regulasi yang tepat dan up-to-date untuk melindungi hak kekayaan intelektual dalam konteks game online. Dengan pendekatan hukum yang tepat, diharapkan jual beli benda virtual melalui RMT dapat berlangsung sesuai dengan kerangka hukum di Indonesia dan menjaga kepentingan pengembang, penerbit, pemain, serta kelangsungan dan integritas game online seperti Mobile Legends.

## 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](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-052-7_76)
2. Pahlevi, Riza. "REAL MONEY TRADING: MENGOLAH PENGALAMAN BERMAIN MENJADI PENGHASILAN Studi Etnografi Proyek Identitas Pelaku Real Money Trading dalam Kehidupan Sehari-hari." 2018. [REAL MONEY TRADING: MENGOLAH PENGALAMAN BERMAIN MENJADI PENGHASILAN Studi Etnografi Proyek Identitas Pelaku Real Money Trading dalam Kehidupan Sehari-hari \(ugm.ac.id\)](#)
3. Admin. "Mengenal Perbedaan Antara Hak Cipta, Merek, dan Hak Paten." 2021. [Mengenal Perbedaan Antara Hak Cipta, Merek, dan Hak Paten - PHKI \(uma.ac.id\)](#)

4. Almusawir. “Hak Kekayaan Intelektual Seri Hak Cipta, Paten, dan Merek.” 2021. [P Hak Kekayaan Intelektual Seri Hak Cipta, Paten, dan Merek.pdf \(unibos.ac.id\)](#)
5. Nahrowi. “Plagiat dan Pembajakan Karya Cipta Dalam Hak Kekayaan Intelektual.” [Nahrowi.pdf \(uinjkt.ac.id\)](#)