

Dikotomi Ide dan Ekspresi dalam Ciptaan Berupa Gim Terkait Fenomena Reskinning = The Dichotomy of Idea and Expression in Works in the Form of Video Games Regarding the Reskinning Phenomenon

Muhammad Pravest Hamidi, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20521518&lokasi=lokal>

Abstrak

Reskinning gim merupakan fenomena yang sering terjadi saat ini. Penulis meneliti bagaimana doktrin dikotomi ide dan ekspresi diterapkan dalam kasus-kasus semacam ini. Berbeda dengan di Indonesia, doktrin dikotomi ide dan ekspresi telah berkembang pesat di Amerika Serikat. Penulis menggunakan metode penelitian hukum yuridis-normatif dengan tipologi penelitian hukum berupa penelitian eksplanatoris. Selain peraturan perundang-undangan dan putusan Indonesia, penulis mengolah data-data yang sebagian besar bersumber dari putusan-putusan Amerika Serikat serta pendapat para ahli hukum. Penulis menyimpulkan bahwa pada kasus reskinning gim, doktrin dikotomi ide dan ekspresi diterapkan dengan pertama-tama menetapkan “ide” gim Penggugat dengan metode abstraksi, kemudian mencari segala kemiripan yang ada melalui pembedahan analitis dan keterangan ahli, lalu menetapkan “ekspresi yang dilindungi” dan “ekspresi yang tidak dilindungi” berdasarkan doktrin-doktrin pembatas yakni doktrin scenes-a-faire dan merger, menetapkan standar yang layak (standar substantial similarity atau virtual identity) berdasarkan seberapa jauh suatu elemen dilindungi Hak Cipta berdasarkan seberapa orisinal karya tersebut, dan terakhir menerapkan standar yang layak tersebut pada karya Penggugat dan Tergugat. Penulis memberikan saran: 1. UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sebaiknya ditambahkan ketentuan yang memungkinkan penerapan standar virtual identity dalam kasus-kasus pelanggaran HakCipta; dan 2.Hakim sebaiknya memperhatikan juga bentuk-bentuk ekspresi yang tidak dilindungi Hak Cipta berdasarkan prinsip scenes-a-faire dan merger dalam menerapkan doktrin dikotomi ide dan ekspresi dan prinsip “pengambilan yang substansial” yang termuat dalam Pasal 41 huruf b dan Pasal 44 ayat (1) UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

.....Game reskinning is a phenomenon that often occurs nowadays. The author examines how the doctrine of the idea and expression dichotomy is applied in such cases. Unlike in Indonesia, the idea and expression dichotomy doctrine has developed rapidly in the United States. The author uses a juridical-normative legal research method with a typology of legal research in the form of explanatory research. In addition to the laws and regulations and court decisions in Indonesia, the author processes data which is mostly sourced from the court decisions in the United States and the opinions of legal experts. The author concludes that in game reskinning cases, the doctrine of idea and expression dichotomy is applied by firstly determining the Plaintiff’s game “idea” by the abstraction method, then looking for any similarities though analytical dissection and expert testimony, then identifying “protected expressions” and “unprotected expressions” based on limiting doctrines, then setting the appropriate standards (substantial similarity or virtual identity) based on how far an element is protected, and finally applying the appropriate standards on the work of the Plaintiff and Defendant. The author gives suggestions: 1. Law Number 28 of 2014 concerning Copyright should be added to provisions that allow the application of virtual identity standards in cases of copyright infringement; and 2. Judges should also pay attention to forms of expression that are not protected by

copyright when applying the doctrine of idea and expression dichotomy and the principle of "substantial taking" as contained in Article 41b and Article 44(1).