

Analisis Pertanggungjawaban Penyedia Platform Video Game Berbasis User-Generated Content Terhadap Pelanggaran Merek Yang Dilakukan Oleh Penggunanya = Analysis of the Accountability of User-Generated Content-Based Video Game Platform Providers for Trademark Infringement Committed by Their Users

Rico Reynardo, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920540479&lokasi=lokal>

Abstrak

Skripsi ini menganalisis pertanggungjawaban game developer sebagai penyedia platform user-generated content terhadap pelanggaran merek yang dilakukan oleh pengguna dan perbandingan antara pengaturan pertanggungjawaban game developer sebagai penyedia platform user-generated content terhadap pelanggaran merek yang dilakukan oleh pengguna di Indonesia dengan Jerman dan Amerika Serikat. Skripsi ini disusun dengan menggunakan metode penelitian yuridis-normatif. Game developer sebagai penyedia platform UGC kemudian berkewajiban untuk memastikan platform-nya aman, andal, dan bertanggung jawab, sehingga game developer bertanggung jawab terhadap segala konten yang diunggah oleh pengguna game. Apabila terjadi pelanggaran merek, game developer perlu melakukan notice and takedown sebagaimana diatur dalam Permenkominfo 5/2020 dan apabila game developer tidak melaksanakan ketentuan tersebut, maka game developer dapat dimintai pertanggungjawaban menggunakan prinsip contributory infringement atau vicarious liability. Setelah dilakukan perbandingan, diketahui bahwasanya tidak terdapat perbedaan signifikan dalam pengaturan pertanggungjawaban game developer terhadap pelanggaran merek pada game UGC mengingat bahwasanya ketiga negara sama-sama menggunakan mekanisme notice and takedown. Namun, Indonesia belum mengatur secara eksplisit dan khusus mengenai penggunaan doktrin contributory infringement dalam hukum positif Indonesia, berbeda dengan Amerika Serikat yang sudah tercantum dalam putusan Majelis Hakim sebagai yurisprudensi dan Jerman yang sudah menganut ketentuan dari EU Directive. Hal ini juga berlaku dalam vicarious liability, bahwasanya tidak ada pengaturan vicarious liability secara khusus dalam UNU MIG dan peraturan turunannya.

.....This thesis analyzes the accountability of game developers as providers of user-generated content platforms for trademark infringements committed by their users. It also compares the arrangements for the accountability of game developers as providers of user-generated content platforms for trademark infringements committed by their users in Indonesia, Germany, and the United States. This thesis is conducted using a juridical-normative research method. Game developers, as providers of UGC platforms, are obligated to ensure that their platforms are safe, reliable, and responsible. Therefore, game developers are responsible for all content uploaded by game users. In the event of a trademark violation, game developers need to perform a notice and takedown procedure as regulated by Permenkominfo 5/2020. If game developers fail to comply with these provisions, they can be held accountable using the principles of contributory infringement or vicarious liability. After the comparison, it is found that there is no significant difference in the arrangement of game developer accountability for trademark infringements on UGC games since all three countries use the notice and takedown mechanism. However, Indonesia has not explicitly and specifically regulated the use of contributory infringement doctrine in positive Indonesian law, unlike the

United States, which is stated in the judges' decision as jurisprudence, and Germany, which adheres to the provisions of the EU Directive. This also applies to vicarious liability, where there is no specific regulation of vicarious liability in the MIG Law and its derivative regulations.