

Perlindungan Hak Cipta dalam Dunia Fiksi suatu Franchise = Copyright Protection in the Fictional World of a Franchise

Fahrel Farda Khairi Somawiharja, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920567067&lokasi=lokal>

Abstrak

Dunia fiksi telah menjadi elemen penting dalam karya sastra, film, dan media interaktif, khususnya dalam industri kreatif global. Penelitian ini menganalisis kelayakan dunia fiksi sebagai ciptaan yang dapat dilindungi oleh hak cipta, dengan menitikberatkan pada doktrin dikotomi ide-ekspresi. Doktrin ini membedakan antara ide dan ekspresi konkret. Dalam konteks ini, dunia fiksi yang diwujudkan melalui proses worldbuilding yang mencakup pembuatan elemen-elemen narasi seperti karakter dan desain visual. Penelitian ini mengkaji konsep dunia fiksi melalui kerangka hukum nasional (UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta) dan internasional (Konvensi Bern dan TRIPS). Analisis lebih lanjut dilakukan menggunakan contoh kasus dunia fiksi Lands Between dalam Elden Ring dan Warhammer 40k, yang menunjukkan bagaimana dunia fiksi dapat diintegrasikan ke dalam perlindungan hak cipta melalui ekspresi kreatif yang spesifik. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa dunia fiksi layak dilindungi oleh hak cipta apabila memenuhi syarat orisinalitas, unsur pembeda yang unik, dan keterhubungan elemen-elemen fundamental dalam narasi.

.....The fictional world has become a significant element in literature, film, and interactive media, particularly in the global creative industry. This study analyzes the feasibility of fictional worlds as creations eligible for copyright protection, focusing on the idea-expression dichotomy doctrine. This doctrine distinguishes between ideas and their concrete expressions. In this context, fictional worlds are realized through the process of worldbuilding, which includes creating narrative elements such as characters and visual designs. This study examines the concept of fictional worlds through the legal framework of national law (Law No. 28 of 2014 on Copyright) and international regulations (the Berne Convention and TRIPS Agreement). Further analysis is conducted using case studies of the fictional worlds in Lands Between from Elden Ring and Warhammer 40k, demonstrating how fictional worlds can be integrated into copyright protection through specific creative expressions. The findings of this study affirm that fictional worlds are eligible for copyright protection if they meet the requirements of originality, unique distinguishing elements, and interconnectedness of fundamental narrative components.