

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan tentang implementasi kebijakan pemerintah dalam pengembangan dan perlindungan aplikasi game yang beredar di Indonesia dapat disimpulkan bahwa;

1. *Game* perlu dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta. Menyamakan perlindungan terhadap audio visual dengan perlindungan terhadap *game*, akan bertentangan dengan logika undang-undang hak cipta, dari sudut pandang pemrogram komputer dan pembuat *game*, hal ini belum dapat di tetapkan, karna perlindungan *game* sebagai suatu program komputer, maka hal ini hanya akan melindungi Sebagian dari suatu *game*, karna program komputer yang sebenarnya hanya memberikan hak eksklusif kepada pembuatnya, untuk melakukan distribusi, reproduksi, dan adaptasi. Pemerintah dan pemangku kepentingan lokal di industri *game* Indonesia seperti pengembang, penerbit dan *platform* telah berupaya semaksimal mungkin untuk mendorong perkembangan Indonesia mengikuti kebutuhan pasar. Namun, pengembang *game* lokal Indonesia dan pemerintah Indonesia tidak mampu memenuhi kebutuhan pasar dengan kekurangan yang ada. *Video game* memerlukan perlindungan hukum yang melindungi segala aspek dalam ranah hak kekayaan atas intelektual baik secara perlindungan hukum preventif maupun represif.
2. Didalam *game online*, ada beberapa unsur-unsur kreatif yang bersifat khas dan pribadi yang mana perlu dilindungi dalam Undang-Undang yaitu:
  - a. Elemen audio (komposisi musik, rekaman suara, dan bentuk suara lainnya),
  - b. Elemen video (gambar fotografi, gambar digital bergerak, animasi dan teks),
  - c. Kode komputer atau kode sumber dan kode objek (penggerak utama permainan, kode tambahan, plugins dan komentar).

Adapun objek lainnya yang perlu dilindungi Undang-Undang hak ciptanya seperti naskah permainan, alur cerita dan yang berkenaan dengan tulisan lainnya serta bentuk karakter, koreografi, peta dan karya arsitektur yang terdapat dalam

*game online*. Hal lain yang harus dilindungi dalam suatu *game online* adalah hak-hak yang dimiliki oleh pencipta, maupun pemegang hak cipta.

## B. Saran

Adapun yang disarankan berdasarkan kesimpulan diatas adalah sebagai berikut:

1. Perlu sekiranya untuk mengetahui apa saja yang diperlukan untuk mengembangi suatu *game* terutama dari kebijakan pemerintah yang harusnya membantu pelaku usaha di industri *video game* Indonesia. UUHC juga perlu memberikan pembedaan terkait *game* dan program komputer, dan memberikan penjelasan secara rinci mengenai hal-hal apa saja yang dapat membedakan *game* dan suatu program komputer, mengingat bahwa pada dasarnya, kedua hal tersebut terdiri dari rangkaian kode komputer yang hampir sama, yaitu *source code* dan *object code* ,namun yang menjadi sangat membedakan antara keduanya adalah, di dalam *game online* terdapat beberapa unsur-unsur kreatif yang bersifat khas dan pribadi yang harus di lindungi hak ciptanya, seperti naskah permainan, alur cerita dan yang berkenaan dengan tulisan lainnya serta bentuk karakter, koreografi, peta dan karya arsitektur yang terdapat dalam *game online*.
2. Terdapat beberapa elemen-elemen penyusun dari suatu *game* yang menjadi ciri khas suatu *game* tersebut, dan menjadi pembeda antara satu *game* dengan *game* yang lainnya, perlu sekiranya hal-hal tersebut dicantukan kedalam suatu bab khusus mengenai *game* dalam UUHC, mengingat bahwa dunia *game* bukan lagi hanya menjadi suatu hiburan belaka, tapi sudah berkembang jauh menjadi suatu industri yang besar dengan jumlah pelaku usaha yang tidak sedikit lagi jumlahnya, hal ini juga bertujuan agar lebih memberikan kejelasan mengenai *game* seperti apa yang dapat dikategorikan sebagai hal yang dapat dilindungi menurut Undang-Undang tersebut. Dan sejauh apa Undang-Undang Hak Cipta dapat melindungi hal-hal yang terdapat dalam suatu *game online*, dan juga untuk mengetahui tentang apa saja kebijakan yang selayaknya diberikan pemerintah terhadap pengembangan dan perlindungan aplikasi *game* di Indonesia