Abstrak

Sebagai hak milik, hak cipta dapat pula dialihkan oleh penciptanya atau yang berhak atas ciptaan itu. Salah satu cara pengalihan hak cipta dikenal dengan nama lisensi hak cipta atau dikenal juga dengan perjanjian lisensi. Dalam hak cipta, program komputer adalah ciptaan yang dilindungi berdasarkan Pasal 1 ayat (9) Undang-undang Hak Cipta. Bentuk dari program komputer atau *software* semakin berkembang mengikuti teknologi. Salah satunya berbentuk *game online*. *Game online* adalah program permainan komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui *internet*. Selain itu, sebelum mengakses permainan tersebut, pengguna atau *user* diwajibkan untuk menyetujui semua ketentuan dan peraturan yang tertuang dalam perjanjian baku yang disebut dengan *EULA* (*End Users License Agreement*). *EULA* ini dapat ditemukan hampir diseluruh aplikasi. Untuk metode penelitian sendiri,digunakan metode normatif dengan menganalisis *EULA* yang dikeluarkan oleh PT Lyto Datarindo Fortuna. Selanjutnya, untuk rumusan masalah terdapat dua hal yaitu yang pertama adalah mengenai pengaturan lisensi di Indonesia dan yang kedua adalah bagaimana cara cara penyelesaian yang dapat ditempuh dalam hal melindungi kepentingan pemegang lisensi game online terhadap pihak ketiga yang melanggar *EULA*. Dari kedua permasalahan dapat disimpulkan, bahwa pertama, perjanjian lisensi hak cipta sangat berkaitan dengan perlindungan hak cipta sebagai bagian dari HKI. Hal ini dikarenakan, tanpa adanya perlindungan yang memadai melalui peraturan perundang–undangan baik dari negeri sendiri maupun Internasional, dengan sendirinya tidak akan memancing minat para pengusaha (individu), ataupun perusahaan badan hukum lainnya untuk melakukan perjanjian lisensi. Berdasarkan hal tersebut, adalah wajar jika ditemui pemberi lisensi melihat terlebih dahulu apakah di negara penerima lisensi telah terdapat perlindungan HKI yang memadai atau tidak khususnya dalam hal hak cipta. Kedua, bagi seluruh pengguna game online, untuk membaca terlebih dahulu *EULA* secara utuh sebelum mengakses permainan yang akan dimainkan setelahnya. Hal ini dimaksudkan agar kelak *users* tau batasan-batasan yang harus dipatuhi dan mengerti apa saja pelanggaran yang harus dihindari. Sebab jika tidak, para pengguna yang melanggar dapat dikatakan sebagai wanprestasi karena telah melanggar perjanjian *EULA* yang sudah disepakati sebelumnya. Selain itu, diperlukan juga bagi pihak PT Lyto Datarindo Fortuna untuk memperbaharui ketentuan yang ada di *EULA* agar tingkat pelanggarannya bisa diminimalisir, dan yang terpenting adalah diharapkan Lyto dapat menambahkan pilihan penyelesaian yang lebih spesifik ke dalam ketentuan *EULA*.