PENERAPAN PIDANA TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA *GAME PLAYSTATION*

(Studi Perkara No : 1667/Pid.B/2012/PN)

Ibnu Adam[1], Fitriati[2], Syafridatati[1]

[1]Program Studi Ilmu Hukum. Universitas Bung Hatta

[2]Program Studi Ilmu Hukum. Universitas Eka Sakti

Email: Souzaadam769@gmail.com

ABSTRAK

Menurut Undang - Undang No 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis. sebagaimana yang di atur dalam Pasal 12 ayat (1) meliputi ciptaan bidang ilmu pengetahuan,seni,dan sastra.yang di dalamnya mencakup program komputer. Pelanggaran Hak Cipta masih menjadi masalah yang belum terselesaikan. Dalam kasus tahun 2012 pelanggaran hak cipta yang terjadi di surabaya dengan sengaja memamerkan,mengedarkan,menjual kepada umum barang hasil pelanggaran hak cipta. Hal ini yang mendorong peneliti untuk mengangkat masalah, a) bagaimanakah penerapan pidana terhadap tindak pidana pelanggaran hak cipta game playstation; b) bagaimanakah pertimbangan hakim dalam menjatuhkan sanksi terhadap tindak pidana pelanggaran hak cipta game playstation. Metode penelitian yang digunakan penulis penelitian hukum yuridis normatif,dilakukan dengan cara meneliti bahan kepustakaan studi dokumen. Sumber penelitian ini terdiri bahan hukum primer, sekunder, tersier. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah studi dokumen. Analisa data yang di teliti tanpa mengunakan angka–angka. simpulannya,terdakwa terbukti bersalah dengan sengaja menjual,memamerkan menyiarkan kepada umum hasil pelanggaran hak cipta sebagaimana di atur dalam Pasal 72 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta dengan Pidana penjara selama 4 (empat) bulan dan denda Rp.5.000.000 (lima juta rupiah).

Kata Kunci: Penerapan, Pidana,Hak Cipta

UNIVERSITAS BUNG HATTA