# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Media berbasis teknologi digital saat ini telah memasuki berbagai segmen aktifitas manusia hampir di seluruh belahan dunia. Era globalisasi dan digital telah berkembang sedemikian pesat terutama pengaruhnya terhadap bidang pekerjaan/aktifitas manusia. Perkembangan game sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri termasuk internet yang saat ini menjadi salah satu penghubung menuju dunia maya. Meledaknya game sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil *(small local network)* sampai menjadi internet dengan kecepatan akses yang sangat luar biasa dan terus berkembang sampai sekarang.[1] Sebagaimana yang diatur dalam Pasal 12 ayat (1) Undang-undang Repuplik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta mengatur program komputer sebagai ciptaan dilindungi oleh hak cipta. Perlindungan terhadap *video game* dilakukan mengingat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang tinggi sehingga dapat menjadi alat untuk pelanggaran hukum di bidang hak cipta. dengan perkembangan teknologi yang pesat seperti saat ini, perlindungan terhadap hak cipta terutama dalam bentuk digital / informasi elektronik tidaklah mudah untuk dilaksanakan karena pelanggaran hak cipta menjadi lebih rumit.

[1] H. Achmad Sodiki, 2005 *Kejahatan Mayantara* ( *cyber crime* ), PT Refika Aditama,Bandung, hlm 24

Aturan mengenai pembajakan permainan video (*video game*) dalam Undang-Undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002 terdapat di dalam Pasal 12 ayat (1) yaitu ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. didalamnya mencakup Program komputer masuk kategori permainan video pada huruf (a). beberapa aturan lainya yang berkaitan dengan hak cipta dalam Undang-Undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2012 adalah Pasal 12 Angka 2 tentang ciptaan yang dilindungi, Pasal 12 Ayat (3) tentang perlindungan yang dimaksud, Pasal 30 ayat (1) tentang jangka waktu perlindungan, Pasal 72 tentang sanksi pidana.

Hak cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra (*art and literary*) yang di dalamnya mencakup pula program komputer. Hak cipta adalah hak khusus bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaanya atau memberi izin untuk itu dalam bidang pengetehuan, kesenian, dan kesusastraan, dengan pembatasan pembatasan tertentu. Dalam  Pasal 2 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta diatur bahwa hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara  otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan. Seperti kasus tahun 2014 tentang pelanggaran hak cipta yang terjadi di surabaya dengan terdakwa yang berdomisili di surabaya dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait yaitu

berupa 450 (empat ratus lima puluh) keping dan 385 (tiga ratus delapan puluh lima) keping DVD game playstation 2. Bahwa perbuatan terdakwa menjual DVD game playstation 2 bajakan tersebut adalah tanpa sepengetahuan dan tanpa seijin dari pemegang hak cipta yang mengakibatkan menurunkan reputasi hak kekayaan intelektual dan negara dirugikan pada aspek ekonomi dalam hal bea masuk berikut pajak atas impor barang produk tersebut. Perbuatan terdakwa sebagaimana diatur dan diancam pidana dalam pasal 72 ayat (2) undang-undang nomor 19 tahun 2002 tentang hak cipta. Dengan pidana penjara selama 6 (enam) bulan dengan perintah segera ditahan dan menghukum terdakwa membayar denda sebesar Rp2.500.000,00 (dua juta lima ratus ribu rupiah) subsidiair selama 3 (tiga) bulan kurungan.

Berdasarkan uraian di atas, saya tertarik untuk membahas tentang kasus pembajakan game playstation, baik penerapan pidana terhadap pelanggaran hak ciptanya, dan penerapan Undang-undang nomor 19 tahun 2002 tentang Hak cipta sudah cukup optimal dalam penerapan pidana, khususnya pelanggaran Hak cipta, dikuatkan dengan adanya fenomena pembajakan game khususnya game playstation yang mengakibatkan ruginya beberapa pihak seperti developer game dan pengedarnya .Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membahas tentang PENERAPAN PIDANA TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA GAME PLAYSTATION (STUDI PERKARA: NO. 1667/Pid.B/2012/PN).

**B.Perumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah penerapan pidana terhadap pelanggaran Hak Cipta khususnya DVD *game playstation* bajakan dalam putusan No. 1667 /Pid.B/2012/PN?
2. Bagaimanakah pertimbangan hakim dalam putusan No. 1667 /Pid.B/2012/PN ?

**C.Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan pidana terhadap pelanggaran Hak Cipta khususnya DVD *game playstation* bajakan dalam putusan No. 1667 /Pid.B/2012/PN
2. Untuk Mengetahui pertimbangan hakim dalam putusan No. 1667/Pid.B/2012/PN

**D.Metode penelitian**

Dalam suatu penelitian guna untuk menemukan dan mengembangkan kejelasan dari sebuah pengetahuan sehingga tercapainya tujuan yang diharapkan maka diperlukan metode penelitian.maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah yuridis normatif.Pendekatan normatif itu meliputi asas-asas hukum, sistematika hukum, sinkronisasi (penyesuaian) hukum, perbandingan hukum atau sejarah hukum. Penelitian hukum yuridis normatif adalah merupakan penelitian yang mengkaji dokumen, yakni menggunakan berbagai data sekunder seperti peraturan perundang-undangan, keputusan pengadilan, teori hukum, dan dapat berupa pendapat sarjana[2]

2.Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data Sekunder yaitu data yang diperoleh atau berasal dari bahan kepustakaan[3.] Data sekunder terdiri dari:

a. Bahan hukum primer yang berupa:
   1) Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP).
   2) Kitab Undang-undang Hukum Acara Pidana (KUHP).
   3) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang informasi dan transaksi elektronik.
   4) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta.

[2] Roni Hanitijo Soemitro, 2001, *Metodologi Penelitian Hukum dan jurimetri*, Ghalia Indonesia, Jakarta, hlm.10.

[3] Bambang Sunggono, 2013, *Metodologi Penelitian Hukum*, Rajawali Pers, Jakarta, hlm. 13.

5) Putusan Perkara Nomor 1667/Pid.B/2012/PN

b. Bahan hukum sekunder

Bahan Hukum Sekunder yaitu dengan mencari bahan hukum yang tidak mengikat, tetapi dengan mengetahui pokok permasalahan serta memberi petunjuk, berupa Peraturan perundang-undangan, berbentuk buku-buku yang ditulis para sarjana, literaturliteratur, hasil penelitian yang telah dipublikasikan, jurnal-jurnal hukum dan lain-lain.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan Hukum Tersier merupakan bahan hukum yang mendukung bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder dengan memberikan pemahaman dan pengertian atas bahan hukum lainnya. Bahan hukum yang dipergunakan adalah Kamus Besar Bahasa Indonesia dan Kamus Hukum

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan studi dokumen. Studi dokumen merupakan pengkajian informasi tertulis mengenai hukum yang tidak dipublikasikan secara umum, tetapi dapat diketahui oleh pihak tertentu.Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data sekunder berupa pendapatpendapat atau tulisan para ahli atau pihak lain mempelajari bahan-bahan kepustakaan dan literatur yang berkaitan dengan penelitian.

4. Analisis Data

Setelah mendapatkan data yang diolah, kemudian dianalisis dengan menggunakan cara analisis deskriptif kualitatif. Maksudnya adalah analisis data yang dilakukan dengan menjabarkan secara rinci kenyataan atau keadaan atas suatu objek dalam bentuk kalimat guna memberikan gambaran lebih jelas terhadap permasalahan yang diajukan sehingga mempermudah menarik kesimpulan.[4]

[4] *Ibid,*