

## PENERAPAN SANKSI PIDANA BAGI PELANGGARAN HAK CIPTA PENGGANDAAN DVD GAME TANPA IZIN

**YESI MELAWATI, LOLA YUSTRISIA, RIKI ZULFIKO**

Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat  
yesicolection@gmail.com, lolayustrisia@yahoo.com, rikizulfiko@gmail.com

**Abstract:** *The development of advanced trade and technology has an impact on the progress of the development of Intellectual Property Rights. Along with these developments, copyright violations are also rife. In this study, the authors wanted to examine the application of criminal sanctions related to copyright infringement, especially the duplication of Digital Versatile Disks with game content. In seeing how the application of criminal sanctions for Copyright violators in duplicating DVD Games, the authors raised the case with decision No. 1766/Pid.B/2014/PN.TNG regarding the duplication of DVD Games without permission by the defendant Anton Sucipto by way of reproducing, copying DVD Game discs using duplicator tools and/or machines located in a rented house in one of the areas in Tangerang City South, Banten. This research is a normative juridical research and is an exploratory research through a statutory approach. The results of the research and discussion conclude that the application of Law No. 28 of 2014 concerning Copyright has been well applied in the study of decisions, but in its application as a deterrent to copyright infringement activities it is still not effective. Copyright infringements will continue to occur due to weak supervision and law enforcement regarding cases such as the duplication of DVD games which are still widely circulated in Indonesia.*

**Keywords:** *Act of Copyright; DVD Game; Illegal copying*

### A. Pendahuluan

Indonesia sebagai bagian dari masyarakat internasional melalui Undang-Undang Nomor 7 tahun 1994 telah mengesahkan Persetujuan tentang Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia. Pengesahan tersebut didasari adanya peluang dan tantangan yang timbul karena kemajuan pengetahuan, teknologi dan informasi yang telah mampu menerobos batas-batas negara berikutan perangkat sosial, budaya ekonomi dan hukumnya. Pengesahan ini bertujuan untuk mencapai kesepakatan memberlakukan Sistem Pasar Bebas dan Pola Perdagangan yang lebih terbuka dengan berimplikasi global dan didukung persaingan sehat. Dalam upaya mendukung pola persaingan perdagangan yang sehat itu diperlukan instrumen hukum yang perlu ditegakkan yakni hukum Hak Kekayaan Intelektual (Jened, 2007). Peraturan mengenai Kekayaan Intelektual khususnya mengenai hak cipta diatur dengan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 yang kemudian diganti menjadi Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987, kemudian diganti kembali dengan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997 Undang-Undang tersebut diganti menjadi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Kekayaan Intelektual dan terakhir diganti pada tahun 2014 dengan diundangkannya Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta (Dewi Prapmasari, 2019).

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 peraturan perundang-undangan. Pada dasarnya hak eksklusif pada hak cipta timbul secara otomatis terhitung sejak suatu ciptaan tersebut dilahirkan atau berwujud. Suatu ciptaan dikatakan telah dilahirkan atau berwujud jika ciptaan tersebut telah dapat dilihat secara kasatmata atau dapat didengar. Sejak saat itu pencipta atau pemegang hak telah memiliki hak eksklusif atas ciptaanya tanpa memerlukan pendaftaran hak secara formal (Ginting, 2012). Peraturan mengenai Hak Kekayaan Intelektual (HKI) bertujuan untuk memberikan perlindungan hukum secara memadai terhadap karya-karya intelektual yang diciptakan oleh dan untuk manusia, sehingga diharapkan dapat mendukung terciptanya iklim yang kondusif dalam mendorong keairahan para pencipta dan inventor sehubungan dengan kegiatan kreatif dan inovatif. Namun disisi lain, seiring dengan perkembangan yang terus terjadi di dalam masyarakat, tidak sedikit di antara mereka yang memanfaatkan perkembangan

teknologi untuk melakukan tindakan yang bertentangan dengan aturan hukum yang berlaku, seperti penggandaan dan/atau meng-*copy* hasil karya-karya intelektual.

Dilansir dari Kompas.com (2012), Indonesia menempati peringkat kesebelas sebagai negara dengan pembajakan terbesar, sementara pada tahun 2015 hingga 2021, pelanggaran-pelanggaran tentang hak cipta ini mendapatkan angka yang cukup besar yaitu sebanyak 1.184 perkara pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (Pangestu, 2021). Maka dari itu, dalam penelitian ini penulis ingin mengkaji penerapan sanksi pidana terkait pelanggaran Hak Cipta khususnya penggandaan *Digital Versatile Disk* dengan isi konten permainan (atau sederhananya dikenal dengan sebutan *DVD Game*). Sebagai bahan acuan dalam melihat bagaimana penerapan sanksi pidana bagi pelanggar Hak Cipta pada penggandaan *DVD Game*, penulis mengangkat kasus dengan putusan No. 1766/Pid.B/2014/PN.TNG mengenai penggandaan *DVD Game* tanpa izin yang dilakukan oleh terdakwa Anton Sucipto dengan cara memperbanyak, mengcopy keping *DVD Game* menggunakan alat dan/ atau mesin duplikator yang berlokasi di rumah kontrakan pada salah satu daerah di Kota Tangerang Selatan, Banten.

Terdakwa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 113 ayat (3) Undang-Undang RI No. 28 Tahun 2014 tentang Hak cipta yang berbunyi: “Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak (1) (2) (3) Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan sanksi pidana bagi pelanggar Hak Cipta pada penggandaan *DVD Game* dan juga untuk mengetahui sanksi pidana pada putusan No. 1766/Pid.B/2014/PN.TNG. Maka dari itu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana penerapan sanksi pidana bagi pelanggar hak cipta pada penggandaan *DVD Game* dalam putusan No:1766/Pid.B/2014/PN.TNG? Apakah sanksi pidana pada putusan Nomor: 1766/Pid.B/2014/PN.TNG telah sesuai dengan tahapan Peraturan Perundang-undangan yang berlaku?

Penulis memilih fokus pelanggaran hak cipta pada penggandaan *DVD Game* ialah karena dalam satu permainan terlekat beberapa bidang kekayaan intelektual seperti paten, merek, dan juga hak cipta (Irawan, 2020). Selain itu, dalam satu permainan terdapat beberapa hak cipta dari pencipta yang berbeda sehingga menimbulkan perlindungan terhadap hak kekayaan intelektual yang jauh lebih kompleks. Di Indonesia sendiri, kasus tentang penggandaan *DVD Game* masih jarang diadili walaupun pelanggaran ini telah berakar dimanmana. Oleh karena itu, menurut penulis hal-hal terkait meninjau kembali tentang penerapan hukum hak cipta terhadap *DVD Game* di Indonesia patut di kaji lebih lanjut mengingat perkembangan *trend* permainan video yang semakin pesat di era digital.

## B. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah. yuridis normatif yaitu suatu metode atau cara yang dipergunakan dalam penelitian hukum dengan meneliti bahan yang diperoleh dari pengumpulan materi pada dokumen tertulis (Ishaq, 2017). Penelitian ini bersifat eksploratif, yang berarti penelitian ini ditujukan untuk memperoleh keterangan, informasi, penjelasan, dan data mengenai hal-hal yang belum diketahui. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan undang-undang (*Statue Approach*) yaitu pendekatan yang dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang bersangkutan dengan isu hukum yang ditangani (Marzuki, 2019). Dalam penelitian ini, penulis menelaah Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 dan juga versi sebelumnya dari Undang-Undang ini ialah Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Kekayaan Intelektual sebagaimana Undang-Undang ini digunakan dalam putusan No: 1766/Pid.B/2014/PN.TNG. Sumber hukum yang digunakan dalam penelitian ini ialah sumber hukum primer, sekunder dan juga tersier. Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang utama, sebagai bahan hukum yang bersifat *autoritatif*, yakni bahan hukum yang mempunyai otoritas, Bahan hukum primer meliputi peraturan

perundang-undangan dan segala dokumen resmi yang memuat ketentuan hukum seperti: 1) Putusan Nomor: 1766/Pid.B/2014/PN.TNG, 2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta 3) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Kekayaan Intelektual 4) Undang Hukum Pidana dan 5) Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHP). Bahan hukum sekunder yaitu bahan-bahan yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer. Dalam penelitian ini sebagai bahan hukum sekunder penulis melakukan rujukan kepada beberapa buku yang berkaitan dengan hak cipta dan juga Undang-Undang hak cipta, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana serta tafsiran dan juga jurnal hukum serta artikel-artikel hukum yang berasal dari situs-situs internet yang berkaitan dengan perspektif hukum pidana atas pelanggaran hak cipta penggandaan *DVD Game* tanpa izin. Sumber hukum berikutnya ialah bahan hukum tersier yang mana merupakan bahan-bahan non-hukum yang dengan pertimbangannya diperlukan dalam penelitian hukum seperti halnya kamus, ensiklopedia, dan sebagainya. Adapun teknik pengumpulan bahan hukum yang digunakan yaitu penelitian putusan yaitu dengan cara membaca, menelaah, mengutip, dari bahan-bahan hukum yang ada. Data yang diperoleh kemudian melewati proses pemeriksaan bahan hukum, yaitu penulis melakukan pemeriksaan bahan hukum yang terkumpul apakah bahan hukum yang diperoleh sudah cukup lengkap, dan sudah cukup benar sesuai dengan permasalahan, kemudian dilanjutkan dengan klasifikasi bahan hukum, yaitu dilakukan dengan cara menyusun dan menempatkan bahan pada tiap-tiap pokok pembahasan dengan susunan yang sistematis sehingga memudahkan dalam pembahasannya.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### 1. Penerapan Sanksi Pidana Mengenai Hak Cipta dalam Penggandaan *DVD Game* tanpa Izin Menurut UNDANG-UNDANG No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Pemerintah Republik Indonesia telah mengundangkan Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta yang merupakan instrumen atau perangkat hukum untuk memberikan jaminan perlindungan karya cipta, salah satunya adalah terhadap permainan. Perlindungan ini meliputi segala bentuk penyajian permainan digital baik secara daring maupun berbasis DVD. Undang-undang hak cipta juga merupakan suatu wadah dimana tertuang peraturan-peraturan yang dapat melindungi hak-hak pencipta. Undang-undang hak cipta dari zaman ke zaman mengalami banyak perubahan dan Undang-undang hak cipta tidak pernah terlepas dari pasal-pasal yang menjelaskan tentang hak eksklusif pencipta yaitu hak ekonomi dan hak moral, maraknya pembajakan *DVD Game* kini menjadi fenomena biasa yang sudah banyak dijumpai di masyarakat.

Mengenai pelanggaran terhadap hak cipta ini seiring dengan kemajuan dan perkembangan zaman serta teknologi, terutama pada pasca kemerdekaan dan reformasi, objek pelanggaran hak cipta tidak hanya berupa buku, lagu atau lukisan saja namun bisa juga berupa cakram optik atau disc (DVD/VCD) maupun perangkat lunak komputer atau software. Ini membuktikan seiring munculnya kesadaran akan pentingnya pengakuan dan perlindungan terhadap hak cipta, akan muncul pula tindakan-tindakan pelanggaran hak cipta yang beraneka ragam dan bervariasi (Thalib, 2013).

Hak cipta terdiri dari hak moral dan hak ekonomi, sebagaimana dimaksud Undang-Undang No. 28 tentang Hak Cipta tahun 2014, hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta untuk: 1) Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum; 2) menggunakan nama aliasnya atau samarannya 3) mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat; 4) mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan 5) mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Sedangkan hak ekonomi menurut Undang-Undang Hak Cipta tahun 2014 adalah hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan. Hak tersebut meliputi 8 hal, yaitu: 1) Penerbitan ciptaan 2) Pengadaan ciptaan dalam segala bentuknya 3) Penerjemahan Ciptaan; 4) Pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan 5) Pendistribusian atau salinannya; 6) pertunjukan Ciptaan; 7)

Pengumuman Ciptaan; 8) Komunikasi Ciptaan dan penyewaan Ciptaan. Dari penguraian ringkas di atas, hak ekonomi pada Undang-Undang Hak Cipta tahun 2014 menekankan bahwa pemegang hak cipta ialah satu-satunya pihak yang berhak mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan tersebut, sehingga pengadaan salinan serta distribusi diluar daripada kehendak pemegang hak cipta dapat dikategorikan sebagai pelanggaran dan/atau suatu tindakan kriminal. Prinsip ini merupakan salah satu prinsip umum di dalam Undang-Undang Hak Cipta.

Maraknya kejahatan pelanggaran hak cipta tidak terlepas dari kemauan masyarakat untuk mendapatkan barang yang sama dengan harga yang murah, maka masyarakat pasti akan mencari barang-barang bajakan yang otomatis mempunyai harga jual yang lebih murah apabila dibandingkan dengan produk aslinya. Pelanggaran hak cipta yang mana dapat difenisikan sebagai penggunaan karya cipta yang melanggar hak eksklusif pemegang hak cipta, dimana salah satu praktiknya dapat berupa pembajakan. Pembajakan sendiri dapat di bagi ke dalam tiga kategori. Pertama, pembajakan sederhana, di mana suatu rekaman asli dibuat duplikatnya untuk diperdagangkan tanpa seizin produser atau pemegang hak yang sah. Rekaman hasil bajakan dikemas sedemikian rupa, sehingga berbeda dengan kemasan rekaman aslinya. Kedua, rekaman yang dibuat duplikatnya, kemudian dikemas sedapat mungkin mirip dengan aslinya, tanpa izin dari pemegang hak ciptanya. Logo dan merek ditiru untuk mengelabui masyarakat, agar mereka percaya bahwa yang dibeli itu adalah hasil produksi yang asli. Ketiga, penggandaan tanpa izin Pencipta ataupun Pemegang Hak Cipta.penggandaan tanpa izin. (Miranda, 2013).

Mengenai produk-produk bajakan tersebut tidak hanya harganya saja yang murah akan tetapi akses mendapatkannya juga mudah, hal ini ditandai dengan banyaknya penjual yang menjual konten permainan/ *Game* dalam bentuk DVD bajakan dipinggir-pinggir jalan maupun dalam Mall-Mall besar. Hal ini justru mengakibatkan produser ataupun pelaku hak cipta mengalami kerugian baik kerugian materil maupun kerugian immateril, yang secara tidak langsung juga telah merugikan negara karena telah mengurangi pemasukkan negara dari penjualan barang-barang yang legal. Oleh karena besarnya jumlah kerugian yang dialami oleh industri maupun yang dialami oleh negara maka terhadap kejahatan hak cipta tersebut tidak boleh dipandang sepele oleh pemerintah, sehingga pemerintah pun sebagai wujud konkrit keinginannya untuk memberantas kejahatan hak cipta tersebut berusaha untuk meningkatkan perlindungan bagi pencipta maupun pemegang hak cipta tersebut. Kejahatan hak cipta merupakan delik aduan dan hal inilah yang membuka peluang bagi pemegang hak cipta atau penerima hak cipta untuk mengajukan tuntutan terhadap para pelaku kejahatan hak cipta.

Pelanggaran hak cipta pada kasus Nomor:1766/Pid.B/2014/PN.TNG mengenai penggandaan *DVD Game* tanpa izin yang dilakukan oleh terdakwa Anton Sucipto pada tahun 2014 menjadi studi putusan dalam penelitian ini. Anton Sucipto yang kemudian disebut terdakwa (sesuai dengan putusan) terbukti melakukan pelanggaran Hak Cipta berupa penggandaan DVD Game permainan komputer tanpa seizin penciptanya atau pemegang Hak Cipta dengan cara memperbanyak, mengcopy keping DVD Game menggunakan alat dan/ atau mesin duplikator di rumah kontrakan tempat usaha di Kota Tangerang Selatan, Banten. Terdakwa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan pelanggaran hak cipta sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang No. 28 Pasal 113 ayat (3) Undang-Undang RI No. 28 Tahun 2014 tentang Hak cipta yang berbunyi: "Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak (1) (2) (3) Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)."

Dalam putusan ini yang menjadi pertimbangan Majelis Hakim dalam menjatuhkan putusan terhadap Terdakwa Anton Sucipto yaitu bahwa oleh karena Terdakwa mampu bertanggung jawab, maka harus dinyatakan bersalah dan dijatuhi pidana serta menimbang, bahwa dalam perkara ini terhadap Terdakwa telah dikenakan penangkapan dan penahanan yang sah, maka masa penangkapan dan penahanan tersebut harus dikurangkan seluruhnya dari pidana yang dijatuhkan; Majelis Hakim juga menimbang, bahwa oleh karena Terdakwa

ditahan dan penahanan terhadap Terdakwa dilandasi alasan yang cukup, maka perlu ditetapkan untuk menjatuhkan pidana terhadap Terdakwa, maka perlu dipertimbangkan terlebih dahulu keadaan yang memberatkan dan yang meringankan Terdakwa. Hal-hal yang memberatkan terdakwa ialah Perbuatan Terdakwa meresahkan masyarakat dan hal-hal yang meringankan ialah Terdakwa menyesali perbuatannya dan terdakwa belum menikmati hasil kejahatannya.

## **2. Penerapan Sanksi Pidana pada Penggandaan DVD Game dalam putusan No: 1766/Pid.B/2014/PN.TNG**

Pelanggaran hak cipta timbul jika ada pihak lain yang melaksanakan apa yang menjadi hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta secara tanpa izin. Pada dasarnya pelanggaran hak cipta dapat dikategorikan menjadi pelanggaran langsung (*direct infringement*); pelanggaran atas dasar kewenangan (*authorization of infringements*); dan pelanggaran tidak langsung (*indirect infringement*) (Rahmi, 2014). Pelanggaran langsung (*direct infringement*), dapat berupa tindakan mereproduksi dengan meniru karya asli. Disebut sebagai pelanggaran meskipun hanya sebagian kecil karya asli yang ditiru maupun substansial partinya. Dalam pelanggaran atas dasar kewenangan (*authorization of infringements*), yang dipermasalahkan adalah mengenai siapa yang akan bertanggung gugat jika terjadi pelanggaran. Bentuk pelanggaran ini membebankan tanggung gugat pada pihak-pihak yang dianggap mempunyai kewenangan atas pelaksanaan pekerjaan di mana pelanggaran hak cipta itu terjadi. Pada pelanggaran tidak langsung (*indirect infringement*), tolak ukur yang digunakan adalah bahwa si pelanggar tahu atau selayaknya mengetahui bahwa barang-barang yang terkait dengan mereka adalah hasil penggandaan yang merupakan pelanggaran (Rahmi, 2014).

Terdakwa Anton Sucipto pada putusan Nomor: 1766/Pid.B/2014/PN.TNG melakukan pelanggaran langsung (*direct infringement*). Penulis melihat bahwa faktor penyebab terjadinya tindak pidana di bidang hak cipta dapat disebabkan antara lain mencari keuntungan finansial secara cepat dengan mengabaikan kepentingan pemegang hak cipta, selain itu terjadinya kejahatan hak cipta karena besarnya peluang-peluang karena masih lemahnya sistem pengawasan dan pemantauan kejahatan hak cipta. Perlindungan melalui perundang-undangan Republik Indonesia memang sudah ada yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dimana perubahan besar yang terjadi pada peraturan ini dari peraturan sebelumnya seperti tidak berdampak, dimana perubahan dari delik biasa menjadi delik aduan, menjadikan hanya pencipta atau pemegang hak ciptanya-lah yang memegang dan mengetahui dengan pasti ciptaan yang asli atau palsu dipasaran. Oleh karena itu, aparat penegak hukum tidak dapat bergerak sendiri tanpa adanya pengaduan terlebih dahulu dari pencipta atau pemegang hak cipta yang merasa dirugikan atas pelanggaran hak cipta. Dalam melakukan proses hukum, aparat penegak hukum tidak mungkin langsung mengetahui apakah suatu pihak telah mendapat izin untuk mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan.

Oleh karena itu, harus ada pengaduan terlebih dahulu dari pencipta atau pemegang hak cipta yang mengetahui dengan pasti bahwa suatu pihak telah melanggar hak ciptanya karena tidak memiliki izin untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya. Apabila terjadi pelanggaran hak cipta, pihak yang hak ciptanya dilanggar lebih menginginkan adanya ganti rugi dari pihak yang melanggar hak cipta ketimbang pelanggar hak cipta tersebut dikenakan sanksi pidana penjara atau denda. Oleh karena itu, penyelesaiannya diupayakan secara damai di luar pengadilan, akan tetapi peraturan ini seakan hanya formalitas belaka yang tidak ditaati bersama. Hal ini terbukti dengan semakin maraknya peredaran *DVD Game* bajakan yang sampai pada saat ini belum dapat dituntaskan dan diselesaikan sesuai prosedur yang ada, tentu ini menjadi tanggung jawab besar bagi pemerintah, pencipta dan masyarakat.

## **D. Penutup**

Bentuk pelanggaran hak cipta di Indonesia, masih banyak terjadi dan semakin meluas di kalangan masyarakat, dilihat dengan maraknya peredaran *DVD Game* bajakan. Pencipta sebagai pemegang hak eksklusif akan suatu ciptaannya, seakan tidak berdaya melihat peredaran *DVD Game* bajakan yang jelas adalah suatu hal yang merugikan. Pada Studi Putusan Nomor: 1766/Pid.B/2014/PN.TNG, terdakwa Anton Sucipto terbukti melakukan pelanggaran Hak Cipta dan telah dijatuhi pidana berdasarkan UNDANG-UNDANG No. 19 Tahun 2002 tentang

Hak Cipta yang kemudian diperbarui menjadi UNDANG-UNDANG No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dari putusan ini terlihat bahwa sanksi pidana yang dikenakan pada terdakwa telah sesuai dengan UNDANG-UNDANG No.28 pasal 113 ayat 3 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan Undang-Undang Hak cipta ini telah dilaksanakan sebagaimana mestinya. Namun disisi lain, penelitian ini mendapati celah lainnya ialah Hak Kekayaan Intelektual yang telah dilindungi oleh Undang-undang nampaknya masih kurang efektif karena lemahnya pengawasan dan penegakan terhadap pelanggaran hak cipta khususnya pembajakan *DVD Game*.

#### Daftar Pustaka

- Dewi Prapmasari, M. H. (2019). Pelanggaran Hak Cipta Atas Karya Lagu dan Musik dalam bentuk Penjualan VCD atau DVD Bajakan di Yogyakarta . *Jurnal Pasca Sarjana Hukum UNS Volume VII Nomor 2* , 196-203.
- Ginting, R. E. (2012). *Hukum Hak Cipta Indonesia (Analisis Teori dan Praktik)*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Irawan, V. (2020). Analisis Yuridis terhadap pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Games) berupa pembajakan secara online. *Journal of Intellectual Property* , 3(2), 35-52.
- Ishaq. (2017). *Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Skripsi, Tesis serta Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Jened, R. (2007). *Hak Kekayaan Intelektual (Penyalahgunaan Hak Eksklusif)*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Kompas.com. (2012, 07 11). *Indonesia Peringkat ke-11 Negara Pembajak Software*. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://tekno.kompas.com/read/2012/07/11/08124476/indonesia.peringkat.ke-11.negara.pembajak.software>
- Marzuki, P. (2019). *Riset Hukum*. Jakarta: Srup Media Kencana Prenada.
- Miranda, L. P. (2013). Penegakan Hukum terhadap pelanggaran Hak Cipta di Bidang Musik dan Lagu. *Lex Privatum, Vol.1 No.2* .
- Pangestu, W. (2021, 10 06). *Ada 1.184 kasus pelanggaran haki ditindak di RI sejak tahun 2015*. Diambil kembali dari Ekonomi Bisnis: <https://ekonomi.bisnis.com/read/20211006/9/1451327/ada-1184-kasus-pelanggarab-haki-ditindak-di-ri-sejak-2015>
- Rahmi, J. (2014). *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)* . Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Thalib, P. (2013). Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta dan Pemilik Lisensi Rekaman Berdasarkan Undang-Undang Tentang Hak Cipta. *Yuridika: Volume 28, No. 3*.