

**PELANGGARAN HAK CIPTA ATAS GAME ONLINE YANG  
DIKOMERSIALISASIKAN DI YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana  
Hukum Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Disusun Oleh :

Nama : Sri Pamuji  
NIM : 20140610393  
Bidang : Dagang

**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

**2018**

## HALAMAN PERNYATAAN

Nama : Sri Pamuji

Nim : 20140610393

Judul Skripsi : PELANGGARAN HAK CIPTA TERHADAP GAME ONLINE  
YANG DIKOMERSIALISASIKAN DI YOGYAKARTA

Menyatakan bahwa skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemaparan, dan pemikiran dari saya sendiri. Semua sumber data dan informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka dibagian akhir Hasil Penelitian/Skripsi ini. Bila dikemudian hari diduga kuat ketidaksesuaian fakta dengan kenyataan ini, maka saya bersedia diproses oleh Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dengan sanksi terberat yaitu berupa pembatalan kelulusan atau keserjanaan. Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran diri saya sendiri dan tidak ada tekanan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 22 Agustus 2018

Yang membuat pernyataan



Sri Pamuji

NIM 20140610393

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan pada:

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan risik-Nya serta kesehatan kepada penulis.
2. Kedua orang tuaku Bapak Kiryadi dan Ibu Parjinem, yang selalu setia memberikan kasih sayang, doa, nasehat, dan dukungan yang tak ada hentinya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Tanpa kalian berdua saya mungkin tidak akan bisa menjadi seperti sekarang ini.
3. Kedua kakakku tercinta Budi Utami dan Sri Purwaning.
4. Keponakannku tersayang Rengganis Rayya Mutumanikam.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam tidak lupa penulis ucapkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Penulis menyusun skripsi yang berjudul “PELANGGARAN HAK CIPTA TERHADAP GAME ONLINE YANG DIKOMERSIALISASIKAN DI YOGYAKARTA.”

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bimbingan, bantuan, dan arahan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini, yaitu:

1. Allah SWT, yang selalu memberikan rahmat, hidayah dan riski-Nya serta kesehatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tuaku tercinta dan tersayang, Bapak Kiryadi dan Ibu Parjinem yang telah memberikan rasa cinta, perhatian, kasih sayang, fasilitas, semangat, serta doa yang tiada henti-hentinya kepada penulis. Tanpa kalian berdua, penulis tidak akan bisa seperti sekarang ini.

3. Kedua kakakku tersayang Budi Utami dan Sri Purwaning yang telah memberikan doa dan semangat sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dan ingat janji kita bertiga untuk terus berlomba-lomba menjadi anak kebanggaan orang tua!
4. Keponakanku tercinta, tersayang, tergemesin, tercentil Rengganis Rayya Mutumanikam yang selalu jadi alasan untuk pulang kerumah.
5. Pacar rasa teman, kakak, sahabat, orang tua, dan keluarga Singgih Nugroho, terimakasih sudah memberikan dukungan, doa, kesabaran, dan tempat penulis berkeluh kesah. Kita sukses sama-sama ya!
6. Dekan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Bapak Dr. Trisno Raharjo, SH.,M.Hum.
7. Bapak Dr. Mukti Fajar N.D, SH.,M.Hum selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar memberikan waktu untuk bimbingan, saran dan kritik demi menyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak Dr. Danang Wahyu M, SH.,M.Hum dan Ibu Dr. Fadia Fitriyanti SH.,M.Hum.,M.Kn selaku Dosen Penguji I dan Dosen Penguji II
9. Sahabat SALAK rasa pisang Resty Nugraheny dan A. Cikal Rambu Basae, terimakasih sudah membantu dalam bentuk fisik maupun pemikiran, mendukung dan menghibur penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Sayang kaliaaaannnn berdua :\*
10. Sahabat dari mulai masuk bangku kuliah sampai sekarang Ratna Dasi Pamungkas dan Ina Khusniawati, terimakasih sudah mau menjadi teman,

sahabat, keluarga bagi penulis, terimakasih atas semangat yang tiada hentinya dkalian berikan kepada penulis, dan juga terimakasih pengalaman suka duka menjadi anak kuliah yang selama ini kita jalani bersama☺

11. Kos Egy's Squad Selvia Dwi, A. Cikal Rambu Basae, Sri Pujiastuti, yang telah memberikan dukungan dan doa untuk penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman jajan tengah malamku Cyndiamenti Digitania Bhayangrini, terimakasih telah memberikan banyak kenangan selama kuliah diJogja dan memperkenalkan dunia malam kota Jogja☺
13. Grup Magang di Kejaksaan Negeri Sleman Resty Nugraheny dan Anggitan Dewi Drupadi, terimakasih sudah mau berbagi pengalaman, ilmu, dan waktu kepada penulis.
14. Staff Kejaksaan Negeri Sleman bagian Tilang, Ibu Santi Deny, Mbak Pipit, Ibu Dar, dan Bapak Narjo, terimakasih sudah mengizinkan penulis untuk menjadi keluarga besar staff Kejaksaan Negeri Sleman dan terimakasih sudah bercerita, berbagi ilmu dan pengetahuan kepada penulis.
15. Sahabat dari bangku SMP sampai sekarang Anggi Saputri Devi dan Onik Intan Savitri, terimakasih telah memberikan dukungan, semangat, serta doa kepada penulis.

16. Pihak pencipta game online, terimakasih sudah membantu kelancaran skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kesalahan atau kekurangan dalam penelitian skripsi ini, oleh karena itu penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya. Penulis mengharapkan kritik dan saran sebagai masukan untuk perbaikan pada penulisan dimasa yang akan datang.

Yogyakarta, 22 Agustus 2018

Sri Pamuji

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	12
C. Tujuan Penelitian .....	12
D. Manfaat Penelitian .....	13
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>14</b>
A. Ruang Lingkup Hak Cipta .....	14
1. Pengertian Hak Cipta.....	14
2. Definisi Pencipta dan Pemegang Hak Cipta.....	18
3. Lahirnya Hak Cipta .....	21
4. Ciri-Ciri Hak Cipta.....	22
5. Pendaftaran Hak Cipta.....	25
6. Jenis-jenis Ciptaan yang Dilindungi Hak Cipta .....	28
7. Masa Berlakunya Hak Cipta.....	30
8. Pelanggaran Terhadap Hak Cipta.....	33
9. Hak Pokok Yang Terkandung Dalam Hak Cipta .....	34



B. Ruang Lingkup Game Online .....	42
1. Pengertian Game Online .....	42
2. Sejarah <i>Game Online</i> .....	44
3. Jenis-Jenis atau Genre Games Online .....	47
C. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Timbulnya Pembajakan .....	51
D. Pengertian Komersial .....	53
E. Pengertian Pelanggaran.....	54
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>56</b>
A. Jenis Penelitian.....	56
B. Data Penelitian .....	56
C. Tempat Pengambilan Data Sekunder .....	58
D. Lokasi Penelitian dan Cara Pengambilan Data Primer .....	58
E. Teknik Pengumpulan Data.....	59
F. Metode Analisis Data.....	59
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>60</b>
A. Bentuk-Bentuk Pelanggaran Kepemilikan Hak Cipta Terhadap Game Online Yang Dikomersialisasikan.....	60
B. Bentuk Penindakan Jika Terjadi Pelanggaran Kepemilikan Hak Cipta Terhadap Game Online Yang Dikomersialisasikan .....	68
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>85</b>
A. KESIMPULAN .....	85
B. SARAN .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>94</b>