

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia seringkali kita mendengar tentang Hak Atas Kekayaan Intelektual atau biasa disingkat dengan HAKI, dimana Hak Atas Kekayaan intelektual ( HAKI ) ini sangat berperan penting bagi pemegang haknya, karena hal tersebut bisa mendatangkan keuntungan ekonomi bagi pemilik hak atas suatu karya intelektual yang diciptakan. Oleh karena itu sudah sepatutnyalah pemerintah memberikan penghargaan atas suatu karya cipta yang telah diciptakan oleh seseorang ataupun kelompok dengan cara memberikan perlindungan hukum terhadap ciptaannya.<sup>1</sup>

Untuk membuat sebuah karya cipta bukanlah merupakan hal yang mudah dilakukan. Seseorang harus berusaha keras dengan menggunakan seluruh kemampuan yang ia miliki dengan mengorbankan waktu dan biaya yang tidak bisa dipastikan jumlahnya. Dengan pengorbanan yang dilakukan sudah sepantasnya ia diberikan hak eksklusif atas karyanya berupa hak untuk mengeksploitasi karya ciptaannya dan memperoleh keuntungan ekonomi dari ciptaannya tersebut.

Kehidupan dewasa ini menunjukkan bahwa arus perubahan yang pesat, kemajuan sains dan teknologi menjadi semakin canggih. Kemajuan ini berdasarkan kepada ide – ide pemikir dalam segala bidang. Dalam kemajuan

<sup>1</sup> Henry Soelistyo, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 4

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

seperti itu, manusia mencoba untuk membuat suatu aturan hukum agar ide – ide yang dicurahkan tadi mendapat penjagaan dan perlindungan yang sebaik-baiknya, oleh sebab itu muncullah istilah hak milik intelektual.<sup>2</sup>

Secara umum hak atas kekayaan intelektual merupakan hak yang berkenaan dengan kekayaan yang timbul karena kemampuan intelektual manusia. Kemampuan tersebut terdiri dari dua hal yaitu hak kekayaan industri dan Hak Cipta. Hak kekayaan industri terdiri dari paten, merek, varietas tanaman, rahasia dagang, desain industri, dan desain tata letak sirkuit terpadu sedangkan Hak cipta terdiri dari Ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Oleh karena itu Haki memberikan suatu apresiasi dan penghargaan yang besar terhadap para pencipta atau pemegang hak cipta, diantaranya memberikan hak-hak yang hanya dimiliki oleh para pencipta atau pemegang hak cipta. Hak-hak tersebut bertujuan agar para pencipta mendapatkan keuntungan dari karya ciptaannya baik berupa uang ataupun pengakuan dari masyarakat atas karya ciptaannya

Hak Atas Kekayaan Intelektual ( HAKI ) terdapat berbagai jenis karya yang dilindungi oleh pemerintah, salah satunya adalah Hak Cipta. Dimana Hak Cipta ini diberikan perlindungan oleh pemerintah melalui peraturan perundang – undangan, yang ditandai dengan lahirnya undang – undang tentang Hak Cipta, yaitu Undang – undang nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana telah diubah dengan undang – undang nomor 7 tahun 1987 dan kemudian diubah dengan undang undang nomor 12 tahun 1997, kemudian lahir lagi undang –

---

<sup>2</sup> Syafrinadi, dkk, *Hak Kekayaan Intelektual*, (Pekanbaru : Suska Press, 2008), h.1-2



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

undang nomor 19 tahun 2002, dan perubahan yang terakhir adalah undang – undang nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.<sup>3</sup>

Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang berbunyi : 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.<sup>4</sup> Hak cipta juga sekaligus memungkinkan pemegang hak tersebut untuk membatasi pemanfaatan, dan mencegah pemanfaatan secara tidak sah atas suatu ciptaan. Mengingat hak eksklusif itu mengandung nilai ekonomis yang tidak semua orang bisa membayarnya, maka untuk adilnya hak eksklusif dalam hak cipta memiliki masa berlaku tertentu yang terbatas.

Menurut L.J. Taylor dalam bukunya Copyright for Librarians menyatakan bahwa yang dilindungi hak cipta adalah ekspresinya dari sebuah ide, jadi bukan melindungi idenya itu sendiri. Artinya, yang dilindungi hak cipta adalah sudah dalam bentuk nyata sebagai sebuah ciptaan, bukan masih dalam bentuk gagasan. Dengan demikian, terdapat dua persyaratan pokok untuk mendapatkan perlindungan hak cipta, yaitu unsur keaslian dan kreatifitas dari suatu karya cipta. Bahwa suatu karya cipta adalah hasil dari kreatifitas penciptanya itu sendiri dan bukan tiruan serta tidak harus baru atau unik. Namun, harus menunjukkan

<sup>3</sup> Ermansyah Djaja, Hukum Hak Kekayaan Intelektual, (Jakarta : Sinar Grafika, 2009), h.3

<sup>4</sup> Pasal 1 Undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta

keaslian sebagai suatu ciptaan seseorang atas dasar kemampuan dan kreatifitasnya yang bersifat pribadi.<sup>5</sup>

Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah memberikan beberapa kriteria mengenai hasil ciptaan yang diberikan perlindungan yaitu sebagai berikut :

- a. Dalam Undang-Undang ini ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup :
  1. Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
  2. Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
  3. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
  4. Lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
  5. Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
  6. Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, kolase;
  7. Karya seni terapan;
  8. Karya arsitektur;
  9. Peta;
  10. Karya seni batik atau seni motif lain;
  11. Karya fotografi;

<sup>5</sup> <http://www.landasanteori.com/2015/09/pengertian-hak-cipta-definisi-menurut.html>

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

12. Potret;
  13. Karya sinematografi;
  14. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
  15. Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
  16. Kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
  17. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
  18. Permainan video; dan
  19. Program Komputer.
- b. Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat 1 dilindungi sebagai ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi Hak Cipta atas Ciptaan asli.
  - c. Perlindungan sebagaimana dimaksud dalam ayat 1 dan ayat 2, termasuk perlindungan terhadap ciptaan yang tidak atau belum dilakukan Pengumuman tetapi sudah diwujudkan dalam bentuk nyata yang memungkinkan Pengandaan Ciptaan tersebut.

Salah satu karya cipta yang di lindungi oleh undang-undang hak cipta adalah permainan video yang terdapat pada pasal 40 huruf a ayat 18. Dimana permainan video tersebut sering terjadi pelanggaran yang dilakuan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab dan menghargai sebuah karya cipta seseorang khususnya tentang hak moral pencipta tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Moral adalah istilah manusia menyebut ke manusia atau orang lainnya dalam tindakan yang memiliki nilai positif dimana hal ini mutlak harus dimiliki oleh setiap manusia. Di jaman yang modern seperti sekarang ini bukanlah hal yang langka lagi jika kita menjumpai keindahan suatu inovasi dari sebuah teknologi yang menawarkan berbagai macam bentuk permainan yang bisa dinikmati salah satunya adalah game pro evolution soccer atau biasa disingkat dengan PES.<sup>6</sup>

PES adalah salah satu game sepakbola terbaik dan populer di dunia terutama di asia. Dikalangan anak muda indonesia jaman sekarang video game Pro Evolution Soccer ( PES ) sedang sangat diminati bukan hanya di satu golongan usia bahkan remaja, dewasa dan bahkan yang sudah berkeluarga pun bisa sering kita jumpai di tempat rental Playstation.

Dengan hadirnya PlayStation 2 Tahun silam menjadi titik awal munculnya konsol permainan grafis era 32-bit tersebut. PlayStation diluncurkan untuk yang pertama kalinya di Jepang pada 3 Desember 1994, kemudian di Amerika Serikat 9 September 1995 dan Eropa 29 September 1995. Kehadirannya dinilai mengalahkan Nintendo yang telah berjaya selama bertahun-tahun, di samping pesaing lainnya, seperti Sega dan Atari.<sup>7</sup>

Pro Evolution Soccer ( PES ) merupakan game sepakbola yang diciptakan oleh Shingo Takatsuka yang berasal dari jepang yang kemudian di kembangkan

<sup>6</sup> <http://pencerahansituasi.blogspot.co.id/2012/01/contoh-makalah-tentang-playstation.html>

<sup>7</sup> <http://global.liputan6.com/read/2141752/3-12-1994-asal-mula-playstation-game-revolusioner-jelang-abad-21>

oleh salah satu pabrikan Konami asal Jepang yang merilis setiap tahunnya. Dalam perkembangannya PES Setiap tahunnya terus melakukan perbaikan pada grafik, wajah pemain, menu, stadium, dan pengembangan efek pada game tersebut.

Di dalam game tersebut terdapat beberapa hak yang tujuannya adalah untuk mendukung hak-hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada pencipta.

Hak-hak tersebut adalah sebagai berikut :

1. Hak ekonomi ( *economic right* ) adalah untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan serta produk Hak terkait.<sup>8</sup> Hal ini menandakan bahwa orang yang menciptakan sebuah game berhak untuk mengeksploitasikan hasil ciptaannya, dan berhak untuk mengambil hasil dari eksploitasi game miliknya tersebut.
2. Hak moral ( *moral right* ) adalah hak yang melekat pada diri Pencipta atau Pelaku yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apa pun, walaupun Hak Cipta atau Hak Terkait telah dialihkan.<sup>9</sup> Hak moral bersifat mutlak terhadap pencipta, jadi walaupun hak tersebut sudah dialihkan kepada orang lain tetapi tetap saja dalam melakukan kegiatan eksploitasi harus tetap mencantumkan nama penciptanya.

Undang – undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta pasal 5 ayat 1 telah dijelaskan bahwa hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk :

<sup>8</sup> Ermansyah Djaja, *Op.cit.*, h. 8

<sup>9</sup> Rachmadi Usman, *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual*, (Bandung: PT. Alumni, Edisi Pertama, 2003), h. 112

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
- b. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
- c. mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d. mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
- e. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Berdasarkan penjelasan dari Undang-undang diatas maka jelaslah bahwasanya megubah maupun memodifikasi suatu ciptaan tidak boleh dilakukan oleh siapapun tanpa seizin dari pencipta maupun pemegang dari hak atas karya cipta tertentu karena dalam hal ini dapat merugikan kehormatan diri dan reputasi dari pencipta tersebut.

Di Pekanbaru khususnya kecamatan tampan banyak sekali terdapat usaha rental playstation yang menawarkan berbagai macam bentuk permainan yang bisa dinikmati oleh semua kalangan masyarakat baik itu anak-anak, remaja, dewasa, bahkan yang berkeluargapun bisa kita jumpai di tempat Playstation tersebut. Salah satu permainan yang paling banyak dinikmati adalah permainan pro evolution soccer ( Pes ).

Permainan pro evolution soccer ( Pes ) setiap tahunnya melakukan perbaikan maupun perubahan yang dilakukan oleh pihak konami sebagai pemegang dari hak cipta Game tersebut, setelah perubahan ataupun perbaikan selesai dilakukan maka akan dirilis pada situs resmi milik konami. Adapun

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

perbaikan yang dilakukan adalah : perpindahan pemain, cover lagu, grafik, efek, wajah pemain, stadium, cover pemain dan lain-lain.

Namun yang menjadi permasalahan adalah penyedia maupun pengunjung playstation melakukan sendiri perubahan tersebut tanpa sepengetahuan dari pencipta yang tentunya hal ini sangat merugikan bagi pencipta maupun pemegang dari hak cipta game Pro evolution soccer tersebut serta bertentangan dengan pasal 5 undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta.

Berdasarkan permasalahan – permasalahan hukum yang digambarkan diatas, untuk itu perlu adanya suatu penelitian hukum terhadap hak moral pencipta game sepakbola pada playstation ( PS 3 ). Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian hukum dengan judul :

**“ HAK MORAL PENCIPTA ATAS PERUBAHAN HASIL KARYA CIPTAAN PADA GAME *PLAYSTATION* ( PS 3 ) DI KELURAHAN TUAH KARYA KECAMATAN TAMPAN “**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

## B. Batasan Masalah

Untuk memberikan pembahasan tentang penelitian ini supaya terarah dan jelas maka penulis memberikan batasan masalah terhadap permasalahan yang diteliti yakni mengenai hak cipta terkait dengan hak moral pencipta yang terdapat dalam pasal 5 undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta pada game Pro evolution soccer ( Pes ).

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dilatar belakang masalah tersebut, maka penulis dapat merumuskan suatu masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hak moral pencipta atas perubahan hasil karya ciptaan pada game playstation ( PS 3 ) di Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan ?
2. Apa faktor penyebab terjadinya pelanggaran terhadap perubahan hasil karya ciptaan pada game playstation ( PS 3 ) di Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan ?

## D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadikan tujuan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui hak moral pencipta atas perubahan hasil karya ciptaan pada game playstation ( PS 3 ) di Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Untuk mengetahui faktor penyebab terjadinya pelanggaran terhadap perubahan hasil karya ciptaan pada game playstation ( PS 3 ) di Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan.

## 2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk memperluas pengetahuan penulis dalam bidang ilmu hukum khususnya dalam bidang hak cipta terkait hak cipta seseorang.
- b. Untuk memberikan penambahan materi hukum kepada semua kalangan masyarakat baik pelajar, mahasiswa, dosen dan instansi instansi lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini, dan yang pada intinya adalah salah satu syarat dalam melengkapi tugas untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Universitas Islam Negeri Sulatan Syarif Kasim Riau.

## E. Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang akurat dan tepat serta berhubungan dengan masalah yang akan penulis teliti, maka penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

### 1. Jenis dan Sifat Penelitian

Jenis penelitian ini adalah yuridis sosiologis, yaitu penelitian yang mengacu kepada kenyataan hukum di dalam masyarakat<sup>10</sup> terkait dengan pengaruh berlakunya hukum positif mengenai hak moral pencipta atas

---

<sup>10</sup> Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), h. 105

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perubahan hasil karya ciptaan pada game playstation berdasarkan Undang – undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Sedangkan menurut sifatnya penelitian ini tergolong pada penelitian deskriptif analitis,<sup>11</sup> yang mengungkapkan peraturan perundang – undangan yang berkaitan dengan teori – teori hukum yang menjadi objek peneelitan. Demikian juga hokum dalam pelaksanaannya didalam masyarakat yang berkenaan dengan objek penelitian.

#### 2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian hukum sosiologis yang dilakukan di kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Alasan penulis memilih tempat tersebut karena sekitar 20 penyedia usaha playstation melakukan pelanggaran terhadap hak moral pencipta pada game Pro Evolution Soccer ( PES ).

#### 3. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu, benda, atau organisme yang dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam mengumpulkan data penelitian. Yang menjadi subjek adalah pelaku usaha playstation, pengunjung playstation dan kepala sub bidang pelayanan umum dan kekayaan intelektual Kementerian hukum dan Ham Provinsi Riau.

Objek penelitian merupakan permasalahan yang akan diteliti. Dalam hal ini mengenai hak moral pencipta atas perubahan hasil karya ciptaan pada game playstation ( PS 3 ) di kecamatan Tampan.

---

<sup>11</sup> *Ibid*

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 4. Sumber Data

Adapun sumber data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Data Primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari lapangan atau sumbernya baik melalui wawancara, observasi maak resmi yang kemudian diolah oleh peneliti.<sup>12</sup>
- b. Data Sekunder, yaitu data yang diperoleh dari dokumen-dokumen resmi, buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian, hasil penelitian dalam bentuk laporan, skripsi, tesis, disertasi dan peraturan perundang-undangan.<sup>13</sup>

#### 5. Populasi dan Sampel

Populasi adalah semua bagian atau anggota dari objek yang akan diamati yang bisa berupa orang, benda, objek, peristiwa atau apapun yang menjadi objek dari penelitian tersebut.<sup>14</sup> Sedangkan sampel merupakan sebagian dari populasi yang dapat mewakili keseluruhan objek penelitian untuk mempermudah peneliti dalam menemukan penelitian.<sup>15</sup>

Populasi yang penulis jadikan dalam penelitian ini adalah orang atau pihak yang terkait langsung dengan judul penelitian, yaitu pelaku usaha Playstation yang berada di kecamatan Tampan yang berjumlah 20 pelaku usaha dan

<sup>12</sup> Zainuddin Ali, *Op.cit*, h. 106

<sup>13</sup> *Ibid*

<sup>14</sup> Elvinaro Ardianto, *Metodologi Penelitian untuk Public Relations*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2010), h.170

<sup>15</sup> Bambang Waluyo, *Penelitian Hukum dalam Praktek*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2002), h.43

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jumlah sampel yang diteliti berjumlah 10 pelaku usaha Playstation dengan menggunakan *metode purposive sampling*, pengunjung Playstation yang berjumlah 500 orang dan jumlah sampel yang diteliti berjumlah 100 orang dengan *metode purposive sampling* dan 2 dari Ditjen kekayaan intelektual kanwil Kemenkumham Provinsi Riau dengan menggunakan *metode total sampling*.

**Tabel 1.1**  
**Populasi dan Sampel**

No	Responden	Populasi	Sampel	Persentase
1	Ditjen kekayaan intelektual kanwil Kemenkumham Provinsi Riau	2	2	100 %
2	Penyedia usaha Playstation	20	10	50 %
3	Pengunjung Playstation	500	100	20 %
Jumlah		522	112	

Sumber : Data Lapangan 2018

6. Metode pengumpulan data

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Observasi, adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan.<sup>16</sup>

<sup>16</sup> Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Kencana, 2007), h. 115

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Wawancara, yaitu situasi peran antar pribadi bertatap muka ( *face to face* ) ketika seorang pewawancara mengajukan pertanyaan yang dirancang untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang relevan dengan masalah penelitian kepada seorang responden.<sup>17</sup> Dalam hal ini maka wawancara akan dilakukan dengan para pelaku usaha Playstation di kecamatan Tampan dan kepala sub bidang pelayanan hukum umum dan hak kekayaan intelektual di Kementrian Hukum dan Ham Provinsi Riau.
- c. Angket, yaitu pengumpulan data dengan menggunakan lembaran formulir yang berisikan daftar pertanyaan yang dibuat dan disusun secara sistematis kemudian diajukan kepada narasumber atau responden untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam penelitian. Dalam hal ini narasumber atau responden adalah pengunjung Playstation yang ada di kecamatan Tampan.
- d. Kepustakaan, yaitu data yang diperoleh melalui penelitian kepustakaan yang bersumber dari peraturan perundang – undangan, buku – buku, dokumen resmi, publikasi dan hasil penelitian.<sup>18</sup>

## 7. Teknik Analisis Data

Dari pengolahan data yang ada maka analisis data dilakukan dengan cara deskriptif kualitatif,<sup>19</sup> yaitu penulis membahas dengan memperhatikan

<sup>17</sup> Juliansyah Noor, *Metode Penelitian Skripsi, tesis Disertasi dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2011), Edisi ke 1, cet ke 1, h. 138

<sup>18</sup> Zainuddin Ali, *Op.cit*, h. 107

<sup>19</sup> *Ibid*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peraturan perundang-undangan, pendapat para ahli serta literatur lainnya yang berkaitan dengan hal yang diteliti yakni mengenai hak moral pencipta atas perubahan hasil karya ciptaan pada game Playstation ( PS 3 ) di kecamatan Tampan serta faktor penyebab terjadinya pelanggaran terhadap perubahan hasil karya ciptaan pada game Playstation ( PS 3 ). Kemudian dalam menarik kesimpulan dilakukan dari yang bersifat umum menjadi khusus.

**F. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika dalam penulisan proposal ini adalah sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Merupakan bab pendahuluan yang berisikan uraian tentang latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan

**BAB II : GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN**

Dalam bab ini penulis akan menguraikan tentang lokasi penelitian di Kecamatan Tampan kota Pekanbaru, Keadaan penduduk serta Usaha game playstation di kelurahan tuah karya kecamatan Tampan.

**BAB III : TINJAUAN TEORITIS**

Pada bab ini berisikan tentang uraian tinjauan umum hak kekayaan intelektual, pengertian hak cipta, fungsi dan sifat hak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

cipta, jangka waktu perlindungan hak cipta, ciptaan yang dilindungi dan hak moral pencipta.

#### **BAB IV : PEMBAHASAN**

Bab ini membahas hasil penelitian tentang hak moral pencipta atas perubahan hasil karya ciptaan pada game playstation ( PS 3 ) di kelurahan tuah karya kecamatan Tampan dan faktor penyebab terjadinya pelanggaran hak moral terhadap suatu karya ciptaan pada permainan game playstation ( PS 3 ) di kelurahan tuah karya kecamatan Tampan

#### **BAB V : PENUTUP**

Dalam Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.