

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kehidupan manusia zaman sekarang hampir tidak dapat dipisahkan dari teknologi. Perubahan bentuk masyarakat menjadi suatu masyarakat informasi memicu perkembangan teknologi informasi menjadi kian pesat sehingga terciptalah perangkat-perangkat informatika yang semakin canggih dan jaringan sistem informasi yang semakin rumit dan handal.¹ Lahirnya teknologi digital telah mengakibatkan terjadinya konvergensi (keterpaduan) dalam perkembangan teknologi komunikasi, media dan informasi (telematika).

Pada awalnya masing-masing teknologi tersebut seakan berjalan terpisah (linier) antara satu dengan lainnya, namun kini semua teknologi tersebut semakin menyatu (konvergen). Wujud konvergensi telematika tersebut ditandai dengan lahirnya produk-produk teknologi baru yang memadukan kemampuan sistem informasi dan sistem komunikasi yang berbasis sistem komputer terangkai dalam satu jaringan (*network*) sistem elektronik, baik dalam lingkup lokal, regional maupun global. Kehadiran sistem elektronik tersebut seakan-akan telah membuat suatu ruang baru dalam dunia ini.²

¹ Makarim Edmon, **Pengantar Hukum Telematika, Suatu kompilasi Kajian**, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm 27.

² Ibid., hlm 3.

Faktor perubahan teknologi yang dikenal dengan teknologi digitalisasi merupakan suatu proses transisi dari teknologi analog menjadi teknologi digital ternyata telah memungkinkan semua bentuk-bentuk informasi (suara, data dan video) untuk disampaikan melintasi jaringan yang berbeda.³ Pada masa lalu, jaringan telepon hanya dirancang untuk transmisi dari dua jurusan yang terbatas pada penyampaian suara, data dan jaringan siaran dibatasi pula hanya untuk transmisi searah untuk tayangan video dengan memanfaatkan spektrum radio. Digitalisasi telah dengan cepat mengubah kondisi jaringan diatas. Jaringan telekomunikasi dan jaringan siaran saat ini mampu untuk membawa transmisi dua arah secara sekaligus untuk suara, data dan video. Perubahan teknologi telah mendorong penciptaan baru, layanan interaktif, layanan multimedia seperti “*video on demand*”, *teleshopping*, *telebanking*, dan *video games* (permainan interaktif), serta sistem komunikasi dan informasi interaktif berkecepatan tinggi.

Hadirnya jaringan Internet⁴ sebagai salah satu objek dari konvergensi telematika menyebabkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini tumbuh sangat pesat. Kini dimanapun kita berada kita tetap dapat menyaksikan rangkaian peristiwa dunia dan kemajuan ilmu pengetahuan melalui layar komputer yang terhubung dengan internet. Bahkan, saat ini sebagian besar para pengguna internet (*netters*⁵) sudah lazim melakukan

³ David O'Donnell and Lars Bo Henriksen, **Philosophical Foundations for Critical Evaluation of the Social Impact of ICT**, Journal of Information Technology, 2002.

⁴ Internet /internét/ adalah jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit berinternet. Diakses dari <https://kbbi.web.id/internet> pada tanggal 21 September 2017.

⁵ Netter adalah sebutan bagi seseorang/ individu/ organisasi yang menggunakan / menjelajah internet untuk mencari suatu informasi.

komunikasi langsung atau bertatap muka melalui komputer. Banyak perubahan yang terjadi terhadap pemenuhan kebutuhan masyarakat seperti yang pada awalnya bersifat analog menjadi bersifat serba digital seperti pada saat ini sehingga teknologi informasi menjadi suatu gaya perkembangan teknologi.⁶

Namun selain keuntungan yang menjanjikan dari teknologi informasi, teknologi internet ternyata memunculkan permasalahan baru dalam tatanan kehidupan bermasyarakat, misalnya pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual⁷.

Perubahan dari perangkat konvensional menjadi sesuatu yang mampu mengolah materi digital (*digital material*) tentu merupakan hal yang lebih dari sekedar perubahan mengenai metode mengkopi. Penggunaan internet sebagai media informasi multimedia membuat beragam karya digital dapat secara terus-menerus dibajak/digandakan dan disebarluaskan ke ribuan orang dalam waktu singkat, hanya dengan menekan beberapa tombol komputer. Hal ini kemudian menjadikan internet sebagai kumpulan informasi yang memiliki banyak muatan hak milik intelektual, khususnya hak cipta.⁸

Salah satu hasil karya digital yang sering dibajak/digandakan adalah permainan video. Permainan video atau biasa disebut *video game*⁹ merupakan salah satu produk dari perkembangan teknologi dan internet. Permainan video berkembang dengan pesat dari mulai *game offline* hingga berbasis *online*.

⁶ Suherman, Ade Maman, **Aspek Hukum Dalam Teknologi**, Ghalia Indonesia, Jakarta, 2002, hlm. 28.

⁷ Danrivanto Budhijanto, **Hukum Telekomunikasi, Penyiaran dan Teknologi Informasi: Regulasi dan Konvergensi**, Bandung, 2010, hlm 130.

⁸ Yusran Isnaini, **Hak Cipta dan Tantangannya di Era Cyberspace**, Ghalia Indonesia, Jakarta, 2009, hlm. 1.

⁹ *Video game* adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh peranti video.

Permainan video *online* adalah permainan video yang hanya bisa dimainkan menggunakan koneksi internet sedangkan permainan video *offline* adalah permainan video yang dimainkan tanpa koneksi dari internet. Perkembangan internet yang pesat sangat mempengaruhi jumlah pemain dan jenis permainan video yang ada.¹⁰

Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII¹¹) yang baru menerbitkan data pengguna internet di Indonesia pada tanggal 25 November 2016 melaporkan bahwa dari 256,2 juta orang di Indonesia yang menggunakan internet lebih dari setengahnya yaitu 132,7 juta jiwa. Pria masih menjadi pengguna internet paling tinggi meski angkanya tidak signifikan yaitu 51,8% sedangkan wanita hanya 48,2%.¹²

Berdasarkan data riset dari lembaga riset pasar permainan video Newzoo¹³ tahun 2015, untuk potensi pasar permainan video di Indonesia dapat menghasilkan pendapatan sampai dengan Rp. 4,2 triliun atau setara dengan US\$ 321 juta dan angka tersebut terus bertumbuh sebanyak 56% jika dibandingkan dengan tahun 2014. Peningkatan yang pesat inilah yang membuat Indonesia berada di peringkat 24 dalam pasar industri permainan video didunia dan menjadikan Indonesia pasar terbesar kedua di Asia

¹⁰ Setiyo Ananda, **Anti Kaget Internet**, Creative Media, Jakarta, 2006, hlm. 9.

¹¹ APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) adalah dewan pengurus yang ditunjuk untuk masa jabatan 3 tahun pertama diminta untuk melakukan beberapa program kunci yang dinilai strategis untuk pengembangan jaringan internet di Indonesia. Diakses dari <https://www.apjii.or.id/> pada 22 November 2017.

¹² Diakses dari <http://goukm.id/data-pengguna-internet-di-indonesia-2016/> pada tanggal 22 September 2017.

¹³ Newzoo adalah sebuah organisasi yang berfokus mengumpulkan data dan riset seputar dunia permainan video.

Tenggara¹⁴. Potensi dan keuntungan besar itulah yang menjadi alasan perkembangan industri permainan video di Indonesia bertumbuh dengan baik. Perindustrian permainan video di Indonesia sendiri sudah sangat berkembang dan lahir dari dunia kreatif yang dihuni oleh banyak orang muda didalamnya.

Perlindungan hukum hak cipta adalah suatu perlindungan terhadap suatu kekayaan intelektual yang paling penting bagi sebagian besar pemain permainan video dan juga permainan video itu sendiri.¹⁵ Hak cipta melindungi wujud nyata dari suatu ide yang memenuhi syarat sebagai suatu objek hak cipta. Kekayaan intelektual dalam permainan video mengatur tentang perjanjian kerja, distribusi, iklan dan setiap lisensi di industri permainan video. Hukum kekayaan intelektual dalam permainan video melindungi Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan karya kreatif mereka. Hukum ini melindungi pencipta permainan video dari pesaing lain yang ingin menggandakan permainan video mereka dan menggunakannya tanpa kompensasi apapun.

Namun fakta yang terjadi saat ini, karya yang bermuatan hak cipta di internet dapat secara mudah dibajak/digandakan dan disebarluaskan ke seluruh penjuru dunia oleh siapapun. Hal inilah yang kemudian menjadi ancaman bagi keberadaan perlindungan hak cipta di internet.¹⁶ Fakta yang menguatkan bahwa Indonesia menempati pada posisi ke-12 secara global sebagai salah satu

¹⁴ Diakses dari <http://www.viva.co.id/indepth/fokus/806562-misi-besar-industri-game-nasional> pada tanggal 22 September 2017.

¹⁵ Mastering The Game, **Business and Legal Issues for Video Game Developers Creative industries** – No. 8 by David Greenspan, page 73.

¹⁶ Yusran Isnaini, **Op. cit.** hlm. 3.

Negara yang tingkat pembajakan terbesar di dunia adalah meningkatnya kasus pembajakan permainan video buatan *game developer*¹⁷ Indonesia.

Salah satu bentuk pembajakan terhadap permainan video yang sangat memprihatinkan adalah bentuk pembajakan *online*¹⁸ (dalam jaringan internet/terkoneksi jaringan internet). Tindakan pembajakan permainan video ini bisa dilakukan dengan berbagai cara seiring dengan kemajuan teknologi dan jaringan internet, salah satunya dengan cara *online file sharing* dan dengan merentas/*hacking*¹⁹ suatu sistem permainan video tersebut lalu mengkopi hasil rentasan tersebut dan membagikannya ke media lain yang dalam kasus ini dengan *upload*²⁰ ke dalam situs web internet.

Dalam Internet sendiri terdapat banyak sekali situs pribadi (*private server*²¹) yang menyediakan jalan untuk mengakses atau men-*download*²² permainan video yang seharusnya berbayar menjadi gratis tetapi sebenarnya *streaming*²³ atas karya/konten berhak cipta tanpa izin termasuk ke dalam

¹⁷ *Game developer* adalah orang atau perusahaan yang mengembangkan sebuah atau beberapa game. WIPO (World Intellectual Property Organization), Juli 2013, *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, WIPO, halaman 44-45. Pada poin 119 menyatakan demikian: *The development of a given video game is undertaken by a game developer, which might be a single person or a large enterprise.*

¹⁸ *Online* memiliki arti terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Sedangkan yang dimaksud dengan pembajakan online adalah tindak kejahatan penggandaan ciptaan dan/atau hak terkait secara tidak sah dengan menggunakan/memanfaatkan jaringan internet sebagai media dalam membajak karya milik orang lain dan pendistribusian barang hasil pembajakan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.

¹⁹ *Hacking* adalah kegiatan menerobos program komputer milik orang/pihak lain.

²⁰ *Upload* adalah proses transmisi sebuah file dari sebuah sistem komputer ke sistem komputer yang lainnya.

²¹ *Private Server* atau situs pribadi adalah jenis website yang dimiliki oleh seorang individu, walaupun berupa website pribadi tetapi tidak melulu kontennya berisi hal yang bersifat pribadi dari pemilik website tersebut.

²² *Download* adalah proses transmisi sebuah file dari sebuah sistem computer ke sistem komputer yang lainnya.

²³ *Streaming* adalah teknologi yang mampu mengkompresi atau menyusutkan ukuran file audio dan video agar mudah ditransfer melalui jaringan Internet dan memungkinkan suatu file dapat segera dijalankan tanpa harus menunggu selesai didownload dan terus “mengalir” tanpa ada intrupsi.

tindakan kriminal. [Http://psxhax.com](http://psxhax.com), <http://skidrow.com>, <http://Oneplay.com> dan <http://hienzo.com> adalah beberapa contoh dari beratus-ratus situs web internet yang menyediakan jalan untuk mengunduh atau *download game crack* yang seharusnya berbayar menjadi gratis dan bisa diakses dengan mudah oleh pengguna internet (*netters*). Selain situs web diatas juga banyak terdapat situs-situs pribadi yang secara illegal menyediakan jalan untuk mengunduh atau *download game* yang seharusnya berbayar menjadi gratis yang merupakan bentuk dari pembajakan *online* terhadap hak cipta atas permainan video.

Contoh dari tindakan pembajakan game yang terjadi di Indonesia adalah kasus pembajakan *game Infinite Sky* buatan *game developer* Touchten²⁴ dan *game Run Princess Run* buatan *game developer* Qajoo Studio²⁵. Kedua *game* itu dibajak oleh Banana Games, *game* mereka dicuri dan ditaruh di toko aplikasi Amazon App Store²⁶. Kedua *game* tersebut memang tersedia secara resmi di toko aplikasi Android milik Google, yaitu Play Store. Namun, ketiganya tidak pernah tersedia di toko aplikasi Amazon Appstore. Tindakan pembajakan permainan video ini tentu merugikan pihak *game developer* yang ada di Indonesia terutama karena tidak menghargai kekayaan intelektualnya.

Dengan terciptanya jaringan internet sebagai salah satu objek dari konvergensi telematika, mengakibatkan adanya perubahan dalam tatanan masyarakat yang menciptakan suatu masyarakat yang berorientasi pada

²⁴ Touchten adalah salah satu pengembang aplikasi (*developer*) asal Indonesia yang telah menghasilkan berbagai game dengan jumlah unduhan yang banyak.

²⁵ Qajoo Studio merupakan studio kreatif yang menghasilkan karya-karya digital, seperti game dan juga cerita rakyat Indonesia.

²⁶ Amazone App Store adalah salah satu game browser agar user dapat mengunduh game yang user inginkan.

informasi. Namun seiring dengan kebebasan yang diberikan oleh jaringan Internet, banyak para penggunanya yang cenderung menyalahgunakan fungsi sebenarnya dari jaringan internet. Bukan digunakan sebagai sumber informasi, tapi digunakan untuk melakukan tindak kejahatan yang salah satunya berupa tindakan pembajakan *online* terhadap permainan video

Tindakan pembajakan *online* terhadap permainan video merupakan tindakan melanggar hukum karena merupakan tindakan pelanggaran terhadap hak kekayaan intelektual (HKI) dan juga mengakibatkan kerugian bagi perusahaan *game* yang menciptakan permainan video itu sendiri atau Pemegang Hak Cipta permainan video tersebut sedangkan untuk merancang sebuah permainan video, satu perusahaan bisa mengeluarkan uang sampai jutaan dollar mengongkosi proses pembuatan permainan video yang membutuhkan waktu bertahun-tahun.

Pada hukum positif Indonesia, terhadap tindakan pembajakan *online* permainan video belum diatur secara khusus. Namun dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, terhadap tindakan pengandaan dan pembajakan dapat dikenakan pasal 113 ayat (3) dan (4) ketentuan pidana. Dan dalam Pasal 55 Undang-Undang Hak Cipta menyatakan bahwa:

“terhadap sebagian atau seluruh konten yang melanggar Hak Cipta dalam sistem elektronik dapat ditutup atau menjadikan layanan sistem elektronik tidak dapat diakses”.

Permasalahan yang muncul kemudian ialah menutup situs tidaklah cukup efektif untuk menanggulangi maraknya tindakan pembajakan *online* terhadap permainan video, sebab jika suatu situs ditutup pelaku tindakan kejahatan dapat membuat situs serupa hanya diubah alamat websitenya. Selain itu, seiring dengan kecanggihan teknologi sekarang dan kebebasan bagi pengguna internet untuk mengakses berbagai macam informasi menjadi menyulitkan untuk melakukan pengawasan setiap saat atas penggunaan internet yang melanggar hak cipta.

Oleh karena itu, menurut saya akan menarik jika melihat kasus pembajakan *online* terhadap permainan video dari perspektif hukum hak cipta Indonesia dan konsep konvergensi telematika. Sebab untuk menemukan solusi yang tepat atas permasalahan yang disebabkan oleh terkonvergensinya telekomunikasi, media dan informatika, kita harus melihat kembali bahwa esensi dari adanya konvergensi telematika adalah untuk memberikan efisiensi dan upaya sederhana untuk memberikan pemahaman tentang berubahnya paradigma hukum dan masyarakat yang dipengaruhi oleh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.²⁷

Dengan munculnya permasalahan dan isu hukum seperti kejadian diatas, mendorong penulis untuk melakukan penelitian untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap Pemegang Hak Cipta permainan video atas tindakan pembajakan *online* dengan metode *online file sharing* dan *hacking*.

²⁷ Danrivanto Budhijanto, **Op. Cit.**, hlm. xi.

Maka, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian secara yuridis normatif melalui judul: **Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Permainan Video Atas Tindakan Pembajakan Online** (Kajian berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Konsep Konvergensi Telematika)

Penelitian terdahulu yang pernah mengangkat permasalahan Hak Cipta atas permainan video akan disebutkan dalam tabel penelitian sebagai berikut:

Penelitian Terdahulu

No	Tahun Penelitian	Nama Peneliti dan Asal Instansi	Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Keterangan
1.	2016	Riska Hanifah Arma Fakultas Hukum Universitas Andalas	Perlindungan Hukum Hak Cipta Dari Kejahatan Pembajakan Software Komputer Menurut Trips Agreement dan Pelaksanaannya di Indonesia	1. Bagaimana pengaturan perlindungan hukum hak cipta dari kejahatan pembajakan Software computer menurut TRIPs? 2. Bagaimana pelaksanaan penegakan hukum	Penelitian terdahulu memfokuskan pada perlindungan hukum hak cipta kejahatan pembajakan software komputer menurut Trips Agreement dan pelaksanaannya di Indonesia, sedangkan

				terhadap pelanggaran hak cipta pembajakan Software di Indonesia dan apa saja hambatan dalam pelaksanaannya?	pada penelitian ini penulis memfokuskan pada perlindungan hukum terhadap Pemegang Hak Cipta permainan video atas tindakan pembajakan <i>online</i> dan dengan mengkaji Undang-Undang Hak Cipta dan Konsep Konvergensi Telematika.
2.	2016	Revan Akbari Rala Fakultas Hukum Universitas Esa Unggul	Perlindungan Hukum Atas Pemegang Lisensi <i>Game Online</i> Terkait Undang-Undang No. 28 Tahun	1. Bagaimana pengaturan terhadap lisensi dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?	Penelitian terdahulu memfokuskan pada perlindungan hukum atas pemegang lisensi <i>game online</i>

			2014 Tentang Hak Cipta (<i>Analisis End Users License Agreement</i> PT Lyto Datarindo Fortuna)	2. Bagaimana upaya hukum yang dapat ditempuh dalam hal melindungi kepentingan pemegang lisensi <i>game online</i> terhadap pihak ketiga yang melanggar EULA?	terhadap pihak ketiga yang melanggar EULA, sedangkan pada penelitian ini penulis memfokuskan pada perlindungan hukum terhadap Pemegang Hak Cipta permainan video atas tindakan pembajakan <i>online</i> .
3.	2017	Aprilivan Partogi Tarihoran Fakultas Hukum Universitas Brawijaya	Perlindungan Hak Cipta Permainan Video Terhadap Pembuatan <i>Video Game Clone</i> (Studi Perbandingan Hukum Hak Cipta	1. Bagaimana bentuk perlindungan hak cipta atas permainan video terkait dengan pembuatan <i>video game clone</i> berdasarkan Undang	Penelitian terdahulu memfokuskan pada perlindungan hak cipta terhadap pembuatan <i>video game clone</i> yang termasuk dalam

			Amerika Serikat Dan Indonesia)	Undang No.28 Tahun 2014? 2. Bagaimana bentuk perlindungan hak cipta atas permainan video terkait dengan pembuatan <i>video game clone</i> berdasarkan <i>Copyright Law of United States 1976</i>? 3. Bagaimana perbandingan bentuk perlindungan hak cipta permainan video di Amerika Serikat dan Indonesia terkait pembuatan	perbuatan mencuri ide dan sistem permainan video yang populer, dan membandingkan sistem hukum Indonesia dengan amerika serikat. Sedangkan dalam penelitian ini penulis memfokuskan pada perlindungan hukum terhadap Pemegang Hak Cipta permainan video atas tindakan pembajakan <i>online</i> yang dilakukan oleh hacker dengan merentas
--	--	--	--------------------------------	---	---

				<i>video game clone?</i>	sistem keamanannya serta mencuri permainan video tersebut dengan mengkaji menggunakan Konsep Konvergensi Telematika.
--	--	--	--	--------------------------	--

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut diatas, maka menimbulkan suatu permasalahan yang dapat di kaji dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap Pemegang Hak Cipta permainan video atas tindakan pembajakan *online* menurut Konsep Konvergensi Telematika (Telekomunikasi, Media dan Informatika) dan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?
2. Apa upaya hukum yang dapat ditempuh oleh Pemegang Hak Cipta permainan video terhadap tindakan pelaku pembajakan *online*?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis perlindungan hukum terhadap Pemegang Hak Cipta permainan video atas tindakan pembajakan online dikaitkan dengan Konsep Konvergensi Telematika dan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Untuk mengetahui upaya hukum yang dapat ditempuh oleh Pemegang Hak Cipta permainan video terhadap tindakan pelaku pembajakan *online*.

D. MANFAAT PENELITIAN

Penulisan hasil penelitian ini, diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis sendiri maupun pihak lain. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk memberikan pengembangan dan perluasan ilmu hukum khususnya perihal Hukum Telematika dan Hukum Atas Kekayaan Intelektual terkait dengan Hak Cipta.
 - b. Untuk menambah wawasan kelimuan khususnya dalam bidang ilmu hukum yang terkait dengan perlindungan hukum Pemegang Hak Cipta permainan video.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pemerintah

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk semakin memperketat pengawasan terhadap tindakan yang memungkinkan membuat terjadinya pelanggaran terhadap hak cipta sehingga bisa dibuat produk hukum yang lebih lengkap dan lebih tegas untuk kedepannya dan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam membentuk suatu peraturan perundang-undangan yang khusus terkait perlindungan terhadap hak cipta permainan video.

b. Bagi Akademisi

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber informasi bahan kajian dan bahan untuk menambah pengetahuan serta informasi yang berguna untuk referensi bahan bacaan mengenai perlindungan terhadap hak cipta permainan video.

c. Bagi Masyarakat

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi sumber ilmu pengetahuan dan dapat membantu pihak-pihak yang mungkin mengalami hal serupa atas masalah yang diteliti.

E. SISTEMATIKA PENULISAN

Berikut ini akan disampaikan sistematika penulisan laporan hasil penelitian yang terbagi kedalam:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang dari masalah yang diteliti yaitu tindakan pembajakan *online* yang sangat merugikan hak eksklusif Pemegang Hak Cipta permainan video yang bersangkutan dan menutup situs tidaklah cukup untuk menanggulangi dan mencegah marknya tindakan pembajakan *online*, dan juga terdapat rumusan masalah, tujuan dari penelitian dan manfaat penelitian yang terbagi menjadi 2 (dua), yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menguraikan lebih mendalam mengenai teori-teori yang mendasari dan melandasi penulisan dan pembahasan yang berkaitan dengan judul penelitian, yaitu mengenai perlindungan hukum, Pemegang Hak Cipta, permainan video, pembajakan *online* dan konsep konvergensi telematika.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan mengenai jenis dan metode pendekatan, bahan hukum, teknik pengumpulan dan penelusuran bahan

hukum, teknik analisis bahan hukum dan definisi konseptual yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil dan pembahasan dari penelitian. Dari penelitian ini penulis menguraikan analisa mengenai perlindungan hukum terhadap Pemegang Hak Cipta permainan video atas tindakan pembajakan *online*, dan memaparkan analisa terhadap upaya hukum yang dapat ditempuh oleh Pemegang Hak Cipta permainan video terhadap pelaku pembajakan *online*.

BAB V: PENUTUP

Bab ini adalah bab akhir yang berisi kesimpulan dan saran dari penulis terhadap permasalahan yang diteliti.