

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini dikenal sebagai era bagi Generasi Z, yaitu orang-orang yang mahir dan terbiasa dalam menggunakan teknologi modern serta berbagai fasilitas internet, aplikasi komputer, aplikasi telepon pintar, dan lain-lain.¹ Munculnya teknologi modern di era digital saat ini segala informasi yang dibutuhkan dapat dengan mudah dan cepat diakses untuk kepentingan hidup sehari-hari. Salah satu manfaat yang diperoleh dari teknologi diantaranya adalah hiburan.

Dalam suatu kehidupan, hampir setiap manusia pasti memerlukan suatu hiburan sebagai kebutuhan jiwa mereka, setidaknya hiburan dapat dijadikan sebagai pelepas penat dan tekanan atas rutinitas hidup sehari-hari yang mereka alami, dan kebutuhan ini semakin mendesak dikalangan masyarakat modern terutama yang tinggal di perkotaan dengan berbagai permasalahan hidup yang mereka alami. Sepertinya teknologi juga merambah bidang hiburan.

Beberapa puluh tahun lalu musik dapat dinikmati dengan menggunakan piringan hitam hingga pita kaset yang terkesan sangat tidak efisien, belum lagi terkadang pita kaset ini juga dapat kusut sehingga akan mengurangi kualitas

¹ Arif Suyanto, "Mengenai Generasi Z", <https://www.kompasiana.com>, diakses pada tanggal 28 Januari 2019, pukul 12.11 WIB.

lagu dan terkesan tidak praktis dalam penggunaannya. Seiring dengan perkembangan zaman, masyarakat diperkenalkan dengan adanya penggunaan keping *compact disc* (CD) dan *Blue-Ray* sebagai penyimpan data termasuk berupa kumpulan musik didalamnya yang dapat diputar menggunakan *VCD/DVD Player* yang lebih praktis dan efisien.² Lebih lanjut saat ini musik dapat dinikmati dalam bentuk fitur dan format dalam telepon pintar. Telepon pintar juga menghadirkan beberapa aplikasi yang mampu membuat musik lebih mudah untuk dinikmati dimanapun dan kapanpun tanpa bersusah payah dan terbilang sangat praktis, baik itu gratis maupun aplikasi berbayar seperti Spotify.

Suatu hiburan dapat berbentuk dalam berbagai macam dan salah satu bentuk hiburan tersebut adalah permainan. Bentuk hiburan berupa permainan hampir dapat dipastikan disukai oleh setiap lapisan masyarakat. Perkembangan teknologipun tidak mau ketinggalan untuk memberikan kontribusinya terhadap pembaharuan permainan yang bernuansa modern.

Perkembangan teknologi permainan atau disebut juga *game* dimulai pada tahun 1958 oleh William Higinbotham dalam sebuah acara pembukaan *Brookhaven National Library*. Higinbotham mengembangkannya dengan memanfaatkan *osiloskop* yaitu sebuah alat pencatat aliran listrik yang dimodifikasi sehingga dapat digunakan untuk permainan tenis elektronik, permainan tersebut dinamai *Tennis for Two*.³

² Irwan D, "Perkembangan Teknologi Pemutar Musik Dari Masa ke Masa", <https://medium.com>, diakses pada tanggal 28 Januari 2019, pukul 13.04.WIB.

³ Anggra, *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*, Yogyakarta: Gava Media, 2008, hlm 23.

Pada tahun 80-an muncul sebuah *video game* yang pada saat ini didominasi oleh produk dari Atari Inc, yaitu suatu perusahaan *game* yang berasal dari negara Amerika Serikat. *Game* produksi Atari Inc ini biasa disebut pula dengan *game* yang berbasis konsol *game*, yaitu sebuah mesin elektronik yang dirancang khusus untuk memainkan *video game*. Perangkat penampil grafiknya dapat berupa monitor komputer atau televisi, dan alat pengendalinya disebut *joystick* atau *controller*,⁴ dan sebagai alat penyimpanan data permainannya adalah berupa *cartridge* yaitu sebuah papan kecil dengan rangkaian komponen elektronik yang ada di atasnya.

Perkembangan konsol *game* sangat pesat perkembangannya mengikuti kemajuan perkembangan teknologi di era digital saat ini dan salah satu yang demikian terkenal adalah *X-Box* yaitu produksi dari produsen perangkat lunak komputer Microsoft Inc dari negara Amerika Serikat dan rivalnya yang tidak kalah terkenalnya adalah Sony Playstation yaitu produksi dari produsen elektronik Sony Corporation dari negara Jepang yang terkenal dengan konsol playstationnya. Konsol Playstation ini merupakan konsol *game* grafis yang mampu memproduksi game *3 Dimensi* yaitu dimana grafis permainan terlihat lebih nyata. Pada konsol playstation ini terdapat pengembangan-pengembangan dari tiap generasinya, antara lain pada penggunaan berbagai jenis pengendali serta pada kualitas tampilan gambar yang lebih baik. Selain itu pengembangan juga terdapat pada media

⁴ Arief Syuhada, "Perancangan Aplikasi Game Rancang Bangun Angka Menggunakan Metode Exact String Matching", *Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 7, Nomor 2, 2016, hlm 1.

penyimpan *game* yang saat ini menggunakan media *Blue-Ray*. Pada era saat ini penggunaan konsol playstation atau lebih dikenal dengan playstation telah semakin memasyarakat, baik pada kalangan masyarakat menengah keatas maupun menengah kebawah, baik pada masyarakat yang menggunakannya dengan cara membeli langsung playstation tersebut maupun masyarakat yang menggunakannya di rental-rental playstation.

Sebagaimana telah diuraikan, untuk dapat menggunakan *game* konsol playstation pengguna harus terlebih dahulu memiliki *Blue-Ray* yang khusus diproduksi oleh produsen yang telah bekerjasama dengan Sony Corporation dalam memproduksi keping *Blue-Ray game* playstation, adapun produsen-produsen yang bekerjasama dalam memproduksi keping *Blue-Ray* tersebut antara lain yaitu Konami Corporation, Capcom, EA Sports, dsb yang merupakan perusahaan yang menghasilkan berbagai macam produk *game*, lalu menghubungkannya pada playstation. Harga dari *Blue-Ray* tersebut dibanderol relatif mahal di pasaran.

Untuk menjawab permasalahan tersebut *hacker* menyadari permasalahan umum yang dihadapi oleh masyarakat penggemar *game* playstation. Banyak *hacker* yang memahami bahwa semua *game* dikembangkan dengan basis pada teknologi komputer, maka dari itu para *hacker* berusaha membuat suatu perangkat lunak berupa *USB (Universal Serial Bus)* dengan cara melakukan backup ke dalam *hardisk* yang menjadikan playstation memiliki kemampuan untuk membaca dan mengoperasikan *game-game* playstation secara ilegal, sehingga *game-*

game playstation tersebut dapat dioperasikan sepenuhnya melalui *hardisk* tanpa harus mengeluarkan biaya mahal untuk *Blue-Ray* yang asli.

Maka dari itu terciptalah suatu *hardisk* eksternal yang dikenal dengan *Jailbreak* Konsol Playstation. *Hardisk* ini memberikan solusi dan kemudahan bagi para pengguna playstation tanpa harus memiliki atau menggunakan keping *Blue-Ray* yang asli, cukup dengan melakukan instalasi kepada penyedia jasa *jailbreak* pada playstation mereka, para pengguna playstation dapat mengoperasikan hampir semua jenis *game* konsol playstation. *Jailbreak* atau *jailbreaking* sendiri merupakan istilah yang umum digunakan bagi pengguna produk *apple* yang bertujuan untuk membuka proteksi bawaan ponsel sehingga pengguna dapat mengeksplor sistem dan data penyimpanan, kita dapat mengakses, memodifikasi, dan menambah dari sistem yang ada, karena dapat mengakses secara penuh maka pengguna dapat memasang aplikasi dari pihak ketiga yang tidak diverifikasi oleh *apple*.⁵

Lebih lanjut permasalahan lain muncul ketika produsen playstation yaitu Sony Corporation dan produsen keping *Blue-Ray* seperti Konami Corporation, dirugikan atas munculnya *jailbreak* playstation tersebut, karena penjualan keping *Blue-Ray game* playstation mengalami penurunan yang sangat drastis. Hal ini disebabkan karena banyaknya masyarakat yang lebih memilih untuk menggunakan *jailbreak* playstation yang harganya sangat murah ketimbang harus membeli keping *Blue-Ray* yang asli. Bahkan

⁵ Budiman RV, *Panduan Lengkap Menggunakan Ipad*, Jakarta: Mediakita, 2011, hlm 136.

penyediaan jasa *jailbreak* ini tidak tertutup dan malah terbilang sangat terbuka. Di kota Bandung sendiri, penyedia jasa *jailbreak* banyak terdapat di BEC (Bandung Elektronik Center) dan di konter-konter playstation di pinggir jalan.

Apa yang telah diuraikan diatas apabila dilihat dari suatu permasalahan hukum maka akan menjurus pada bidang hukum Kekayaan Intelektual (KI). KI terdiri atas bidang hukum, Hak Cipta, Hak Merek, Hak Paten, Rahasia Dagang, Perlindungan Varietas Tanaman, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, Desain Industri, Pengendalian Praktik-praktik Persaingan Curang dalam Perjanjian Lisensi, dan Perlindungan Terhadap Infomasi yang Dirahasiakan. KI melindungi berbagai jenis ciptaan yang dilindungi, diantaranya yaitu bidang ilmu pengetahuan, sastra, seni dan teknologi dengan bidang yang bermacam-macam. Salah satu bidang tersebut adalah konsol playstation. Konsol playstation ini dapat dikatakan ciptaan yang dilindungi, sebab hal tersebut telah dinyatakan didalam peundang-undangan bahwa video permainan merupakan ciptaan yang dilindungi. Terhadap tindakan *jailbreak* yang terjadi di masyarakat, terdapat hak yang dilanggar atas tindakan tersebut, yaitu hak playstation, karena terhadap tindakan *jailbreak* ini yang bersangkutan memodifikasi playstation tersebut secara ilegal, dimana didalam perundang-undangan telah dinyatakan bahwa playstation (video permainan) merupakan ciptaan yang dilindungi.

Adapun perlindungan KI diarahkan untuk memungkinkan penggunaan ciptaan, penemuan dan hasil-hasil pengembangan intelektual

berlangsung aman dan memberi manfaat ekonomis pada diri pemilik KI sendiri.⁶ Dalam aturan hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia perlindungan hukum KI telah dibuat kedalam berbagai peraturan perundang-undangan seperti Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis, Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten, Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang, Undang-Undang Nomor 29 Tahun 2000 tentang Perlindungan Varietas Tanaman, Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2000 tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, dan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.

Para ahli selalu mengaitkan tiga elemen penting mengenai Kekayaan Intelektual, antara lain yaitu :

- 1) Adanya sebuah hak eksklusif yang diberikan oleh hukum;
- 2) Hak tersebut berkaitan dengan usaha manusia yang didasarkan pada kemampuan intelektual;
- 3) Kemampuan intelektual tersebut memiliki nilai ekonomi.⁷

Dalam perkembangannya, KI merupakan suatu objek atau jasa yang memiliki nilai ekonomis yang sangat menjanjikan terutama bagi sejumlah negara yang menjadi produsen KI. Hal tersebut yang mendasari

⁶ Henry Soelistyo Budi, *Hak Kekayaan Intelektual*, Jakarta: Sekretariat Jenderal Perhimpunan Masyarakat HKI Indonesia, 2002, hlm 5.

⁷ Tomi Suryo Utomo, *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Era Global*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010, hlm 2.

dimasukkannya KI ke dalam sistem perdagangan internasional. Maka dari itu KI menjadi sangat penting untuk menggairahkan laju perekonomian dunia yang pada akhirnya membawa kesejahteraan umat manusia.⁸ Hal tersebut dirasa penting bagi negara Indonesia, sehingga Indonesia turut serta dalam pergaulan masyarakat dunia dengan menjadi anggota dalam Perjanjian *Agreement Establishing World Trade Organization* (Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia) yang mencakup *Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIP's)* (Persetujuan Tentang Aspek-aspek Dagang Hak Kekayaan Intelektual), melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994. Selain itu Indonesia juga meratifikasi *Berne Convention for The Protection of Artistic and Literary Works* (Konvensi Berne Tentang Perlindungan Karya Seni dan Sastra) melalui Keputusan Presiden Nomor 18 Tahun 1997 dan *World Intellectual Property Organization Copyright Treaty* (Perjanjian Hak Cipta WIPO), melalui Keputusan Presiden Nomor 19 Tahun 1997.

Maka dari itu berkaitan dengan *jailbreak* konsol playstation yang kehadirannya demikian kontroversial, menarik sekali untuk diteliti dari sudut pandang Kekayaan Intelektual. Terlebih lagi terdapat pihak yang sangat dirugikan atas hadirnya *jailbreak* konsol playstation tersebut. Lebih lanjut penulis juga tertarik mengkaji pertanggungjawaban dari pemberi dan

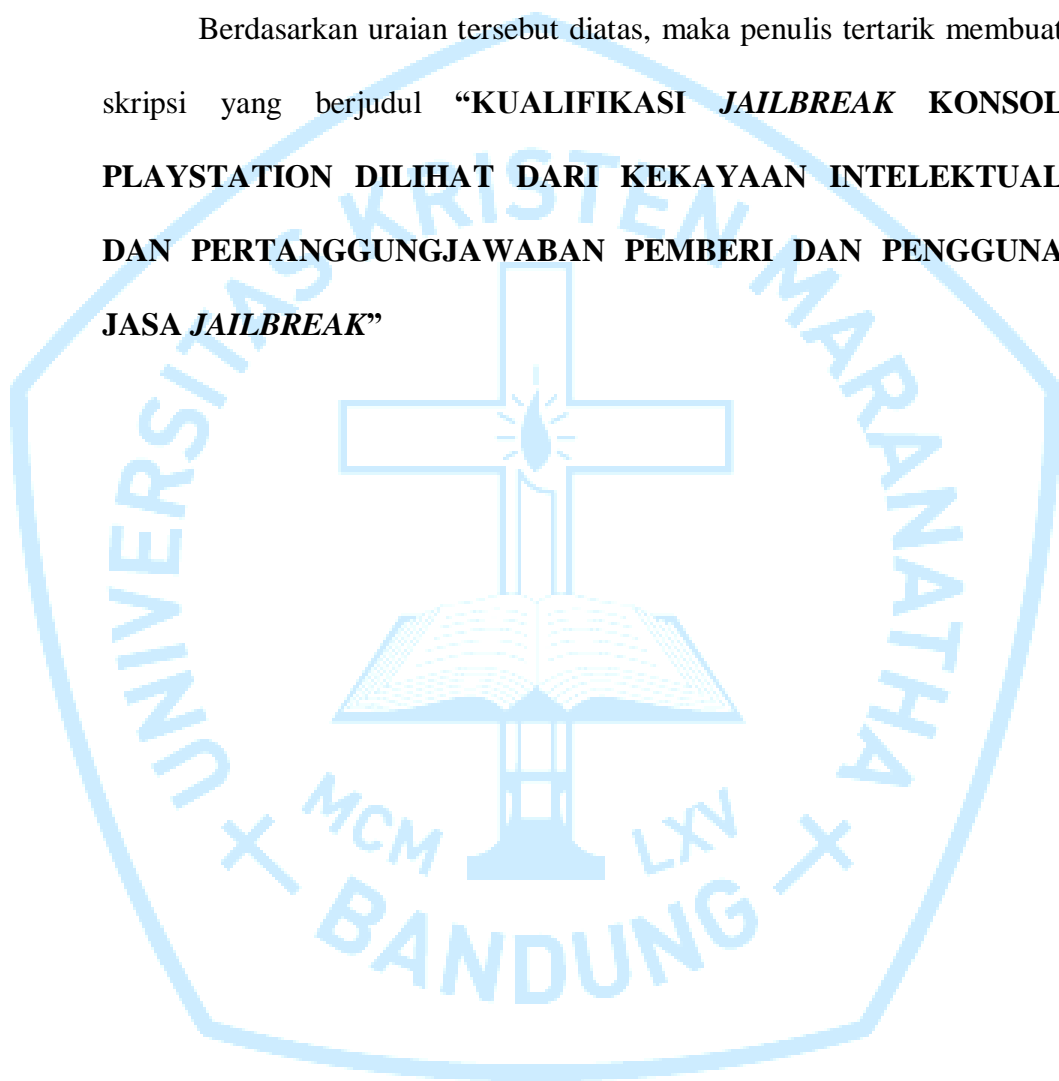
⁸ Adrian Sutedi, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, Jakarta: Sinar Grafika, 2013, hlm 5.

pengguna jasa *jailbreak* konsol playstation atas *jailbreak* yang mereka lakukan.

Untuk menghindari kesamaan terhadap penelitian yang telah ada sebelumnya, maka penulis mengadakan peninjauan terhadap beberapa penelitian yang sama-sama membahas mengenai Kekayaan Intelektual khususnya tentang *jailbreak*, diantaranya yakni skripsi yang dibuat oleh Saudara Andreas Kurniawan pada tahun 2014 yang berasal dari Fakultas Hukum Universitas Brawijaya yang berjudul “Tinjauan Hukum Tentang *Jailbreaking* Pada Perangkat I-Phone Berdasarkan Pasal 52 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”. Dalam skripsinya, yang menjadi objek penelitian Saudara Andreas Kurniawan adalah *jailbreak* pada perangkat I-Phone berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta. Namun yang membedakan tulisan Saudara Andreas Kurniawan dengan penulis yaitu terletak pada objek pembahasan terkait tindakan *jailbreak* serta pertanggungjawaban dari para pihak yang terlibat terhadap tindakan *jailbreak* tersebut. Penulis meneliti tentang kualifikasi *jailbreak* konsol playstation dilihat dari KI dan pertanggungjawaban dari pemberi dan pengguna jasa *jailbreak* tersebut. Selain itu, ada pula skripsi yang dibuat oleh Saudari Riska Hanifah Arma pada tahun 2016 yang berasal dari Fakultas Hukum Universitas Andalas yang membahas skripsi dengan judul “Perlindungan Hukum Hak Cipta Dari Kejahatan Pembajakan Software Komputer Menurut *TRIPs Agreement* Dan Pelaksanaanya Di Indonesia” Dalam skripsinya, Saudari Riska Hanifah Arma menjelaskan mengenai

pengaturan hukum hak cipta dari kejahatan pembajakan software komputer menurut *TRIPs*. Namun yang membedakan tulisan Saudari Riska Hanifah Arma dengan penulis yaitu terletak pada objek pembahasan terkait kualifikasi *jailbreak* konsol playstation dilihat dari Kekayaan Intelektual.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka penulis tertarik membuat skripsi yang berjudul **“KUALIFIKASI *JAILBREAK* KONSOL PLAYSTATION DILIHAT DARI KEKAYAAN INTELEKTUAL DAN PERTANGGUNGJAWABAN PEMBERI DAN PENGGUNA *JASA JAILBREAK*”**



B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut diatas, maka identifikasi masalah yang dapat penulis rumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kualifikasi *jailbreak* konsol playstation sebagai suatu tindak pidana dilihat dari hukum Kekayaan Intelektual?
2. Bagaimana pertanggungjawaban pemberi dan pengguna jasa *jailbreak* berdasarkan perundang-undangan di Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah sebagaimana yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kualifikasi *jailbreak* konsol playstation sebagai suatu tindak pidana dilihat dari hukum Kekayaan Intelektual.
2. Untuk mengetahui pertanggungjawaban pemberi dan pengguna jasa *jailbreak* berdasarkan perundang-undangan di Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, keduanya dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis.

Penulisan skripsi ini diharapkan memberi manfaat secara teoritis, yakni dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, di bidang ilmu hukum pada umumnya dan khususnya pada ilmu hukum Kekayaan Intelektual. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan kepustakaan bagi penelitian yang berkaitan dengan konsep dan pengaturan mengenai Kekayaan Intelektual.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Akademisi

Memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu hukum Kekayaan Intelektual khususnya terkait kualifikasi *jailbreak* konsol playstation.

b. Bagi Praktisi

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai sumber informasi bagi pemberi dan pengguna jasa *jailbreak* konsol playstation.

c. Bagi Pemerintah

Memberikan informasi kepada pemerintah mengenai kualifikasi *jailbreak* konsol playstation dilihat Kekayaan Intelektual.

E. Kerangka Pemikiran

1. Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis yang terdapat pada penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan pengertian atau gambaran serta batasan-batasan yang akan digunakan dalam penulisan ini. Pada hakekatnya setiap orang berhak mendapatkan perlindungan dari hukum. Hal tersebut jelas disebutkan didalam UUD 1945 alinea ke 4 yang menyatakan bahwa “*Pemerintah Negara Republik Indonesia melindungi segenap bangsa Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, dan mencerdaskan kehidupan bangsa*”. Dalam alinea ini merumuskan prinsip dasar untuk mencapai tujuan dari bangsa Indonesia, yaitu untuk melindungi segenap bangsa Indonesia.

Terdapat teori-teori maupun unsur-unsur yang dapat menjelaskan bahwa tindakan *jailbreak* merupakan suatu tindak pidana. Dalam sistem pidana di Indonesia mensyaratkan terpenuhinya dua unsur untuk dapat dikatakannya suatu tindakan sebagai tindak pidana, yaitu unsur formil dan unsur materiil. Memenuhi unsur formil artinya tindakan tersebut memenuhi rumusan undang-undang. Sedangkan memenuhi unsur materiil artinya tindakan tersebut bersifat melawan hukum (secara normatif).⁹ Menurut Moeljatno suatu perbuatan dapat dikatakan sebagai tindak pidana apabila memenuhi unsur-unsur tindak pidana:¹⁰

⁹ Sianturi S.R, *Asas-Asas Hukum Pidana Di Indonesia Dan Penerapannya*, Jakarta: Alumni, 1989, hlm 161.

¹⁰ Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Jakarta: Rineka Cipta, 2015, hlm 63.

- 1) Kelakuan dan akibat (perbuatan);
- 2) Hal ikhwal atau keadaan yang menyertai perbuatan;
- 3) Keadaan tambahan yang memberatkan pidana;
- 4) Unsur melawan hukum yang objektif;
- 5) Unsur melawan hukum yang subjektif.

M. Bassar Sudrajad berpendapat bahwa unsur-unsur yang terkandung dalam suatu delik terdiri dari:

- 1) Unsur melawan hukum;
- 2) Unsur merugikan masyarakat;
- 3) Dilarang oleh aturan hukum pidana;
- 4) Pelakunya dapat diancam pidana.

Berdasarkan uraian tersebut diatas dapat dinyatakan bahwa suatu tindakan *jailbreak* dapat dikatakan sebagai suatu tindak pidana.

Selain daripada teori-teori dan unsur-unsur tersebut diatas, penulis juga menggunakan teori pertanggungjawaban hukum. Menurut Hans Kelsen dalam teorinya tentang tanggung jawab hukum menyatakan bahwa: “seseorang bertanggung jawab secara hukum atas suatu perbuatan tertentu atau bahwa dia memikul tanggung jawab hukum, berarti bahwa dia bertanggung jawab atas suatu sanksi dalam hal perbuatan yang bertentangan.¹¹

¹¹ Hans Kelsen (a), *sebagaimana diterjemahkan oleh Somardi, General Theory Of law and State, Teori Umum Hukum dan Negara, Dasar-Dasar Ilmu Hukum Normatif Sebagai Ilmu Hukum Deskriptif Empirik*, Jakarta: Media Indonesia, 2007, hlm 81.

Berkenaan dengan permasalahan pertanggungjawaban pemberi jasa dan pengguna jasa *jailbreak*, penulis merujuk pada teori Hans Kelsen yang selanjutnya membagi mengenai tanggung jawab yaitu :¹²

- 1) Pertanggungjawaban individu yaitu seorang individu bertanggung jawab terhadap pelanggaran yang dilakukannya sendiri;
- 2) Pertanggungjawaban kolektif berarti bahwa seorang individu bertanggung jawab atas suatu pelanggaran yang dilakukan oleh orang lain;
- 3) Pertanggungjawaban berdasarkan kesalahan yang berarti bahwa seorang individu bertanggung jawab atas pelanggaran yang dilakukannya karena sengaja dan diperkirakan dengan tujuan menimbulkan kerugian;
- 4) Pertanggungjawaban mutlak yang berarti bahwa seorang individu bertanggung jawab atas pelanggaran yang dilakukannya karena tidak sengaja dan tidak diperkirakan.

Menurut Abdulkadir Muhammad teori tanggung jawab dalam perbuatan melanggar hukum (*tort liability*) antara lain, yaitu:¹³

- 1) Tanggung jawab akibat perbuatan melanggar hukum yang dilakukan dengan sengaja (*intentional tort liability*), tergugat harus sudah melakukan perbuatan sedemikian rupa sehingga merugikan

¹² Hans Kelsen (b), *sebagaimana diterjemahkan oleh Raisul Mutaqien, Teori Hukum Murni, Bandung: Nuansa & Nusa Media, 2006, hlm 140.*

¹³ Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perusahaan Indonesia*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 2010, hlm 336.

penggugat atau mengetahui bahwa apa yang dilakukan tergugat akan mengakibatkan kerugian.

- 2) Tanggung jawab akibat perbuatan melanggar hukum yang dilakukan karena kelalaian (*negligence tort liability*), didasarkan pada konsep kesalahan (*concept of fault*) yang berkaitan dengan moral dan hukum yang sudah bercampur baur (*interminglend*).
- 3) Tanggung jawab mutlak akibat perbuatan melanggar hukum tanpa mempersoalkan kesalahan (*strict liability*), didasarkan pada perbuatannya baik secara sengaja maupun tidak sengaja.

2. Kerangka Konseptual

Untuk dapat menjawab permasalahan dalam penelitian ini perlu didefinisikan beberapa konsep dasar dalam rangka menyamakan persepsi agar secara operasional dapat dibatasi ruang lingkup variabel dan dapat diperoleh hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditentukan.¹⁴ Adapun kerangka konseptual dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

- a. Hukum adalah seperangkat kaidah atau norma yang berfungsi mengatur tingkah laku manusia dengan tujuan untuk ketentraman dan kedamaian di dalam masyarakat.
- b. *Jailbreak* Konsol Playstation adalah suatu perangkat lunak berupa *USB (Universal Serial Bus)* yang dibackup ke dalam suatu *hardisk*

¹⁴ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Jakarta: Kencana, 2009, hlm. 177.

yang menjadikan playstation memiliki kemampuan untuk membaca dan mengoperasikan *game-game* playstation asli/original yang berbasis konsol playstation secara illegal.

- c. Hak atas kekayaan intelektual (HKI) adalah hak hukum yang bersifat eksklusif (khusus) yang dimiliki oleh para pencipta/penemu sebagai hasil aktivitas intelektual tersebut, dapat berupa hasil karya di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra, serta hasil penemuan (invensi) di bidang teknologi.¹⁵
- d. Konsol Playstation adalah suatu teknologi yang canggih dalam bidang permainan. Konsol playstation merupakan rangkaian sistem yang dapat menampilkan gambar, suara, gerak yang keluar jika dihubungkan dengan televisi melalui kabel penghubung.¹⁶
- e. Pemberi Jasa adalah orang yang menyediakan layanan jasa *jailbreak* konsol playstation kepada orang lain yang membutuhkan layanan jasa *jailbreak* konsol playstation.
- f. Pengguna Jasa adalah orang yang menggunakan jasa *jailbreak* konsol playstation terhadap orang yang menyediakan layanan jasa *jailbreak* konsol playstation.
- g. Hukum Positif adalah kumpulan asas dan kaidah hukum tertulis yang pada saat ini sedang berlaku dan mengikat secara umum atau

¹⁵ Iswi Hariyanti, *Prosedur Mengurus HAKI yang Benar*, Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2010, hlm 16.

¹⁶ Suharian & Emigawaty, "Pembuatan Game 3D Fighting Dengan Menggunakan Finite State Machine Sebagai Strategi Karakter", *Jurnal Ilmiah MATRIK*, Vol.10, Nomor 1, 2008, hlm 18.

husus dan ditegakkan oleh atau melalui pemerintah atau Pengadilan dalam Negara Indonesia.¹⁷

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yuridis normatif, yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara menelaah teori-teori, konsep-konsep, asas-asas hukum, serta peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan pokok bahasan penelitian ini.¹⁸ Berkaitan dengan jenis penelitian tersebut, dilakukan pengkajian secara logis mengenai kualifikasi *jailbreak* konsol playstation dilihat dari kekayaan intelektual dan pertanggungjawaban pengguna dan pemberi jasa *jailbreak* tersebut.

2. Sifat Penelitian

Sifat penelitian yang digunakan yaitu deskriptif, yaitu guna menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai suatu gejala, peristiwa, dan kejadian yang sedang diteliti secara detail.¹⁹ Dalam penelitian ini penulis mencoba menjelaskan bagaimana kualifikasi *jailbreak* konsol playstation dilihat dari kekayaan intelektual

¹⁷ I. Gede Pantja Astawa, *Dinamika Hukum dan Ilmu Perundang-Undangan di Indonesia*, Bandung: Alumni, 2008, hlm 56.

¹⁸ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji. *Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*. Jakarta: Rajawali Pers, 2001, hlm. 13-14.

¹⁹ A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana, 2014, hlm. 62.

dan pertanggungjawaban dari pemberi dan pengguna jasa *jailbreak* tersebut.

3. Pendekatan Penelitian

Penelitian skripsi ini dilakukan dengan menggunakan dua pendekatan yakni pendekatan undang-undang (*statue approach*) dan pendekatan konseptual. Pendekatan undang-undang ini penelitian yang dilakukan dengan menelaah semua undang-undang (*statue approach*) dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang sedang diteliti.²⁰ Sedangkan, pendekatan konseptual ini penelitian yang dilakukan dengan beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang di dalam ilmu hukum sehingga melahirkan pengertian, konsep, dan asas hukum yang relevan dengan isu yang diteliti.²¹

4. Jenis Data

Penelitian skripsi ini menggunakan data sekunder, yakni data yang tidak diperoleh langsung dari narasumber. Data hukum sekunder meliputi bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder :

a. Bahan Hukum Primer :

²⁰ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2017, hlm 133.

²¹ *Ibid*, hlm. 135 – 136.

Bahan hukum primer, berupa peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan Hak Kekayaan Intelektual, yaitu²².

- 1) Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945;
- 2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta;
- 3) Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 Tentang Paten;
- 4) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis;
- 5) Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 Tentang Rahasia Dagang;
- 6) Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri;
- 7) Undang-Undang Nomor 29 Tahun 2000 Tentang Perlindungan Varietas Tanaman;
- 8) Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2000 Tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu.
- 9) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan *Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights*;

²² Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: Universitas Indonesia (UI) Press, 1986, hlm.52.

10) Keputusan Presiden Nomor 17 Tahun 1997 Tentang Pengesaha *Berne Convention For The Protection Of Literary And Artistic Works*.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder, yaitu bahan-bahan yang erat hubungannya dengan bahan hukum primer dan dapat membantu menganalisis dan memahami bahan hukum primer yang berupa buku-buku tentang Hak Kekayaan Intelektual (HKI), serta hasil-hasil penelitian berupa skripsi di bidang hukum, dan artikel.²³

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier, yaitu bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer maupun bahan hukum sekunder, seperti kamus hukum, *encyclopedia*, dan lain-lain.²⁴ Bahan hukum tersier digunakan untuk memberikan definisi terhadap terminologi yang khusus dikenal dalam bidang hukum teknologi dan Kekayaan Intelektual.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan penulis gunakan untuk memperoleh bahan hukum primer, sekunder dan tersier adalah studi literatur. Dilakukan dengan cara studi literatur di berbagai tempat, jurnal, artikel, berbagai bahan yang didapat dari internet dan

²³ Ronny Hanitjo Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*, cetakan kelima, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1994, hlm. 12.

²⁴ Johnny Ibrahim, *Teori, Metode dan Penelitian Hukum Normatif*, Malang: Bayumedia Publisng, 2007, hlm. 296.

berhubungan dengan peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang kualifikasi *jailbreak* konsol playstation dilihat dari kekayaan intelektual dan pertanggungjawaban dari pemberi dan pengguna jasa *jailbreak*.²⁵

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan oleh penulis yaitu dengan cara berpikir deduktif. Berpikir deduktif merupakan proses berpikir yang didasarkan pada pernyataan-pernyataan yang bersifat umum ke hal-hal yang bersifat khusus dengan menggunakan logika tertentu.²⁶ Apabila dihubungkan dengan penelitian hukum, pola pikir deduktif yaitu suatu kesimpulan dengan mengaitkan premis umum (perundang-undangan, doktrin, prinsip, dan asas) dan pada premis khusus (kasus nyata atau fakta).

G. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun dengan cara membaginya kedalam lima bab, yang mana di dalam tiap bab terdapat beberapa sub bab dengan pokok-pokok pembahasan utama yang terkandung dalam bab. Berikut akan diuraikan secara rinci dari keseluruhan penulisan skripsi ini, yaitu:

²⁵ Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004, hlm 134.

²⁶ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana, 2010, hlm 7.

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis akan menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN UMUM TINDAK PIDANA TERHADAP KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dalam bab ini penulis akan menguraikan teori-teori mengenai kajian umum tindak pidana terhadap kekayaan intelektual.

BAB III : ASPEK HUKUM KEKAYAAN INTELEKTUAL DALAM KONSOL PLAYSTATION DI INDONESIA

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan mengenai aspek hukum Kekayaan Intelektual dalam konsol playstation di Indonesia.

BAB IV : ANALISIS KUALIFIKASI *JAILBREAK* KONSOL PLAYSTATION DILIHAT DARI KEKAYAAN INTELEKTUAL DAN PERTANGGUNGJAWABAN PEMBERI DAN PENGGUNA JASA *JAILBREAK*

Dalam bab ini penulis akan menganalisis jawaban dari Identifikasi Masalah yang telah diuraikan dalam BAB I berdasarkan data-data yang akurat.

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini penulis akan menulis pokok-pokok yang dikaji dan dibahas penulis serta memberi saran terhadap permasalahan yang dituangkan.

