

**SKRIPSI**  
**PEMBUKTIAN UNSUR PLAGIAT TERHADAP KARAKTER**  
**VISUAL GAME**



Diajukan oleh

**Rizki Ferlandy**  
**NIM. 1710211610144**

**PROGRAM SARJANA**  
**PROGRAM STUDI HUKUM**  
**FAKULTAS HUKUM**  
**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**  
**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI**  
**Banjarmasin, Desember, 2023**

**PEMBUKTIAN UNSUR PLAGIAT TERHADAP KARAKTER  
VISUAL GAME**

**SKRIPSI**

Untuk memperoleh gelar sarjana hukum  
Pada program studi hukum fakultas hukum  
Universitas Lambung Mangkurat

Diajukan oleh

**Rizki Ferlandy**  
**NIM. 1710211610144**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI HUKUM  
FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
Banjarmasin, Desember, 2023**

## PERYATAAN KEASLIAN TULISAN SKRIPSI

Saya Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini:

Nama : Rizki Ferlandy  
Nomor Induk Mahasiswa : 1710211610144  
Tempat/Tanggal Lahir : Barabai, 23 Juni 1998  
Program Kekhususan : Hukum Acara  
Bagian Hukum : Hukum Acara  
Program : Program Sarjana ( S1 )  
Program Studi : Program Studi Hukum

Meyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya yang berjudul:

“PEMBUKTIAN UNSUR PLAGIAT TERHADAP KARAKTER VISUAL GAME “

Merupakan hasil penelitian saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Skripsi saya ini bukan hasil penelitian saya (dibuatkan atau plagiat), maka saya bersedia gelar kesarjanaan saya dicabut sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak mana pun.

Banjarmasin, 19 Mei 2023

Yang membuat pernyataan  


Rizki Ferlandy

NIM. 1710211610144

LEMBAR PERSETUJUAN

PEMBUKTIAN UNSUR PLAGIAT TERHADAP KARAKTER  
VISUAL GAME

Diajukan oleh

RIZKI FERLANDY  
NIM. 1710211610144

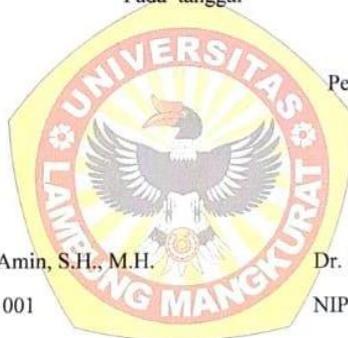
Skripsi ini telah di periksa dan disetujui untuk diuji

Pada tanggal

Pembimbing Utama



Prof. Dr. H. M. Ekhram Amin, S.H., M.H.  
NIP. 195804231986031001



Pembimbing pendamping

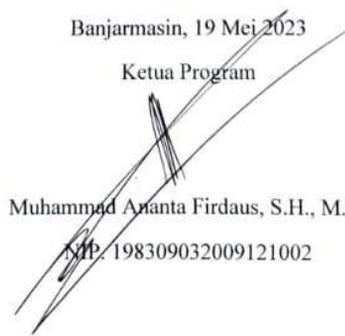


Dr. SUPRAPTO S.H., M.H.  
NIP. 198105172005011001

Diketahui

Banjarmasin, 19 Mei 2023

Ketua Program



Muhammad Arianta Firdaus, S.H., M.H.  
NIP. 198309032009121002

LEMBAR PENGESAHAN

PEMBUKTIAN UNSUR PLAGIAT TERHADAP KARAKTER VISUAL GAME

Diajukan oleh

**RIZKI FERLANDY**

**NIM: 1710211610144**

Skripsi ini memenuhi syarat untuk disahkan

Sebagai persyaratan yudisium

Nomor : 301/UYR.1.11/SP/2023

Tanggal : 12 JUN 2023

DISAHKAN

DEKAN



**Dr. Achmad Faishal, S.H., M.H.**

**NIP: 197506152003121001**

# **PEMBUKTIAN UNSUR PLAGIAT TERHADAP KARAKTER VISUAL GAME**

Rizki Ferlandy

## **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian skripsi ini adalah untuk mengetahui mengenai Istilah pembuktian berasal dari kata “bukti” yang berarti suatu hal (peristiwa dan sebagainya) yang cukup untuk memperlihatkan kebenaran suatu hal (peristiwa tersebut). Pembuktian adalah perbuatan membuktikan. Membuktikan sama dengan memberi (memperlihatkan) bukti, melakukan sesuatu sebagai kebenaran, melaksanakan, menandakan, perbuatan membuktikan, usaha menunjukkan benar atau salahnya si terdakwa dalam persidangan. Dikaji dalam prespektif yuridis, menurut M. Yahya Harahap, pembuktian ketentuan-ketentuan yang berisi penggarisan dan pedoman tentang cara-cara yang dibenarkan undang-undang membuktikan kesalahan yang didakwakan kepada terdakwa. Pembuktian juga merupakan ketentuan yang mengatur alat-alat bukti yang dibenarkan undang-undang dan mengatur alat bukti yang boleh digunakan hakim guna membuktikan kesalahan terdakwa. Aspek hukum pembuktian sudah dimulai sejak tahap penyelidikan untuk mencari dan menemukan suatu peristiwa yang diduga sebagai tindak pidana guna dapat atau tidaknya dilakukan penyidikan, merupakan awal pembuktian. Begitu pula dengan hal penyidikan, ditentukan adanya tindakan penyidik untuk mencari serta mengumpulkan bukti dan dengan bukti tersebut membuat terang tindak pidana yang terjadi guna menemukan tersangkanya. Oleh karena itu ketentuan Pasal 1 angka 2 dan angka 5 KUHAP menegaskan bahwa untuk dapat dilakukan tindakan penyidikan, penuntutan, dan pemeriksaan di sidang pengadilan dimulai dengan

tindakan penyelidikan terlebih dahulu. Konkretnya, kegiatan pembuktian berawal dari tahap penyelidikan dan berakhir sampai adanya putusan hakim di depan sidang pengadilan, yang dilakukan baik ditingkat pengadilan negeri atau pengadilan tinggi, dalam hal perkara tersebut dilakukan upaya hukum banding. Pembuktian dalam perkara pidana berbeda dengan pembuktian dalam perkara perdata. Dalam pembuktian perkara pidana (hukum acara pidana) adalah bertujuan mencari kebenaran materiil yaitu kebenaran sejati atau yang sesungguhnya sedangkan pembuktian dalam perkara perdata (hukum acara perdata) adalah bertujuan untuk mencari kebenaran formil artinya hakim tidak boleh melampaui batas-batas yang diajukan oleh para pihak yang berperkara. Jadi hakim dalam mencari kebenaran formal cukup membuktikan dengan “preponderance of evidence”, Bersalah atau tidaknya terdakwa menurut teori pembuktian ini semata-mata ditentukan oleh keyakinan hakim. Keyakinan tersebut diambil dan disimpulkan oleh hakim berdasarkan pada alat-alat bukti yang diberikan di persidangan atau hanya dengan mendengarkan keterangan terdakwa. Pembuktian menurut keyakinan hakim atas alasan yang logis (Conviction Raisonee) Keyakinan dalam teori pembuktian ini memegang peranan penting dalam menentukan salah tidaknya terdakwa. Teori pembuktian ini berpedoman pada prinsip pembuktian dengan alat-alat bukti yang ditentukan oleh undang-undang, yang artinya adaah untuk membuktikan terdakwa bersalah atau tidaknya dengan melihat pada alat-alat bukti yang sah yang telah ditentukan dalam undang-undang. Pembuktian menurut undang-undang secara negative (Negatief Wettelijk)

Kata kunci : “Pembuktian, Pelanggaran, Karakter”

## RINGKASAN

### PEMBUKTIAN UNSUR PLAGIAT TERHADAP KARAKTER VISUAL GAME

( Rizki Ferlandy, Banjarmasin : 2023 )

Tiru meniru dalam dunia hak kekayaan intelektual, khususnya hak cipta bukan lagi cerita baru. Namun demikian, banyak hal yang dapat digali. Semisal mengenai ukuran untuk mengatakan suatu karya cipta telah dijiplak itu tidak ada. Sedangkan ukuran tersebut hanyalah berdasarkan rasa keadilan dan pertimbangan majelis hakim yang menangani perkara tersebut. Demikian bagi-bagi pengalaman yang terungkap dalam sebuah diskusi bertajuk “Seluk Beluk Perlindungan Hak Cipta dalam Teori dan Praktik” di Jakarta, Rabu. Bahwa menurut Agus Sardjono mengatakan bahwa tidak ada ukuran baku yang mengatur tentang imitasi suatu karya. “Menurutnya juga meskipun hampir semua unsur-unsur karya tersebut mirip, tetapi tidak ada standard baku untuk mengatakan imitasi atau kemiripan suatu karya baik secara kualitatif maupun kuantitatif contohnya yaitu salah satu sinetron yang memiliki kemiripan dalam alur cerita, *One Liter of Tears* dengan salah satu sinetron di salah satu stasiun televisi swasta Indonesia. Meskipun terdapat kesamaan alur cerita, maka sangat sulit untuk membuktikan terjadi penjiplakan.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> *Ibid.*

Bahwa dalam pembuktian hak cipta ini sangat penting letak peran lawyer dalam menggunakan keahliannya untuk membuktikan penjiplakan itu. Selain pengacara, profesi lain yang ikut menentukan menguraikan permasalahan penjiplakan suatu karya adalah saksi ahli dan majelis hakim. Yang mana hal tersebut berdasar pada istilah “Siapa yang mendalilkan, dia yang membuktikan, penjiplakan suatu karya adalah saksi ahli dan majelis hakim. Yang mana hal tersebut berdasar pada istilah “Siapa yang mendalilkan, dia yang membuktikan

Menurut Direktur Intellectual Property Advisory Services (IPAS) Dwiyanto Prihartono mengatakan hukum pembuktian dalam bidang hak cipta memang kompleks. Kesulitan ini terjadi karena sulitnya mencari alat bukti yang valid dan kuat di mata hukum. Karena ketika dalam proses pembuktian dilakukan, banyak majelis yang menolak bukti surat yang diajukan penggugat dengan alasan karya tersebut hanyalah sebuah coretan-coretan belaka. Hal ini terjadi dalam kasus Ismail Hutajulu dengan PT Lolypop Records tahun 1990. hak cipta berbeda dengan hak kekayaan intelektual lainnya. “Bisa-bisa, pendaftaran ini akan menjadi beban bagi pencipta dalam menciptakan suatu karyanya,

## UCAPAN TERIMAKASIH

Bismillahirrohmannirrohim, Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat atas limpahan Rahmat, Taufik, Hidayah dan Karunia-Nya kepada peneliti sehingga penelitian hukum ini dapat diselesaikan sebagaimana mestinya, tidak lupa Shalawat dan salam peneliti haturkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW.

Penelitian hukum yang berjudul “PEMBUKTIAN UNSUR PELAGIAT TERHADAP KARAKTER VISUAL GAME” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi yang dibuat masih jauh dari kata sempurna, banyak kekurangan yang disebabkan keterbatasan pengetahuan yang dimiliki, untuk itu dengan rasa terima kasih penulis selalu mengharapkan segala petunjuk, kritik dan saran yang membangun kearah yang lebih baik dari berbagai pihak.

Dengan Selesainya skripsi ini banyak sekali bantuan dan partisipasi dari pihak-pihak yang telah di berikan kepada penulis, oleh karena itu dalam kesempatan ini berkeinginan mengucapkan rasa terimakasih sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya atas segala bantuan dan partisipasi terutama kepada:

1. Bapak Dr. Achmad Faishal, S.H., M.H. Pimpinan selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
2. Ibu Dr. Hj. Noor Hafidah, S.H., M.Hum selaku Ketua Bagian Kekhususan Hukum Acara yang telah banyak sekali memberikan

semangat dan motivasi untuk segera menyelesaikan Skripsi ini.

3. Bapak Prof. Dr. H. M. Erham Amin, S.H., M.H. selaku Pembimbing Akademik penulis atas bimbingannya selama penulis menuntut ilmu di Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat.
4. Bapak Dr. Suprpto S.H., M.H. selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Hukum sekaligus Pembimbing Ketua yang telah memberikan banyak waktu dan ilmu yang bermanfaat dalam membimbing dan memberikan pengarahan kepada penulis dalam proses penggarapan dan penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Hj. Zakiyah, S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan banyak bimbingan masukan arahan, solusi semangat serta koreksi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
7. Segenap Staf dan Karyawan-karyawati yang berada di lingkungan Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat yang telah banyak membantu selama mengikuti perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	1
RINGKASAN.....	1
UCAPAN TERIMA KSI .....	1
DAFTAR ISI.....	1
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	7
D. Metode Penelitian .....	7
E. Sistematika Penulisan .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Tinjauan Umum Pembuktian.....	11
B. Pengertian HAKKI .....	13
C. Plagiat .....	17
D. Hak Cipta.....	20
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Pengaturan Hukum Terkait Pembuktian Plagiat Terhadap Karakter Visual Game.....	26
B. Pembuktian Unsur Plagiat Karakter Visual Game Dalam Aspek Hukum Kekayaan Intelektual .....	35
<b>BAB IV PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	51
B. Saran .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	