

## **Pembuktian Unsur Plagiat terhadap Karakter Visual Game**

**Rizki Ferlandy**

<sup>1</sup> Faculty of Law, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia. E-mail: rizkiferlandy@gmail.com

**Abstract:** The purpose of this study is to find out about the term proof, which comes from the word "evidence" which means a thing (event and so on) that is sufficient to show the truth of a thing (the event). Proof is the act of proving. Proving is the same as giving (showing) evidence, doing something as the truth, carrying out, indicating, the act of proving, trying to show the right or wrong of the accused in court. Examined from a juridical perspective, according to M. Yahya Harahap, proving the provisions that contain outlines and guidelines on ways that are justified by law proves the guilt of the accused. Proof is also a provision that regulates evidence that is justified by law and regulates evidence that judges may use to prove the guilt of the accused. whether or not an investigation is carried out, is the beginning of proof. Likewise in the case of investigations, it is determined that there are actions by investigators to search for and collect evidence and with this evidence to make clear the crime that occurred in order to find the suspect. Therefore the provisions of Article 1 number 2 and number 5 of the Criminal Procedure Code emphasize that in order to carry out investigative, prosecution and examination actions in court hearings it begins with an act of investigation first. Concretely, evidentiary activities start from the investigation stage and end until a judge's decision is made before a court session, which is carried out either at the district court or high court level, in the event that the case is appealed. Proving in criminal cases is different from proving in civil cases.

**Keywords:** Proof, Plagiarism, Character

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian 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 di lakukan 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.

**Kata Kunci:** Pembuktian, Pelagiat, Karakter

---

## 1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi dan semakin canggihnya orang dalam menggunakan fungsi dari alat elektronik seperti Komputer, Tablet, Laptop dan Handphone telah menjadi salah satu *variable* penting yang memberikan pengaruh besar terhadap perubahan Undang-undang hak cipta. Teknologi visual di satu sisi memiliki peran strategis dalam pengembangan hak cipta, tetapi di sisi lain juga menjadi media pelanggaran hukum di bidang hak cipta, sebut saja misalkan Kasus Plagiat vendor aplikasi game Mobile Legends yang dianggap melakukan plagiat terhadap berbagai item yang ada di perusahaan lain seperti League of Legends, Dota, dan sebagainya.

Diketahui ditinjau berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang mana Hak Cipta didefinisikan sebagai 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. Hak Cipta juga merupakan bagian dari kekayaan intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang mempunyai peranan strategis dalam mendukung pembangunan bangsa dan memajukan kesejahteraan umum sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

## 2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian hukum Normatif, yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara meneliti dan mengkaji bahan pustaka atau data sekunder yang ada kaitannya Pembuktian Unsur Plagiat Terhadap Karakter Visual Game. Dalam penelitian atau pengkajian ilmu hukum normatif, kegiatan untuk menjelaskan hukum tidak diperlukan dukungan data atau fakta-fakta sosial, sebab ilmu hukum normatif tidak mengenal makna dan memberi nilai akan hukum tersebut tetapi hanya menggunakan konsep hukum dan langkah-langkah yang ditempuh adalah langkah normatif.

Dari judul yang dibahas dari penelitian ini, maka penelitian ini bersifat deskriptif analisis. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan menggambarkan, menelaah, dan menganalisa peraturan perundang-undangan yang berlaku dihubungkan dengan teori hukum yang berkaitan dengan Pembuktian Unsur Plagiat Terhadap Karakter Visual Game.

Tipe penelitian dalam penulisan hukum ini adalah inventarisasi bahan hukum. Inventarisasi bahan hukum adalah peneliti menginventarisasi bahan hukum yang terkait dengan permasalahan hukum yang dibahas dalam penelitian ini yaitu Pembuktian Unsur Plagiat Terhadap Karakter Visual Game.

Dalam pengumpulan bahan hukum primer, dilakukan dengan cara menginventarisasi bahan hukum dan studi dokumen yang berkenaan dengan masalah .

Dalam pengumpulan bahan hukum sekunder, dilakukan dengan studi kepustakaan yaitu mempelajari buku-buku ataupun karya ilmiah yang ada relevansinya dengan pokok permasalahan Pembuktian Unsur Plagiat Terhadap Karakter Visual Game.

Dalam penelitian ini, peneliti mengolah dan menganalisis bahan hukum dengan langkah berpikir sistematis, dimana bahan hukum primer dianalisis dengan langkah-langkah normatif dan dilanjutkan dengan pembahasan secara deskriptif, terhadap bahan hukum sekunder dilakukan dengan penelaahan yang mengacu terhadap pokok bahasan permasalahan.

Bahan-bahan hukum tersebut kemudian dilah dan dibahas dengan metode kualitatif yaitu menginterpretasikan atau menterjemahkan dengan Bahasa peneliti tentang hasil penelitian untuk mendapatkan suatu kesimpulan yang rasional dan dapat dipertanggungjawabkan.

### **3. Problematika Pembuktian Plagiat Terhadap Hak Cipta Karakter Visual**

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

Bahwa terkait pada pembuktian aspek keperdataan maka hal ini dapat mengacu pada ketentuan pada Pasal 1365 KUHPerdara yang menyatakan bahwa;

“Tiap perbuatan yang melanggar hukum dan membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang menimbulkan kerugian itu karena kesalahannya untuk menggantikan kerugian tersebut.”

Bahwa jika Tindakan plagiat karakter visual game tersebut terdapat unsur-unsur pada pasal 1365 KUHPPerdata yaitu adanya orang yang melakukan kesalahan dan kesalahan tersebut menyebabkan orang lain menderita kerugian telah terpenuhi, maka orang atau subjek hukum yang melakukan kesalahan yang dengan sengaja menggunakan duplikasi atau plagiat karakter visual game tanpa izin dan sepengetahuan Penciptanya. Kemudian kesalahan tersebut menyebabkan kerugian bagi Pencipta baik atas hak moral dan hak ekonominya maka hal tersebut dapat di berikan ganti kerugian kepada pihak pencipta karakter visual game yang merasa dirugikan tersebut.

Namun pembuktian ganti rugi ini lebih tepat diajukan setelah adanya putusan pidana yang telah memiliki kekuatan hukum tetap. Mengingat bahwa dalam putusan pidana menyatakan bahwa yang bersangkutan memang terbukti melakukan kesalahan. Hal tersebut untuk menjaga keselarasan putusan hakim dalam perkara pidana dan perdata. Sebenarnya dalam amar putusan tentang tindak pidana pelanggaran Hak Cipta, tuntutan ganti rugi atas pelanggaran hak ekonomi Pencipta/Pemegang Hak Cipta dapat diberikan serta dicantumkan sekaligus. Disertai dengan amar putusan untuk membayarkan ganti rugi paling lambat 6 bulan setelah putusan berkekuatan hukum tetap dikeluarkan. Hal ini sesuai dengan ketentuan Pasal 96 ayat (3) Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

#### **4. Penutup**

Bahwa terkait dengan Pengaturan Hukum Pembuktian Plagiat Terhadap Karakter Visual Game jika dalam ranah pidana maka dilakukan pelaporan terlebih dahulu karena termasuk delik aduan sebagaimana dalam Pasal 120 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang mana pembuktian pidana ini harus juga mengikuti ketentuan Pasal 184 ayat 1 KUHP, selain aspek pidana unsur pembuktian jika ranahnya perdata maka pembuktiannya menggunakan ketentuan pada Pasal 1866 KUHPPerdata.

Adapun ketentuan-ketentuan yang masuk unsur plagiarisme pada hak kekayaan intelektual dalam ranah pidana yaitu Pasal 113 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, yang mana menentukan unsur pembuktian dalam ranah pidana yaitu berdasar pada pasal 184 ayat (1) KUHP yang unsur alat bukti yang relevan menurut peneliti yaitu 1. Pembuktian jejak histori pembuatan karakter visual game yang mana masuk pada kategori petunjuk 2. Pembuktian kesamaan karakter game yang dibuat pada game yang berbeda yang mana masuk pada kategori petunjuk 3. Pembuktian adanya lisensi pembuatan karakter visual game tersebut yang mana masuk pada kategori pembuktian surat 4. Adanya Keterangan ahli yang menyatakan adanya indikasi

plagiat. Adanya keuntungan dari hasil plagiat dari karakter game tersebut yang mana masuk pada kategori petunjuk.

## **Daftar Pustaka**

- H.F.A VOLLMAR, 1984, Pengantar Studi Hukum Perdata Jilid II, cet. pertama (Jakarta: CV. Rajawali,).
- R. Soebakti dan R.Tjitrosudibio. 1992, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Pradnya Paramita, Jakarta.
- Paulus Effendi Lotulung, 1993, Penegakan Hukum lingkungan oleh hakim perdata, cet.1 (Bandung:P.T Citra Aditya Bakti).
- Rosa Agustina, Perbuatan Melawan Hukum, 2003, cet 1, (Jakarta, Program Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Indonesia)
- Koesnadi Hardjasoemantri, 2005 Hukum Tata Lingkungan, Edisi kedelapan cetakankedelapan belas, (Yogjakarta:Gajah Mada University Press,
- Munir Fuady, 2005, Perbuatan Melawan Hukum Pendekatan Kontemporer, Cet.2,(Bandung: PT. Citra Aditya Bakti,)
- Ditjen HKI dan ECAP II, 2006, Buku Panduan Kekayaan Intelektual Dilengkapi dengan Peraturan Perundang-undangan di Bidang Hak Kekayaan Intelektual, Ditjen HKI dan ECAP II, Jakarta,
- Muhammad Firmansyah, 2008, Tata Cara Mengurus HAKI, Jakarta : Visi Media.
- R. Soebekti dan R. Tjitrosudibio, 2008, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata(Burgerlijk Wetboek), diterjemahkan oleh R. Soebekti dan R. Tjitrosudibio, cet.39, (Jakarta, Pradnya Paramita,), ps. 1365.
- Zainuddin Ali, 2009 Metode Penelitian Hukum, Sinar Grafika, Jakarta.
- H. OK. Saidin 2, 2010, Aspek Hukum Kekayaan Intelektual, Jakarta : Rajawali Press.
- Abulkadir Muhammad. 2010. Hukum Perusahaan Indonesia. Bandar Lampung : PT Citra Aditya Bakti..
- Elyta Ras Ginting, 2012, Hukum Hak Cipta Indonesia: Analisis Teori dan Praktik, Citra Aditya Bakti,.
- Arthur Lewis, 2014, Dasar-Dasar Hukum Bisnis, Bandung : Nusa.
- Rahmi Jened, 2014, Hukum Hak Cipta (Copyright Law), Bandung: Citra Aditya Bakti

OK. Saidin. 2015. Aspek hukum hak kekayaan intelektual. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada

I Made Marta Wijaya. 2019, Perlindungan Hukum Atas Vlog Di Youtube Yang Disiarkan Ulang Oleh Stasiun Televisi Tanpa Izin. Artikel dalam "jurnal Hukum".

### **Artikel Dalam Internet**

Muchlisin Riadi. 2019, Pengertian, Jenis dan Identifikasi Plagiarisme. <https://www.kajianpustaka.com/2019/02/Plagiarisme.html>.

### **Jurnal Ilmiah**

Anwary, Ichsan, 2023, *Evaluating Legal Frameworks for Cybercrime in Indonesian Public Administration: An Interdisciplinary Approach*, "International Journal of Cyber Criminology Vol 17 No 1 : 12-22, <https://cybercrimejournal.com/menuscript/index.php/cybercrimejournal/article/view/131/>

Anwary, Ichsan, 2022, *The Role of Public Administration in combating cybercrime: An Analysis of the Legal Framework in Indonesia*, "International Journal of Cyber Criminology Vol 16 No 2 : 216-227, <https://cybercrimejournal.com/menuscript/index.php/cybercrimejournal/article/view/135>

Anwary, Ichsan, 2023, *Exploring the Interconnectedness Between Public Administration, Legislative Systems, and Criminal Justice: A Comparative Analysis of Malaysia and Indonesia*, "International Journal of Criminal Justice Science Vol 18 No 1 : 172-182, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/616/>

Anwary, Ichsan, 2022, *Evaluation of the Effectiveness of Public Administration Policies in the Development of Stringent Legal Framework: An Analysis of the Criminal Justice System in Indonesia*, "International Journal of Criminal Justice Science Vol 17 No 2 : 312-323, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/613/>

Bangsawan , Achmad, Saprudin, Suprpto, Jangka Waktu Pengajuan Pra Peradilan terhadap Objek Penghentian Penyidikan, "JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah", Vol 8 No 3, 2023: 1907-1914, <http://jim.usk.ac.id/sejarah/article/view/25351>

Erlina, *Implementasi Hak Konstitusional Perempuan dalam Peraturan Perundang-undangan di Indonesia*, Jurnal Konstitusi Vol 1 No 1 : 2015

Erliyani, Rahmida. 2020. *Metode Penelitian dan Penulisan Hukum*. D.I Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.

- Erliyani, Rahmida, Examining religious and justice system in Indonesia to prevent cyberbullying, "International Journal of Cyber Criminology", Vol 15 No 2: 112-123, 2022,  
<https://cybercrimejournal.com/menuscript/index.php/cybercrimejournal/article/view/23>
- Faishal, Achmad, Suprpto, Laws and Regulations Regarding Food Waste Management as a Function of Environmental Protection in a Developing Nation , "International Journal of Criminal Justice Sciences" Vol 17 No 2 : 2022, 223-237,  
<https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/547>
- Firdaus, Muhammad Ananta. *Pelaksanaan Peraturan Daerah Tentang Larangan Kegiatan Pada Bulan Ramadhan di Kota Banjarmasin*. "Badamai Law Journal" Vol 3 No 1 : 2018
- Firdaus, Muhammad Ananta. Formulasi Kebijakan Pelaksanaan Perlindungan Kawasan Sempadan Sungai Di Kota Banjarmasin, "Jurnal Ius Constituendum" Vol 6 No 2 : 2021.
- Firdaus, Muhammad Ananta, Mursalin, Arisandy. *Efektivitas Pengaturan Kawasan Sempadan Sungai dengan Sosial Budaya Masyarakat di Kota Banjarmasin*, Banua Law Review Vol 4 No 2: 2022
- Gozali, Djoni Sumardi, Identifying the Prevalence of Cybercrime in Indonesian Corporations: A Corporate Legislation Perspective, "International Journal of Cyber Criminology", Vol 17 No 1: 1-11, 2023,  
<https://cybercrimejournal.com/menuscript/index.php/cybercrimejournal/article/view/130>
- Haiti, Diana, Syaufi, Ahmad, Fahmanadie, Daddy, Dipriana, Aulia Pasca, Law Enforcement Against Perpetrators of the Crime of Burning Peatlands in Banjar Regency, "Lambung Mangkurat Law Journal, Vol 7 No 2, 2022: 197-207,  
<http://lamlaj.ulm.ac.id/web/index.php/abc/article/view/296>
- Haiti, Diana, Firdaus, M.Ananta, Apriana, Adistia Lulu, Application of Restorative Justice Values in the Settlement of Medical Malpractice Cases, "PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology, Vol 18 No 7, 2021: 1852-1865,  
<https://archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/8045>
- Mispansyah, Nurunnisa, Erniyati, Tiya, Criminalization of Freedom of Assembly in Indonesia, *Islamic Research*, Vol 6 No 2, 2023: 93-103,  
<http://jkpis.com/index.php/jkpis/article/view/192>
- Nurunnisa, Erliyani, Rahmida, Hermawan, Gilang Fitri, Abdelhadi, Yehia Mohamed Mostafa, *Implications of Annulment of Marriage on the Distribution of Joint Assets*

- according to the *Compilation of Islamic Law and National Law*, “Syariah: Jurnal Hukum dan Pemikiran”, Vol 23 No 1, 2023: 1-23, <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/syariah/article/view/9523>
- Nurunnisa, *Filsafat Pemidanaan Anak di Indonesia*, “Jurnal Pembangunan Wilayah dan Masyarakat”, Vol 23 No 1, 2023: 1-23, <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/syariah/article/view/9523>
- Putra, Eka Kurniawan , Tornado, Anang Shophan, Suprpto, Pengaturan Penggunaan Tenaga Kerja Asing (TKA) Pasca Berlakunya Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2023 Tentang Cipta Kerja, “JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah”, Vol 8 No 3, 2023: 2968-2986, <http://jim.usk.ac.id/sejarah/article/view/26299>
- Suprpto, and Faishal, Achmad, Highlighting the legislation concerning environmental protection and the promotion of sustainability within Indonesia, “International Journal of Criminal Justice Sciences” Vol 17 No 2 : 2022, 210-222, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/540>
- Suprpto, Environmental Crimes and Enforcement: A Critical Analysis of Indonesian Legislation, “Journal of advances in humanities and social sciences” Vol 9 No 1 : 2023, 13-19, <http://www.tafpublications.com/platform/Articles/full-jahss9.1.2.php>
- Suprpto, Waste Management Laws and Policies in Indonesia: Challenges and Opportunities, “Journal of Applied and Physical Sciences” Vol 8 No 1 : 2023, 1-8, <http://www.tafpublications.com/platform/Articles/full-japs8.1.php>
- Usman, Rachmadi, Exploration of nexus between legal liability and corporate fraud: where do business laws and criminology converge?,” International Journal of Criminal Justice Sciences”, Vol 18 No 1: 232-243, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/623>
- Wulansari, Rizky Juliani, Qamariyanti, Yulia, Erlina, *Right of Access to Area of Depreciated Land Regulation with the Law Perspective of Land Registry in Indonesia*, *Lambung Mangkurat Law Journal* Vol 4 No 2: 2019, 222-233
- Zulaeha, Mulyani, E-Courts in Indonesia: Exploring the Opportunities and Challenges for Justice and Advancement to Judicial Efficiency, “International Journal of Criminal Justice Sciences” Vol 18 No 1 : 2023, 183-194, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/617>
- Zulaeha, Mulyani, Suprpto, Nurulita, Linda, Falmelia, Rizka Annisa, Characteristics of dispute resolution in wetland environment: Integration between environmental, cultural and community empowerment aspects, “International Journal of Research in Business and Social Science” Vol 10 No 4 : 2021, 349-354, <https://www.ssbfnct.com/ojs/index.php/ijrbs/article/view/1184>