

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGASAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRACT	vii
INTISARI	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang	1
2. Rumusan Masalah	5
3. Keaslian Penelitian.....	5
4. Tujuan Penelitian	7
5. Manfaat Penelitian	7
6. Sistematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
1. Tinjauan Umum Tentang Perlindungan Hukum	10
a) Pengertian Perlindungan Hukum	10
2. Tinjauan Umum Tentang Hak Kekayaan Intelektual	12
a) Pengertian Hak Kekayaan Intelektual.....	12
b) Ruang Lingkup Hak Kekayaan Intelektual.....	17
3. Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta.....	21
a) Pengertian Hak Cipta	21

b) Pengertian Hak Terkait	29
c) Pengertian Lisensi Dalam Pengalihan Hak Cipta	31
4. Perbedaan Undang-Undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002 dengan Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014.....	34
5. Tinjauan Umum Tentang Permainan Video (<i>Video Game</i>) Berbasis Sitem Operasi Android	38
a) Pengertian Permainan Video (<i>Video Game</i>)	38
b) Pengertian Sistem Operasi Android	42
BAB III METODE PENELITIAN	47
1. Sifat Penelitian	47
2. Jenis Penelitian.....	49
A. Sumber dan Jenis Data	50
a) Data Primer	50
b) Data Sekunder	51
1) Bahan Hukum Primer	51
2) Bahan Hukum Sekunder	52
3) Bahan Hukum Tersier	52
B. Penelitian Lapangan	53
a) Lokasi Penelitian.....	53
b) Subyek Penelitian.....	53
3. Teknik Pengumpulan Data	54
A. Wawancara.....	54
B. Observasi.....	55
4. Teknik Analisa Data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
1. Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Permainan Video (video game) Berbasis Sistem Operasi Android Berdasarkan Undang-	

Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta di Kota Yogyakarta	56
2. Upaya hukum terhadap bentuk-bentuk pelanggaran terhadap Hak Cipta pada Permainan Video (video game) berbasis sistem operasi android	69
BAB V PENUTUP.....	77
a. Kesimpulan	77
b. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81