

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan Nasional merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi seluruh kehidupan masyarakat bangsa dan negara untuk melaksanakan tugas sebagaimana yang di amanatkan dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 yaitu melindungi segenap bangsa dan seluruh tumpah darah Indonesia memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa serta melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan social.

Pembangunan nasional dilaksanakan secara berencana, menyeluruh, terpadu, terarah bertahap dan berlanjut untuk memacu peningkatan kemampuan nasional dalam rangka mewujudkan kehidupan yang sejajar dan sederajat dengan bangsa lain yang maju. Hal ini sesuai dengan Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional Menyatakan bahwa :

“Sistem perencanaan pembangunan nasional adalah satu kesatuan tata cara pembangunan untuk menghasilkan rencana – rencana pembangunan dalam jangka panjang, jangka menengah, dan jangka tahunan yang dilaksanakan oleh unsur penyelenggara Negara dan masyarakat di tingkat pusat dan daerah”¹.

Hak Cipta adalah bagian dari sekumpulan hak yang dinamakan Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) yang pengaturannya terdapat dalam ilmu hukum dan dinamakan hukum HAKI ini meliputi suatu bidang hukum yang membidangi hak-

¹ Lihat *Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2004 Tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional*

hak yuridis dari karya-karya atau ciptaan-ciptaan hasil olah pikir manusia bertautan dengan kepentingan yang bersifat ekonomi dan moral.²

Pada dasarnya bahwa Hak Kekayaan Intelektual lahir karena kemampuan intelektual manusia sebagai inti dari objek pengaturannya. Demikian pula dalam Hak Cipta yang merupakan bagian dari Hak Kekayaan Intelektual, pemahaman mengenai hak atas kekayaan yang lahir dari kemampuan intelektual tersebut telah berwujud karya cipta.³

Mengenai hak cipta sendiri pemerintah sudah menyediakan aturan yang telah diatur dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Diadanya Undang-Undang ini yaitu untuk mengutamakan kepentingan nasional dan memperhatikan keseimbangan antara pencipta, pemegang hak cipta, pemilik hak terkait dan masyarakat. Dan dengan adanya Undang-Undang ini diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata dengan seadil-adilnya.

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. *Game* secara umum adalah sebuah rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan.

Di dalam ketentuan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 8 hak cipta adalah hak eksklusif yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan terwujud dalam bentuk nyata. Terdapat dua unsur hak utama yang terkandung dalam Hak Cipta, yakni hak ekonomi (*economic right*) dan hak moral (*moral right*). Dalam Pasal 8 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dijelaskan bahwasanya hak ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan ekonomi atas ciptaan.

Seorang pencipta memiliki hak ekonomi untuk melakukan hal sebagai berikut:⁴

1. Penerbitan ciptaan;

² Eddy Darmian, *Hukum Hak Cipta*, Alumni, Bandung, 2018, Hlm.8

³ Suyud Margono, *Alternative Dispute Resolution (ADR) dan Arbitrase, Pelembagaan Aspek Hukum*, PT. Ghlmia Indonesia, Jakarta, 2000, hlm. 4-5.

⁴ Lihat Pasal 9 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

2. Penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya;
3. Penerjemahan ciptaan;
4. Pengadaptasian, pengaransemenan atau pentransformasian ciptaan;
5. Pendistribusian ciptaan atau salinannya;
6. Pertunjukan ciptaan;
7. Pengumuman ciptaan;
8. Komunikasi ciptaan; dan
9. Penyewaan ciptaan

Hak ekonomi merupakan hak yang dimiliki oleh pencipta tersebut dan hak ekonomi merupakan hak yang melekat pada diri seorang pencipta. Hak ekonomi juga dapat dialihkan kepada orang lain dengan cara pewarisan, wakaf, hibah, wasiat, perjanjian atau sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Masa berlaku hak ekonomi berlaku 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman.

Hak ekonomi yang diperoleh salah satunya adalah hak untuk mengumumkan (*performing right*) dan memperbanyak (*mechanical right*) ciptaannya. Mengumumkan ciptaan seperti menyiarkan, menjual, mendistribusikan, mengedarkan, mengunggah game ke internet dan sebagainya, sedangkan memperbanyak adalah penambahan jumlah suatu ciptaan dengan menggunakan bahan-bahan yang sama ataupun tidak sama, termasuk pengalihwujudan secara permanen atau kontemporer seperti mengunduh game di internet.

Pada kenyataannya beberapa pengguna media sosial banyak yang melakukan pembajakan atas karya-karya game milik pencipta atau pemegang hak cipta game dan mengunggahnya ke dalam sebuah situs website lain untuk kepentingan komersial si pemilik situs website itu sendiri agar banyak dikunjungi oleh para pengguna media sosial lainnya dan dapat menghasilkan keuntungan. Pembajakan tersebut dilakukan tanpa ada persetujuan dari si pencipta game.

Seperti yang dikutip detikinet terkait kasus pelanggaran hak cipta, telah terjadi pembajakan game mobile buatan Nintendo. Dalam hal ini Nintendo benar-benar menyeriusi urusan hukum terhadap para pembajak konsol andalannya, bari-

baru ini mereka menggugat para pembajak Nintendo Switch. Sejauh ini sudah ada dua gugatan yang dilayangkan Nintendo terhadap para penjual software dan peralatan yang membuat orang dapat memainkan game bajakan di Nintendo Switch. Dilansir Polygon, Rabu (20/5/2020), gugatan pertama dilayangkan terhadap Tom Dilts. Jr, yang merupakan operator situs UberChips, dan gugatan kedua dilayangkan ke sejumlah tergugat dari bermacam situs. Semua situs tersebut menjual produk yang berasal dari 'Team Xecuter' yang menciptakan sistem operasi tanpa izin dan lengkap dengan software tertentu, yang dapat mengakali perlindungan pembajakan milik Nintendo dan kemudian menginstal game bajakan.

UberChips saat ini sudah offline, namun situs-situs lain yang juga digugat oleh Nintendo ternyata masih online, dan tetap menjual berbagai alat pembajakan untuk konsol lain. Seperti SNES Classic, Nintendo 3DS, dan Playstation Mini. Lebih parahnya lagi mereka pun membuka pemesanan untuk perangkat baru yang bisa membajak Nintendo Switch Lite dan Switch generasi baru, yang diklaim lebih tahan pembajakan.

Dalam gugatannya, Nintendo menyebut pembajakan ini sangat membahayakan untuk bisnis mereka, dan bakal mengajukan biaya ganti rugi senilai USD 2.500 untuk setiap pelanggaran dan juga injungsi untuk menyetop penjualan alat pembajakan tersebut di masa yang akan datang.⁵

Dengan masihmarak nya pembajakan yang terjadi di Indonesia dan kurang efektifnya pelaksanaan penegakan hukum terkait dengan pelanggaran hak cipta utamanya pelanggaran hak ekonomi, faktor yang paling mempengaruhi adalah faktor masyarakat dan budaya. Dalam hal ini masih banyak masyarakat yang belum memahami hak cipta utamanya dalam hal pelanggaran hak ekonomi pencipta atau pemegang hak cipta. Tidak hanya faktor masyarakat, faktor budaya pun menjadi salah satu hal yang memepengaruhi ketidakefektifannya pelaksanaan penegakkan hukum.

⁵Asj/afr, Nintendo Gugat Pembajak Switch, (<https://inet.detik.com/games-news/d-5021691/Nintendo-gugat-pembajakswitch>), diunduh 15 Oktober 2020 11:30 WIB.

Pelanggaran hak cipta adalah salah satu perbuatan melawan hukum (*onrechtmatigdaad*). Perbuatan melawan hukum (*onrechtmatigdaad*) adalah salah satu perbuatan yang bertentangan dengan hukum. Meskipun tidak dikehendaki atau disengaja, pelaku harus mengganti kerugian yang diderita oleh pihak yang dirugikan akibat perbuatan yang dilakukan oleh pelaku.⁶

Perbuatan melawan hukum dalam konteks perdata diatur dalam Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata atau Burgerlijk Wetboek (BW) yang berbunyi:

“Tiap perbuatan yang melanggar hukum dan membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang menimbulkan kerugian itu karena kesalahannya untuk menggantikan kerugian tersebut.”⁷

Untuk tidak menghilangkan hak-hak yang dimiliki oleh pemilik hak cipta maka sudah seharusnya para pencipta sebuah kekayaan intelektual dilindungi oleh Undang-Undang sebagai sebuah karya yang patut untuk dilindungi.

Berdasarkan uraian diatas Penulis tertarik untuk meneliti dan memahami lebih dalam terkait pelanggaran hak ekonomi pencipta dengan judul **“PELAKSANAAN PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMBAJAKAN GAME UNTUK KEPENTINGAN KOMERSIAL DI HUBUNGKAN DENGAN UNDANG-UNDANG NO.28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA”**.

⁶Neng Yani Nurhayani, *Hukum Perdata*, CV. Pustaka Setia, Bandung 2015, hlm.77.

⁷Lihat *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata/Burgerlijk wetboek*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan perlindungan hak ekonomi pencipta game menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta?
2. Bagaimana kendala yang dihadapi pemerintah atau penegak hukum dalam menyelesaikan pelanggaran hak ekonomi yang dilakukan oleh pembajak game ?
3. Bagaimana upaya pemerintah atau penegak hukum untuk meminimalisir pelanggaran hak ekonomi pencipta game terhadap pembajak game ?

C. Tujuan Penelitian

Sebagaimana rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Untuk mengetahui pelaksanaan perlindungan hak ekonomi pencipta game menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
2. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi pemerintah atau penegak hukum dalam menyelesaikan pelanggaran hak ekonomi yang dilakukan oleh pembajak game.
3. Untuk mengetahui upaya pemerintah atau penegak hukum untuk meminimalisir pelanggaran hak ekonomi pencipta game terhadap pembajak game

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan hal tersebut di atas, manfaat yang hendak dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut ;

a. Kegunaan Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam mengadakan penelitian yang sejenis berikutnya disamping itu sebagai pedoman penelitian yang lain.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai salah satu materi mengajar mata kuliah hukum Perdata.

b. Kegunaan Praktis

Memberikan sumbangan pemikiran dan pengetahuan yang luas bagi para pemegang hak cipta serta diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi pihak penegak hukum dalam memahami pelanggaran hak cipta

E. Kerangka Pemikiran

Indonesia adalah negara hukum dan prinsip negara hukum adalah prinsip yang dianut oleh sistem ketatanegaraan Indonesia karena terdapat dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 1 ayat (3).⁸ Sebagai pedoman menjalankan kehidupan bernegara secara tertib dan teratur maka negara membuat sejumlah aturan hukum yang bertujuan untuk melindungi warga negara dan menegakan prinsip tersebut. Untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan perdamaian abadi dan keadilan sosial maka Pembangunan Nasional Indonesia menuturkan yang telah tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang ada pada alinea ke-4.⁹

Negara Indonesia memberikan perlindungan dan pengakuan atas hak milik rakyatnya dalam konstitusi Negara, yaitu Undang Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 dalam Pasal 28D yang berbunyi;

“setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama dihadapan hukum”.

Pasal tersebut jelas menyatakan bahwa Negara menjamin hak setiap warga negaranya, terutama atas hak individunya yang di atur dalam Pasal 28H ayat (4) Undang Undang Dasar 1945 yang menyatakan bahwa :

“Setiap orang berhak mempunyai hak milik pribadi dan hak milik tersebut tidak boleh diambil alih secara sewenang wenang oleh siapapun”.

⁸Lihat *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*.

⁹Lihat *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*.

Atas dasar itulah maka Negara Indonesia sebagai Negara Hukum berkewajiban untuk melindungi setiap hak-hak warganya.

Satjipto Raharjo mengemukakan bahwa perlindungan hukum adalah adanya upaya melindungi kepentingan seseorang dengan cara mengalokasikan suatu kekuasaan kepadanya untuk bertindak dalam kepentingan tersebut.¹⁰Selanjutnya dikemukakan pula bahwa salah satu tujuan hukum adalah memberikan perlindungan kepada masyarakat, oleh karena itu, perlindungan hukum terhadap masyarakat tersebut harus diwujudkan dalam bentuk adanya kepastian hukum.¹¹

Aturan itu menjadi batasan bagi masyarakat dalam membebaniterhadap individu. Adanya aturan itu dan pelaksanaan aturan tersebut menimbulkan kepastian hukum.

Menurut Gustav Radbruch, hukum harus mengandung 3 (tiga) nilai identitas, yaitu sebagai berikut.¹²

1. Asas kepastian hukum (*rechmatigheid*), asas ini meninjau dari sudut yuridis.
2. Asas keadilan hukum (*gerechtigheid*), asas ini meninjau dari sudut filosofis, dimana keadilan adalah kesamaan hak untuk semua orang didepan pengadilan.
3. Asas kemanfaatan hukum (*zwechmatigheid*) atau *doelmatigheid* atau *utility*.

Tujuan hukum yang mendekati realistik adalah kepastian hukum dan kemanfaatan hukum. Menurut Utrecht, kepastian hukum mengandung dua pengertian, yaitu pertama adanya aturan yang bersifat umum membuat individu mengetahui perbuatan apa yang boleh atau tidak boleh dilakukan, dan kedua, berupa keamanan hukum bagi individu dari kesewenangan pemerintah karena dengan adanya aturan yang bersifat umum itu individu dapat mengetahui apa saja

¹⁰ Soetjipto Raharjo, *Permasalahan Hukum Indonesia*, Alumni, Bandung, 1983, hlm.121

¹¹*Ibid.*, hlm.121

¹²Peter Mahmud Marzuki, *Pengantar Ilmu Hukum*, Kencana, Jakarta, 2008, hlm. 58.

yang boleh dibebankan atau dialakukan oleh Negara terhadap individu. Kepastian hukum ini berasal dari ajaran yuridis – dogmatik yang didasarkan pada aliran positivisme di dunia hukum yang cenderung melihat hukum sebagai suatu hukum yang otonom yang mandiri, karena bagi penganut aliran ini, tujuan hukum tidaklah sekedar menjamin terwujudnya oleh hukum yang bersifat umum. Sifat umum dari aturan-aturan hukum membuktikan bahwa hukum tidak bertujuan untuk mewujudkan keadilan atau kemanfaatan, melainkan semata mata untuk kepastian.

Dengan kata lain kepastian hukum itu berarti tepat hukumnya, subjeknya dan objeknya serta ancaman hukumnya. Tetapi kepastian hukum mungkin sebaiknya tidak dianggap sebagai elemen yang mutlak ada setiap saat, tapi sarana yang digunakan sesuai dengan situasi dan kondisi dengan memperhatikan asas manfaat dan efisiensi.

Penegakan hukum ada tiga unsur yang harus diperhatikan, yaitu kepastian hukum, kemanfaatan hukum, dan keadilan.¹³ Adanya kepastian hukum merupakan harapan bagi pencari keadilan terhadap tindakan sewenang wenang dari aparat penegak hukum yang terkadang selalu arogansi dalam menjalankan tugasnya sebagai penegak hukum.

Adanya kepastian hukum masyarakat akan selalu tahu kejelasan akan hak dan kewajiban menurut hukum tanpa ada kepastian hukum maka orang akan tidak tahu apa yang harus diperbuat, tidak mengetahui perbuatannya benar atau salah, dilarang atau tidak dilarang oleh hukum. Kepastian hukum ini dapat diwujudkan melalui penormaan yang baik dan jelas dalam suatu undang – undang dan akan jelas pula penerapannya.

Tujuan Hukum selanjutnya yaitu adalah keadilan, Menurut Plato bahwa keadilan adalah diluar kemampuan manusia biasa. Sumber ketidak adilan adalah adanya perubahan dalam masyarakat. Masyarakat memiliki elemen principal yang harus dipertahankan, yaitu : pemilahan kelas – kelas yang tegas, misalnya kelas penguasa yang diisi oleh para pengembala dan anjing penjaga harus dipisahkan

¹³Peter Mahmud Marzuki, *Pengantar Ilmu Hukum*, Kencana, Jakarta, 2008.

secara tegas dengan domba manusia. Identifikasi takdir Negara dengan takdir kelas penguasanya, dan kepatuhan pada persatuannya, aturan-atauran yang rigid bagi pemeliharaan dan pendidikan kelas ini, dan pengawasan yang ketat serta kolektivisasi kepentingan-kepentingan anggotanya.¹⁴

Perlindungan hukum kepastian hukum dan keadilan bagi hak cipta di Indonesia dilandaskan pada Undang – Undang No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta beserta peraturan pelaksanaannya. Peraturan-peraturan tersebut menjadi payung hukum bagi negara, dalam hal ini diwakili oleh pemerintah dalam memberikan Undang – Undang Hak Cipta dan peraturan perundang – undangan yang lain terkait hak cipta. Artinya perlindungan hukum, kepastian hukum dan keadilan dalam bidang hak cipta adalah para pemegang hak cipta harus memperoleh kepastian perlindungan mengenai haknya dan adanya intruksi yang jelas bagi pemerintah.

Hak cipta adalah 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. Dengan kata lain pencipta atau penerima hak memiliki hak eksklusif untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaanya, atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan – pembatasan menurut peraturan perundang – undangan yang berlaku. ¹⁵Sementara itu pemegang hak cipta adalah pencipta sebagai pemilik hak cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah.

Hak cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi, sebagai berikut..¹⁶

¹⁴W.Fridmann, *Teori dan Filsafat Hukum*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta,1994, hlm.292

¹⁵Endang Purwaningsih, *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan Lisensi*, Cv.Mandar Maju, Bandung, cet.1, 2012, hlm.36

¹⁶ Suyud Margono, *Hukum Hak Cipta Indonesia*., Ghaja Indonesia, Bogor,2010, hlm. 51.

1. Hak moral merupakan hak yang melekat secara pribadi pada diri pencipta.
2. Hak ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan.

Hak cipta seperti halnya hak-hak lainnya yang dikenal dalam hak kekayaan intelektual digolongkan sebagai hak milik perorangan yang tidak berwujud. Hak ini bersifat khusus, karena hak tersebut hanya diberikan kepada pemilik atau pemegang hak yang bersangkutan untuk jangka waktu tertentu memperoleh perlindungan hukum guna mengumumkan, memperbanyak, mengedarkan dan lain-lain hasil karya ciptanya atau memberikan izin kepada orang lain untuk melaksanakannya.

Pasal 9 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyebutkan bahwa :

“setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin pencipta atau pemegang hak cipta.”

Maka jika seseorang membajak suatu *game*, lalu kemudian disebarluaskan di media sosial tanpa meminta izin kepada pencipta, sehingga orang tersebut mendapat keuntungan dalam hal ekonomi, maka pencipta *game* berhak atas ganti rugi akibat hak ekonomi pencipta di langgar oleh orang yang membajak *game* tanpa meminta izin kepada pencipta *game* tersebut.

Hal ini pun sesuai dengan tujuan dari pemanfaatan informasi dan transaksi elektronik yang mana menurut Pasal 4 Huruf E Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyatakan bahwa :

“Pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik dilaksanakan dengan tujuan untuk, memberikan rasa nyaman, keadilan dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggaraan teknologi informasi.”¹⁷

¹⁷Lihat Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pasal di atas menjelaskan bahwa harus adanya rasa nyaman, keadilan dan kepastian hukum bagi siapa saja yang hak nya dilanggar di media sosial/elektronik.

F. Langkah-langkah Penelitian

Metode penelitian merupakan unsur yang paling penting dan mutlak yang harus ada di dalam suatu penelitian atau pengembangan ilmu pengetahuan. Untuk memperoleh hasil penelitian yang maksimal diperlukan ketelitian, kegigihan dalam mencari atau mengolah data yang dibutuhkan melalui metode sebagai berikut:

1. Metode Penelitian

Metode penelitian atau dapat disebut juga dengan metode ilmiah merupakan langkah-langkah untuk mendapatkan ilmu, atau dengan kata lain metode penelitian merupakan cara yang sistematis untuk menyusun kerangka ilmu pengetahuan.¹⁸

Metode penelitian yang digunakan merupakan metode deskriptif analisis, yakni menggambarkan perundang-undangan yang berlaku dan menghubungkannya dengan hukum positif yang berlaku terkait dengan permasalahan yang sedang diteliti.

Dalam penelitian ini, fakta-fakta dianalisis untuk memperoleh gambaran secara menyeluruh, faktual dan sistematis mengenai pembajakan game untuk kepentingan komersil menurut Undang-Undang yang berlaku, kemudian dianalisis menggunakan teori-teori hukum dan fakta yang terjadi berdasarkan permasalahan yang sedang diteliti oleh penulis.

Adapun masalah yang diteliti adalah Pelaksanaan Perlindungan Hukum Terhadap Pembajakan Game Untuk Kepentingan Komersial Dihubungkan Dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

2. Metode Pendekatan

¹⁸ Suryani, *Metode Penelitian (Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan kualitatif)*, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2010.

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode Yuridis Empiris, yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara bukan hanya meneliti Perundang-undangan bahan pustakanya saja, melainkan meneliti bahan yang bersifat empiris yang digunakan untuk mengolah atau menganalisis data dari lapangan atau instansi terkait yang akan digunakan sebagai pembahasan.

Penelitian ini menitikberatkan pada hasil wawancara atau observasi tentang Pelaksanaan Perlindungan Hukum Terhadap Pembajakan Game Untuk Kepentingan Komersial Dhubungnkan Dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

3. Sumber dan Jenis Data

a. Sumber Data

sumber data dalam penelitian ini mencakup beberapa sumber data meliputi:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data yang didapatkan secara langsung dari masyarakat atau pihak/instansi terkait yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian ini, yang didapatkan melalui wawancara atau hasil observasi.

2. Sumber Data Sekunder yang meliputi:

1) Bahan Hukum Primer

Bahan Hukum Primer merupakan bahan yang diperoleh dengan cara mengkaji Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku, meliputi:

- a) Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 33
- b) Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2004 Tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional
- c) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta
- d) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- e) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

2) Bahan Hukum Sekunder

Bahan Hukum Sekunder merupakan bahan yang didapatkan oleh penulis dari berbagai literatur, buku kepastakaan, pendapat para ahli yang berkaitan dengan penelitian ini.

3) Bahan Hukum Tertier

Bahan hukum tertier merupakan bahan hukum yang digunakan sebagai petunjuk teknis atau gambaran yang dijadikan sebagai rujukan informasi dari bahan primer maupun sekunder. Misalnya media Online, Kamus Hukum, Kamus Besar Bahasa Indonesia, dll yang berkaitan dengan penelitian ini.

b. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis data kualitatif. Kualitatif merupakan jenis data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi atau wawancara ke instansi terkait atas pertanyaan yang diajukan sebagai masalah yang dirumuskan dan sebagai tujuan dari perumusan masalah tersebut mengenai pelaksanaan perlindungan hukum terhadap pembajakan game untuk kepentingan komersial. Selain itu jenis data dikumpulkan dengan cara mengkaji peraturan perundang-undangan, artikel, buku, literature yang berkaitan dengan penelitian ini.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Kepustakaan

Studi kepastakaan diperoleh dengan cara mengkaji, mempelajari, atau membaca buku-buku jurnal ilmiah, perundang-undangan yang berlaku dengan pembajakan game untuk kepentingan komersial.

b. Penelitian lapangan

Dalam penelitian lapangan ini, peneliti langsung terjun ke lapangan untuk menganalisis, mempelajari dan menarik kesimpulan yang berkaitan dengan fenomena yang sedang terjadi di lapangan.¹⁹ Pada proses penelitian ini hasilnya dapat berupa catatan lapangan atau transkrip yang digunakan

¹⁹ Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing, Yogyakarta.2015, hlm.121

untuk mengolah data, penelitian lapangan ini merupakan studi pelengkap dan penunjang dalam penelitian yang terdiri dari :

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung terhadap gejala-gejala yang akan diselidiki. Sehingga dapat meyakinkan data-data yang diperoleh. Dalam kegiatan ini peneliti langsung terjun ke lapangan/instansi terkait untuk menemukan dan mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitian ini.

2. Wawancara

Teknik wawancara ini dilakukan agar mendapatkan keterangan lisan yang berkaitan dengan permasalahan tertentu. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara langsung dengan Kementerian Hukum dan Ham Provinsi Jawa Barat. Berkaitan dengan pelaksanaan perlindungan hukum terhadap pembajakan game untuk kepentingan komersial.

3. Studi Dokumen

Yaitu merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen. Dalam hal ini adalah dokumen tentang pelaksanaan perlindungan hukum pembajakan game untuk kepentingan komersial, serta hasil wawancara dengan instansi kementerian Hukum dan Ham Provinsi Jawa Barat.

- 5. Metode Analisis Data**

Setelah semua data primer maupun sekunder sudah terkumpul lengkap, penulis mengolah atau mengklasifikasikan data tersebut sesuai dengan urutan permasalahan pada topic yang sedang diteliti ini. Selanjutnya data yang terkumpul akan menggunakan metode analisis kualitatif dimana hasilnya akan berupa analisa penulis mengenai metode perlindungan hukum terhadap pembajakan game untuk kepentingan komersial.

- 6. Lokasi Penelitian**

Untuk memperoleh data guna melakukan penelitian ini maka penulis memilih lokasi penelitian sebagai berikut:

1) Lokasi Lapangan

Kementrian Hukum dan Ham Provinsi Jawa Barat, Jl.Jakarta No.27,
Kebonwaru, Kec.Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40272.

2) Lokasi Perpustakaan

Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Jl.
A.H. Nasution No.105, Cipadung, Cibiru, Kota Bandung. Jawa Barat.





uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG