

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian pada hakikatnya adalah suatu kegiatan untuk memperoleh kebenaran mengenai suatu masalah dengan menggunakan metode ilmiah. Dorongan utama untuk mengadakan penelitian ialah insting ingin tahu yang ada pada setiap manusia<sup>1</sup>. Terkadang kita dibingungkan dengan beberapa istilah yang dimaksudkan untuk menunjukkan jenis penelitian. Jenis-jenis penelitian dapat diklasifikasikan berdasarkan: (1) aplikasi, (2) maksud, (3) jenis informasi yang dicari<sup>2</sup>.

Jenis penelitian mengenai perlindungan hukum Hak Cipta terkait dengan pembajakan permainan video *online* ini akan menggunakan metode penelitian yang bersifat yuridis normatif. Metode penelitian hukum normatif adalah suatu prosedur penelitian ilmiah untuk menemukan kebenaran berdasarkan logika keilmuan hukum dari sisi normatifnya<sup>3</sup>. Penelitian normatif adalah telaah yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah hukum secara normatif yang pada dasarnya bertumpu pada penelaah kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka dan dokumen-dokumen hukum yang relevan dengan permasalahan

---

<sup>1</sup> Prof. H. Moh. Kasiram, **Metodologi Penelitian**, UIN-Maliki Press, Malang, 2010, hlm 4.

<sup>2</sup> Ronny Kountur, **Metode Penelitian Untuk Penulisan Skripsi dan Tesis**, PPM, Jakarta, 2004, hlm 103-104.

<sup>3</sup> Johny Ibrahim, **Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif**, Bayumedia Publishing, Malang, 2006, hlm 57.

hukum yang dikaji<sup>4</sup>. Dalam jenis penelitian yuridis normatif, kajian-kajian yang akan dibahas dan dikaji akan berdasarkan pada analisa bahan-bahan tertulis. Penelitian yuridis normatif membahas doktrin-doktrin atau asas-asas dalam ilmu hukum<sup>5</sup>. Selain itu, dalam penelitian hukum yuridis normatif ini, hukum dikonsepsikan sebagai norma atau kaidah yang menjadi acuan manusia dalam berperilaku atau yang dianggap pantas<sup>6</sup>.

Dengan penelitian secara yuridis normatif ini, penelitian yang dilakukan akan lebih mengupas dari peraturan yang mengatur, ilmu-ilmu hukum, dan bahan-bahan hukum tertulis lainnya untuk mengetahui bagaimana bentuk perlindungan Hak Cipta yang diberikan kepada para pemegang Hak Cipta terhadap tindakan yang diangkat sebagai permasalahan.

## **B. Pendekatan Penelitian**

Terdapat beberapa pendekatan dalam suatu penelitian hukum. Sehubungan dengan jenis penelitian yang bersifat yuridis normatif, maka pendekatan penelitian yang digunakan adalah:

### **1. Pendekatan Perundang-undangan (*Statute Approach*)**

Penelitian normatif adalah selalu menggunakan pendekatan perundang-undangan, karena aspek yang akan diteliti adalah berbagai aturan hukum yang menjadi fokus sekaligus tema sentral dalam suatu penelitian.<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup> Program Sarjana Fakultas Hukum Universitas Brawijaya, **Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Skripsi, Legal Memorandum, Artikel Ilmiah & Makalah)**, Universitas Brawijaya, Malang, 2014, hlm 4.

<sup>5</sup> Zainuddin Ali, **Metode Penelitian Hukum**, Sinar Grafika, Jakarta, 2013, hlm 24.

<sup>6</sup> Amiruddin dan Zainal Asikin, **Pengantar Metode Penelitian Hukum**, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2004, hlm 118.

<sup>7</sup> Johni Ibrahim, **Teori dan Metodologi Penelitian Hukum**, Bayu Media Publishing, Malang, 2007, hlm. 300.

Pendekatan perundang-undangan merupakan pendekatan dengan cara menganalisa peraturan perundang-undangan yang telah ada yang berhubungan dengan judul dari penelitian yaitu mengenai perlindungan hukum terhadap Pemegang Hak Cipta permainan video atas tindakan pembajakan *online*.

## 2. Pendekatan Konseptual (*Conceptual Approach*)

Merupakan pendekatan dengan cara dimana peneliti tidak beranjak dari aturan hukum yang ada. Hal ini dilakukan karena memang belum ada atau tidak ada aturan hukum untuk isu hukum yang dihadapi. Dalam menggunakan pendekatan konseptual peneliti perlu merujuk prinsip-prinsip hukum yang dapat ditemukan dalam pandangan-pandangan pada sarjana hukum ataupun doktrin-doktrin hukum,<sup>8</sup> yakni doktrin-doktrin dan pandangan-pandangan yang terkait dengan konsep konvergensi telematika.

## 3. Pendekatan Kasus (*Case Approach*)

Merupakan pendekatan dengan cara melihat praktik hukum yang ada di masyarakat dan mempelajari penerapan norma dan kaidah yang berlaku. Dengan mengangkat suatu kasus atau peristiwa yang terjadi pada kenyataan yang berhubungan dengan penelitian dan melihat serta mengkajinya dengan lebih seksama. Misalnya melihat kasus pembajakan *game Infinite Sky* dan *game Run Princess Run* serta kasus pembajakan *online* permainan video PS4 dengan cara *online file sharing* dan *hacking*.

---

<sup>8</sup> Peter Mahmud Marzuki, **Penelitian Hukum**, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2009, hlm 93.

### C. Jenis dan Sumber Bahan Hukum

Pada penelitian ini, penulis membagi jenis penelitian hukum menjadi 3 (tiga) bagian bahan hukum, yaitu:

#### 1. Bahan Hukum Primer

Merupakan data yang diperoleh dari sumber pertama.<sup>9</sup> Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang mempunyai otoritas (*autoritatif*).<sup>10</sup> Bahan Hukum Primer dalam penelitian ini adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

#### 2. Bahan Hukum Sekunder

Merupakan data yang mencakup buku-buku literatur, dokumen atau berkas resmi, juga berupa hasil penelitian yang berupa laporan, buku harian, dan sebagainya. Bahan hukum sekunder merupakan bahan hukum yang dapat memberikan penjelasan lebih perihal bahan hukum primer. Bahan hukum sekunder tersebut dapat diperoleh dari:

- 1) Penjelasan Undang-Undang terkait
- 2) Buku ataupun literatur yang terkait dengan Hak Cipta, permainan video, dan pembajakan daring.
- 3) Pendapat para ahli,

---

<sup>9</sup> Soerjono Soekanto, **Pengantar Penelitian Hukum**, UI-Press, Jakarta, 2007, Hlm 12.

<sup>10</sup> Prof. Dr. H. Zainuddin Ali, M.A., **Metode Penelitian Hukum**, Sinar Grafika, Jakarta, 2016, hlm.47.

- 4) Artikel berupa media cetak maupun elektronik yang berhubungan dengan penelitian terkait.

### 3. Bahan Hukum Tersier

Merupakan bahan-bahan bisa digunakan untuk melengkapi informasi maupun memberikan petunjuk dan penjelasan terhadap bahan hukum primer, seperti Kamus Hukum, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Kamus Bahasa Inggris. Sedangkan, sumber bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini, diperoleh dari:

1. Perpustakaan Pusat, Universitas Brawijaya, Malang.
2. Pusat Dokumentasi dan Informasi Hukum (PDIH) Fakultas Hukum, Universitas Brawijaya.
3. Perpustakaan Kota Malang.
4. Media Internet.

## **D. Teknik Penelusuran Bahan Hukum**

Berdasarkan metode pendekatan yang digunakan, maka peneliti memilih teknik penelusuran bahan hukum secara studi kepustakaan (*Library Research*). Dengan teknik studi kepustakaan ini, peneliti melakukan penelusuran bahan hukum mencari, mengumpulkan, mempelajari, memahami dan mengutip dari buku atau literatur, peraturan perundang-undangan, penelitian terdahulu, artikel berupa media cetak maupun elektronik, pendapat para ahli, serta penelusuran menggunakan media internet dengan mengakses website atau jurnal-jurnal *online* terkait dengan permasalahan yang diteliti.

Bahan hukum tersebut kemudian dipelajari, dianalisis, dan dirumuskan ke dalam suatu bahasan sistematis dan saling berkaitan dengan tema penelitian dan perumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini.<sup>11</sup> Hal ini dilakukan guna menemukan hal-hal yang berhubungan dengan masalah yang diteliti yaitu perlindungan hukum terhadap Pemegang Hak Cipta permainan video atas tindakan pembajakan *online*.

#### **E. Teknik Analisis Bahan Hukum**

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian hukum secara normatif ini menggunakan metode deskriptif analisis dan diinterpretasikan dengan metode intepretasi gramatikal. Penggunaan teknik analisis bahan hukum deskriptif analisis adalah karena diperlukannya penggambaran menyeluruh dan mendalam terhadap pembajakan online permainan video dalam perspektif hak cipta dan konsep konvergensi telematika.

Intepretasi gramatikal adalah salah satu teknik analisis dengan cara menafsirkan kata-kata dalam undang-undang sesuai kaidah bahasa, dan kaidah hukum tata bahasa.<sup>12</sup> Intepretasi gramatikal dilakukan terhadap pasal-pasal yang ada dalam peraturan perundang-undangan terkait dengan perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta.

Dengan penelusuran dari data dan informasi yang diperoleh dari ketiga bahan hukum yang dipelajari dapat maka penulis pada akhirnya akan berusaha

---

<sup>11</sup> Bahder Johan Nasution, **Metode Penelitian Ilmu Hukum**, Mandar Maju, Bandung, 2008, hlm. 96.

<sup>12</sup> Achmad Ali, **Menguak Tabir Hukum (Suatu Kajian Filosofis dan Sosiologis)**, Toko Gunung Agung, Jakarta, 2002, hlm. 164-165.

mendapatkan suatu jawaban dari permasalahan yang sedang diteliti, berdasarkan informasi yang didapatkan dari bahan-bahan yang disediakan.

## F. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan deskripsi dari batasan konsep yang tercantum dalam judul penelitian, yaitu diantaranya adalah sebagai berikut :

- a) **Perlindungan Hukum** adalah upaya hukum yang diberikan oleh aparat penegak hukum yang bertujuan memberikan rasa aman, baik secara fisik maupun pikiran dari gangguan dan berbagai ancaman dari pihak manapun.
- b) **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.
- c) **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.
- d) **Permainan Video** adalah aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (*objectives*) dan aturan (*rules*) berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak.
- e) **Tindakan Pembajakan *Online*** adalah tindakan pengandaan ciptaan dan/atau produk hak terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang

hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan pribadi melalui koneksi internet.