

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan untuk menyusun penelitian ini adalah yuridis empiris dengan melihat fenomena/gejala yang sudah ada di masyarakat. Jenis penelitian ini merupakan penelitian yang ditinjau melalui aspek hukum, yaitu internalisasi hukum dalam suatu sistem pranata sosial, peraturan-peraturan tersebut yang kemudian dihubungkan dengan kenyataan yang terjadi dalam praktek yang ada di lapangan. Selain itu penelitian empiris juga bisa diartikan penelitian yang didasarkan atas fakta-fakta yang diperoleh dari hasil observasi di lapangan.<sup>1</sup> Dengan alasan itu maka peneliti merasa bahwa penelitian empiris yang paling tepat untuk menyusun skripsi ini sehingga nantinya dapat menjawab rumusan masalah yang ada.

#### **B. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan yuridis sosiologis yang berkaitan dengan pendekatan yang bertitik tolak dari ketentuan hukumnya dan kemudian diteliti dalam praktek dengan melihat keadaan nyata masyarakat.<sup>2</sup> Pendekatan ini menganalisa berdasarkan hasil dari studi lapangan yang kemudian dikaji berdasarkan fakta-fakta yang ada di lapangan tentang bagaimana perlindungan hukum hak cipta terhadap tindakan

---

<sup>1</sup> Arikunto, **Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek**, PT. Asdi Mahatsya, Jakarta, 2002, hlm 31

<sup>2</sup> Ronny Hanitjo Soemitro, **Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri**, Ghalia, Jakarta, 1994, hlm.34

jual beli *software microsoft office* yang dijual secara online maupun offline (langsung) dan hambatan apa saja yang ditemui pihak kepolisian dalam memberantas jual beli tersebut, sehingga dapat dikaji secara *detail* sesuai peraturan perundang-undangan yang ada.

### **C. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian yang akan peneliti teliti adalah di kota Surabaya. Tempat tersebut peneliti pilih karena peneliti ingin meneliti bagaimana peredaran *software* bajakan yang ada di kota terbesar ke-2 di Indonesia.

### **D. Jenis dan Sumber Data**

#### **1. Jenis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah :**

##### **a. Data Primer**

Diperoleh dari penelitian di lapangan dengan menggunakan metode wawancara terhadap para pihak terkait mengenai topik pembajakan *software* dalam penulisan laporan hasil penelitian ini.

##### **b. Data Sekunder**

Diperoleh dari penelitian kepustakaan yang berasal dari peraturan perundang-undangan, dokumen, jurnal dan artikel yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

#### **2. Sumber data pada penelitian ini adalah :**

##### **a. Sumber Data Primer**

Sumber data primer didapatkan dari penjual *software*, pengguna *software*, dan pihak kepolisian.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder didapatkan melalui studi kepustakaan dengan memilah literatur-literatur tentang hak kekayaan intelektual, pembajakan *software* dan peraturan perundang-undangan terkait hak cipta.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data Primer**

Data primer didapat dari penelitian lapangan yang dilakukan dengan cara melakukan wawancara secara langsung karena dapat mengetahui pendapat narasumber terkait perlindungan hukum hak cipta dan dapat memberikan pengetahuan kepada penjual *software* serta masyarakat untuk menghargai karya cipta seseorang yang dianalisa berdasarkan teori Lawrence M Friedman yang mengkaji suatu efektivitas hukum berdasarkan substansi, struktur dan kultur masyarakat.

### **2. Teknik Pengumpulan Data Sekunder**

Data sekunder pada penelitian ini didapat melalui buku-buku/literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini.

## **F. Populasi, Sampel, dan Responden**

### **1. Populasi**

Populasi adalah seluruh objek atau seluruh individu atau seluruh gejala atau seluruh kejadian atau seluruh unit yang diteliti dalam penelitian

ini.<sup>3</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah para penjual *software* yang berlokasi di Surabaya, aparat kepolisian Polda Jatim, dan 20 orang mahasiswa.

## 2. Sampel

Sampel penelitian adalah sebagian dari anggota populasi penelitian. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* yaitu penarikan sample yang dilakukan secara bertujuan. Teknik ini dipilih karena sesuai dengan target yang ingin peneliti dapatkan, dimana memungkinkan peneliti memilih sample secara sengaja sesuai dengan kebutuhan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga dapat memberikan informasi yang akurat kepada peneliti dalam membahas masalah yang ada dalam penelitian ini. Sampel dalam penelitian ini adalah pihak kepolisian daerah jawa timur, penjual *software* di *mall* dan toko komputer, dan 5 orang mahasiswa.

## 3. Responden

### a. Aparat Kepolisian

Saat ini banyak sekali pembajakan *software* khususnya Microsoft Office di Kota Surabaya, oleh karena itu penulis memilih Kepolisian Daerah Jawa Timur (Polda Jatim) yang menangani masalah-masalah salah satunya pembajakan khususnya di Jawa Timur.

### b. Penjual *software* di *Mall* dan di toko komputer

---

<sup>3</sup> Ibid, hlm.24

Dapat diketahui banyak sekali penjual *software* bajakan di pusat perbelanjaan terkhusus pusat perbelanjaan yang hanya menjual alat elektronik, sehingga penulis mengambil 3 penjual *software* yang menjual *software* di pusat perbelanjaan tepatnya di Plasa Marina Surabaya dan toko komputer yang terletak di Jalan Tenggilis Mejoyo AK-4, Surabaya baik yang menjual *software* asli maupun bajakan.

c. Mahasiswa

Mahasiswa termasuk profesi yang membutuhkan *software* untuk menjalankan komputernya. Oleh karena itu, penulis mengambil responden beberapa orang mahasiswa yang berdomisili di Surabaya untuk mengetahui peran mahasiswa dalam jual-beli *software* bajakan yang ada di Kota Surabaya.

d. Satpam *Mall* Plasa Marina

Dapat diketahui bahwa satpam merupakan pihak yang membantu menjaga *mall* baik di siang hari/malam hari dan merupakan pihak yang mengetahui terkait toko-toko yang menjual barang dagangannya di *mall* tersebut.

## G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif merupakan teknik analisis data dimana peneliti memaparkan data yang didasarkan pada kualitas yang relevan dengan masalah yang dibahas pada penelitian ini dengan menguraikan data

secara jelas mengenai perlindungan hukum hak cipta terhadap jual beli *software microsoft office* bajakan.

## **H. Definisi Operasional**

1. Pengertian Hak Cipta adalah suatu hak khusus yang dimiliki pencipta yang timbul dengan sendirinya setelah karyanya/ciptaannya diwujudkan dalam bentuk nyata.
2. Pengertian Program Komputer adalah kumpulan instruksi baik dalam bentuk bahasa, kode, maupun bentuk lain yang apabila digabungkan dapat membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi khusus.
3. Pengertian Jual Beli adalah suatu transaksi antara penjual yang memberikan barang dengan pembeli yang membayar sejumlah uang sesuai harganya dan mendapatkan barang.
4. Pengertian Pembajakan adalah suatu penggandaan ciptaan secara tidak sah/melawan hukum yang kemudian didistribusikan secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.
5. Pengertian Informasi Elektronik adalah sekumpulan data elektronik baik berbentuk kode, huruf, tanda, simbol, dan lain-lain yang hanya dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.
6. Hak Ekonomi adalah hak yang berkaitan dengan masalah yang bersangkutan-paut dengan keuangan dan penjualan hasil ciptaannya.

## **I. Sistematika Penulisan**

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang uraian mengenai latar belakang, rumusan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu.

## BAB II : TINJAUAN PUSTAKA/KAJIAN PUSTAKA

Berisi teori-teori yang terkait dengan “Perlindungan Hak Cipta Atas Program Komputer terhadap Tindakan Jual Beli Perangkat Lunak Bajakan”.

## BAB III : METODE PENELITIAN

Berisi uraian tentang jenis penelitian, ruang lingkup penelitian, pendekatan penelitian, jenis data, sumber dan teknik penelusuran data, lokasi dan alasan pemilihan lokasi, populasi, sampel dan responden, serta teknik analisis data.

## BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang ” Perlindungan Hak Cipta Atas Program Komputer terhadap Tindakan Jual Beli Perangkat Lunak Bajakan”.

## BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak terkait dalam hasil penelitian ini.