

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian yuridis normatif (*normative legal research*) yang artinya penelitian ini akan memecahkan masalah hukum yang pada dasarnya bertumpu pada penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka dan dokumen-dokumen hukum yang relevan dengan permasalahan hukum yang dikaji. Penelitian hukum normatif adalah penelitian hukum yang meletakkan hukum sebagai sebuah bangunan sistem norma. Penelitian hukum yuridis normatif, sering kali hukum dikonsepsikan sebagai apa yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan (*law in books*) atau hukum dikonsepsikan sebagai kaidah atau norma yang merupakan patokan berperilaku manusia yang dianggap pantas.¹ Penulis menggunakan jenis penelitian ini dikarenakan jenis penelitian yuridis normatif tepat untuk digunakan sebagai pembandingan terkait dengan perlindungan hukum hak cipta permainan video di Amerika Serikat dan Indonesia terkait *video game clone*.

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yuridis normatif yang menggunakan 2 (dua) pendekatan, antara lain pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan komparatif (*comparative approach*).

1. Pendekatan Perundang-Undangan (*Statute Approach*)

¹ Amiruddin dan Zainal Askin, **Pengantar Metode Penelitian Hukum**, Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2004, hlm. 118.

Suatu penelitian normatif tentu harus menggunakan pendekatan perundang-undangan, karena aspek yang akan diteliti adalah berbagai aturan hukum yang menjadi fokus sekaligus tema sentral dalam suatu penelitian.² Pendekatan undang-undang (*statute approach*) dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang bersangkut paut dengan isu hukum yang sedang ditangani,³ dalam hal ini perlindungan hukum hak cipta permainan video di Amerika Serikat dan di Indonesia.

2. Pendekatan Komparatif (*Comparative Approach*)

Pendekatan ini dilakukan dengan cara membandingkan undang-undang di suatu negara dengan undang-undang yang ada di negara lain yang mengatur tentang hal yang sama, dalam hal ini adalah membandingkan antara hukum hak cipta di Amerika Serikat dan Indonesia. Masukan dari bahan hukum negara lain akan menjadi analisis terhadap persamaan dan perbedaan yang terjadi dalam hal perlindungan hukum hak cipta permainan video. Pendekatan ini dilakukan atas dasar keinginan yang antara lain untuk:⁴

- a. Menunjukkan perbedaan dan persamaan yang ada di antara sistem hukum atau bidang-bidang hukum yang dipelajari
- b. Menjelaskan mengapa terjadi persamaan atau perbedaan yang demikian itu, faktor-faktor apa yang menyebabkannya
- c. Memberikan penilaian terhadap masing-masing sistem yang digunakan
- d. Memikirkan kemungkinan-kemungkinan yang dapat ditarik sebagai kelanjutan dari hasil studi perbandingan yang telah dilakukan

² Johni Ibrahim, **Teori dan Metodologi Penelitian Hukum**, Bayu Media Publishing, Malang, 2007, hlm. 300

³ Peter Mahmud Marzuki, **Penelitian Hukum**, Kencana, Jakarta, 2005, hlm. 93

⁴ Satjipto Rahardjo, **Ilmu Hukum Cetakan Keenam**, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2006, hlm. 348-349

- e. Merumuskan kecenderungan-kecenderungan yang umum pada perkembangan hukum, termasuk di dalamnya irama dan keteraturan yang dapat dilihat pada perkembangan hukum tersebut
- f. Kemungkinan untuk menemukan asas-asas umum yang didapat sebagai hasil dari pelacakan yang dilakukan dengan cara membandingkan tersebut

C. Jenis Bahan Hukum

Penulisan ini menggunakan jenis bahan hukum primer, sekunder, dan tersier, yakni:

1. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang sifatnya autoritatif, yang artinya bahan hukum tersebut memiliki otoritas sehingga sifatnya mengikat dan membuat masyarakat taat pada hukum seperti misalnya peraturan perundang-undangan, yurisprudensi, dan perjanjian.⁵ Bahan hukum primer yang digunakan pada penelitian ini adalah:

- a. Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta
- b. *Copyright Law Of United States 1976*
- c. *Berne Convention for the Protection of Artistic and Literary Works*

2. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum tambahan yang diperoleh dari literatur-literatur yang terkait dengan permasalahan yang dikaji. Bahan hukum sekunder berupa semua publikasi tentang hukum yang bukan merupakan dokumen resmi yang memberikan penjelasan terkait bahan hukum primer. Bahan hukum sekunder ini tidak autoritatif melainkan bersifat hasil pemikiran dan pendapat para ahli yang terkait dengan isu yang diangkat oleh penulis. Bahan

⁵ **Pedoman Penulisan Karya Ilmiah**, Malang, Fakultas Hukum Universitas Brawijaya, 2012, hlm. 25

hukum sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku-buku teks, literatur, jurnal-jurnal hukum, dan internet.

3. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan hukum yang dapat memberi penjelasan tentang bahan hukum primer maupun sekunder, misalnya kamus, ensiklopedia, dan lain sebagainya.

D. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Penulis dalam mengumpulkan bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini, menggunakan 2 (dua) metode antara lain:

a. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Pengumpulan bahan hukum dengan cara mencari dan mencatat dokumen- dokumen yang berkaitan dengan isu yang diteliti, dilakukan dengan menganalisis permasalahan berdasarkan teori-teori yang dapat dibuat pedoman.

b. Internet

Pengumpulan bahan hukum dilakukan 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.⁶ Hal ini dilakukan untuk menemukan informasi dan pengetahuan mengenai perlindungan hukum hak cipta permainan video di Indonesia dan perbandingan perlindungan hukum hak cipta permainan video di Amerika Serikat dan Indonesia beserta kekurangan dan kelebihan masing-masing.

⁶ Bahder Johan Nasution, **Metode Penelitian Ilmu Hukum**, Mandar Maju, Bandung, 2008, hlm. 96

E. Teknik Analisis Bahan Hukum

Teknik analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif, yaitu dengan menganalisis permasalahan terkait perlindungan hukum terhadap hukum hak cipta permainan video di Indonesia dan perbandingan perlindungan hukum hak cipta permainan video di Amerika Serikat dan Indonesia beserta kekurangan dan kelebihan masing-masing. Kegiatan yang dilakukan dalam analisis bahan hukum tersebut antara lain:

- a. Mengumpulkan bahan hukum, baik bahan hukum primer, sekunder, maupun tersier.

Kegiatan yang dilakukan terhadap bahan hukum primer adalah menganalisa pasal-pasal dalam berbagai peraturan perundang-undangan terkait permasalahan yang diteliti. Pada bahan hukum sekunder, dilakukan pengumpulan bahan hukum dari buku-buku, literatur-literatur, dan jurnal-jurnal hukum terkait. Bahan hukum tersier dilakukan dengan mengumpulkan kamus untuk menunjang hal-hal yang dianggap perlu diartikan secara teoritis.

- b. Bahan hukum yang telah dikumpulkan kemudian dikualifikasikan, disederhanakan, maupun difokuskan terkait dengan permasalahan yang diangkat penulis.

- c. Bahan hukum yang telah disederhanakan kemudian dikaji dengan aturan hukum materiil dan dihubungkan dengan teori-teori dan doktrin-doktrin. Setelah itu dilakukan penafsiran dengan cara penafsiran (interpretasi) hukum.⁷ Metode penafsiran (interpretasi) hukum tersebut berupa:

- 1) Interpretasi gramatikal, adalah salah satu teknik analisis dengan cara menafsirkan kata-kata dalam undang-undang sesuai kaidah bahasa, dan kaidah

⁷ Sunaryati Hartono, **Penelitian Hukum di Indonesia pada Akhir Abad Ke-20**, Alumni, Bandung, 2006, hlm. 152-153

hukum tata bahasa.⁸ Interpretasi gramatikal dilakukan terhadap pasal-pasal yang ada dalam berbagai peraturan perundang-undangan terkait dengan perlindungan hukum hak cipta permainan video di Indonesia.

- 2) Interpretasi komparatif memberi penjelasan dari suatu ketentuan perundang-undangan dengan berdasarkan perbandingan hukum dan dicari kejelasan makna peraturan perundang-undangan tersebut. Interpretasi komparatif dilakukan dengan cara membandingkan peraturan perundang-undangan yang ada di Indonesia dan di Amerika Serikat terkait perlindungan hukum hak cipta permainan video di Indonesia dan di Amerika Serikat.

F. Definisi Konseptual

Penelitian ini akan menggunakan beberapa definisi konseptual untuk menghindari adanya perbedaan penafsiran atas judul penelitian di atas, antara lain:

- a. **Perlindungan hukum** adalah segala upaya yang dilakukan untuk melindungi subyek hukum, baik sifatnya preventif maupun represif.
- 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 pertaturan undang-undang.
- c. **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.

⁸ Achmad Ali, **Menguak Tabir Hukum (Suatu Kajian Filosofis dan Sosiologis)**, Toko Gunung Agung, Jakarta, 2002, hlm. 164-165

- d. *Video game clone* adalah suatu permainan video yang sangat mirip terhadap suatu permainan video lain, karena terinspirasi dari kepopuleran permainan video tersebut.