

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia sebagai negara hukum berkewajiban untuk melindungi rakyatnya seperti yang tertuang dalam Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia dalam Pasal 1 ayat (3) dan Pasal 28 D ayat (1). Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern maka munculah keterampilan-keterampilan yang salah satunya adalah karya baik berupa karya tulis, suara, gambar dan juga perfilman.

Kekayaan intelektual adalah hak eksklusif yang diberikan suatu peraturan kepada seseorang atau sekelompok orang atas karya ciptanya. Pengertian kekayaan intelektual yaitu hak kekayaan yang timbul dan lahir karena kemampuan intelektual manusia dimana dalam mewujudkan suatu ciptaan membutuhkan tenaga, biaya, waktu dan pikiran dalam hal tersebut dibutuhkan pengorbanan maka karya intelektual menjadi bernilai atau memiliki nilai¹.

Sebagaimana diketahui bahwa menciptakan karya cipta bukan sesuatu yang mudah dilakukan, oleh karena itu orang lain diwajibkan menghormatinya keberadaan pencipta serta diperlukanya sebuah pengakuan baik oleh masyarakat dan hukum².

¹ Agus Riswandi dan M. Syamsudin, 2005, *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.

² Gatot Supramono, 2010, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukum*, PT. Rineka Cipta, Jakarta.

Hak Cipta yang di dalam bahasa Inggris adalah *copyright* secara literal memiliki arti hak salin. Penemuan mesin cetak membarengi penciptaan *copyright*. Perbanyak karya sebelum *Gutenberg* menciptakan mesin cetak harus menggunakan tenaga manusia. Dimana, prosesnya sama seperti pembuatan karya aslinya.

Soal hak cipta, Inggris mulai memberikan perlindungan pada pemilik hak cipta sejak 1557. Hal ini diberikan pada perusahaan yang dapat menerbitkan buku yaitu sebuah perusahaan alat tulis. Pada akhir abad ke-17 kewenangan penerbit untuk menerbitkan buku dikritik oleh pedagang serta penulis. Mereka ingin untuk bisa ikut serta dan memanfaatkan hasil karya cipta berbentuk buku yang dibuatnya. Setelah mesin cetak *Gutenberg* banyak digunakan oleh masyarakat, maka masyarakat terus berdinamika. Kemudian parlemen Inggris melahirkan Undang-undang *Anne (The Statute of Anne)* pada tahun 1709. Misi undang-undang itu adalah agar memotifasi orang terpelajar untuk menulis dan menulis untuk suatu karya yang bermanfaat.

Masyarakat sebagai pemilik dari pengetahuan tradisional sama sekali tidak memperhitungkan keuntungan ekonomi dan tidak memiliki keinginan untuk melindungi pengetahuan mereka itu dari pengambilan yang dilakukan oleh orang luar. Hal ini disebabkan oleh adanya anggapan bahwa pengetahuan tersebut adalah milik bersama. Melimpahkan pengetahuan tersebut kepada orang lain

dianggap merupakan suatu kebijakan yang akan mendapat balasan dihari kemudian³.

Kondisi ini jelas sangat rentan terhadap Tindakan *misappropriation* yang dilakukan oleh peneliti asing untuk pengembangan riset mereka di bidang bioteknologi ataupun farmasi yang lebih banyak dilatarbelakangi oleh motif ekonomi. *Misappropriation* diartikan sebagai penggunaan oleh pihak lain dengan mengabaikan hak-hak masyarakat lokal atas pengetahuan tradisional dan sumber daya hayati, yang menjadi milik masyarakat yang bersangkutan.

Untuk melindungi karya-karya rakyat Indonesia maka pemerintah membuat aturan sebagai wujud bentuk negara untuk melindungi rakyatnya maka lahirlah Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yaitu menerapkan sanksi kepada setiap orang yang tidak mempunyai hak mengambil keuantungan karya orang lain tanpa persetujuan.

Perkembangan teknologi dan internet membawa dampak besar bagi kehidupan manusia. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi yang sebenarnya merupakan alat bantu/ekstensi kemampuan diri manusia. Dewasa ini, telah menjadi sebuah kekuatan yang justru membelenggu perilaku dan gaya hidup kita sendiri.

Dengan daya pengaruhnya yang sangat besar, karena ditopang pula oleh sistem-sistem sosial yang kuat, dan dalam kecepatan yang makin tinggi, teknologi telah menjadi pengarah hidup manusia. Perkembangan teknologi memang sangat

³ Agus Sardjono, *Hak Kekayaan Intelektual dan Pengetahuan Tradisional*, Penerbit PT Alumni, Bandung, hlm. 11.

diperlukan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Internet termasuk media baru di era digital.

Hal ini membuat manusia dapat bergaul dan bersosialisasi dengan memanfaatkan internet. Sementara itu tempat kita bersosialisasi dan berinteraksi dalam dunia internet tersebut umumnya dikenal sebagai ruang maya (*cyber space*).

Generasi-generasi millennial saat ini termasuk orang yang mengikuti perkembangan teknologi dengan baik, dibuktikan dengan kreatifnya generasi muda dalam berbagai bidang, seperti bidang usaha, bidang tekstil, bidang seni dan bidang lainnya. Dibidang usaha contohnya, saat ini orang-orang berjualan tidak perlu membuka toko atau menyewa toko lagi, mereka dapat berjualan secara online.

Sudah banyak situs online yang menyediakan platform untuk berjualan online sehingga bagi orang yang ingin berjualan dapat mengakses situs tersebut. Melalui situs tersebut penjual dapat meletakkan foto-foto produk yang ingin mereka jual serta menyematkan harganya. Selain itu juga perkembangan dibidang seni seperti sinematografi atau perfilman.

Seperti yang dapat kita lihat, perfilman saat ini sangat berbeda dan lebih berkembang dari industri perfilman tahun 80-an. Tahun itu perfilman yang kita lihat hanya menayangkan film hitam putih, tidak bersuara, dan narasi yang sangat sederhana. Namun saat ini begitu banyak inovasi yang sudah dilakukan oleh

sinemator-sinemator Indonesia sehingga menghasilkan film yang sangat memukau dan memanjakan mata.

Karya itu diciptakan oleh anak bangsa yang kreatif yang mengikuti perkembangan teknologi sehingga sinematografi yang dihasilkan sangat memuaskan. Dalam dunia perfilman tentu saja melibatkan banyak pihak dan banyak orang yang berilmu untuk mengasilkan karya seni dalam bentuk film yang sempurna. Maka dari itu sebuah hasil karya, tentu saja patut diapresiasi dan dilindungi oleh semua pihak termasuk pemerintah yang dikenal dengan Hak Kekayaan Intelektual yang selanjutnya disebut HKI.

Perkembangan sosial media yang mengikuti perkembangan teknologi ini pun sangat dirasakan oleh masyarakat. Internet bukanlah suatu hal yang tabu lagi. Dari kanak-kanak hingga orang dewasa saat ini dapat mengakses internet. Bahkan anak kecil zaman sekarang sudah memiliki handphone sendiri untuk bermain internet. Perkembangan sosial media yang begitu pesat ini memiliki imbas yang menguntungkan dan imbas yang merugikan terhadap masyarakat.

Dampak yang baik dari internet adalah kita mendapatkan informasi apa saja dengan mudah, belajar dengan mudah, hingga berbisnis dengan mudah. Namun dampak buruknya bagi pengguna internet yang memiliki pengetahuan lebih tinggi pada bidang teknologi ia memanfaatkan internet untuk hal yang tidak baik seperti penipuan via online, pemalsuan, penyiaran suatu karya yang merupakan sebuah pelanggaran atas hak cipta. Pelanggaran hak cipta pada kegiatan *live story* di bioskop yang menayangkan potongan-potongan film atau bahkan seluruh film secara gratis yang terdapat pada *facebook*, *instagram*, *snapchat*, *bigo live* dan

media sosial lainnya yang dapat merugikan pencipta dan mengurangi minat pemburu film lainnya saat ini sering sekali terjadi.

Seperti kasus film Warkop DKI Reborn yang telah ditayangkan dengan penuh oleh seorang perempuan pada situs *Bigo Live* hanya menggunakan seperangkat telepon seluler yang akhirnya dilaporkan oleh pihak *Falcon Pctures* karena dianggap merugikan. Pihak bioskop sudah memperingatkan melalui cuplikan peraturan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta atau yang lebih dikenal dengan UU Hak Cipta dan Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang selanjutnya disebut UU ITE serta hukuman atau denda yang akan dikenakan pada pelanggaran hukum tersebut pada setiap teater sebelum film utama dimulai.

Kemudian kasus perfilman Indonesia diwarnai oleh kisruh masalah hak cipta film Jakarta VS Everybody yang tayang pada 24 Juni 2021 lalu. Pihak dari film Jakarta VS Everybody tidak melakukan penuntutan secara hukum kepada si pembajak film melainkan hanya aktornya yang mengaku tidak terima atau merasa dirugikan atas pembajakan tersebut. Dan yang dirugikan dari pembajakan tersebut adalah jumlah penonton dibioskop. Jumlah penonton film Jakarta Vs Everybody dibioskop adalah 130.000 penonton sedangkan diberbagai situs bajakan menurut aktor film tersebut (Jefri Nichol), penonton dari situs bajakan bisa mencapai 5 kali lipat dari situs resmi film tersebut jika digabungkan.

Maraknya penyiaran ilegal yang dilakukan masyarakat pada media sosial ini masih kurang diperhatikan oleh masyarakat Indonesia. Kurang kuatnya aturan hukum yang berlaku membuat masyarakat tidak takut ataupun jera dengan

tindakan pelanggaran hak cipta sebuah karya film. Hal ini juga dikarenakan kesadaran diri masyarakat untuk menghargai karya cipta yang masih rendah yang dengan secara sadar menyebarkan karya film secara cuma-cuma di berbagai sosial media lainnya.

Bentuk-bentuk penyalahgunaan baik itu berupa kesengajaan maupun kelalaian terhadap pemanfaatan teknologi tersebut misalnya pada tindakan unggahan pada media sosial cuplikan sebagian atau seluruhnya film ketika menonton di bioskop. Tindakan tersebut atau yang sering juga disebut dengan istilah spoiler film. Spoiler film adalah istilah yang mainstream digunakan pada situs daring media sosial. Spoiler secara bahasa merupakan biasan dari istilah mencerminkan atau memantulkan secara konotasi, yang jika diartikan secara harfiah yaitu tindakan “memantulkan/mencerminkan” atau mengunggah kembali terhadap apa saja yang menjadi objek, baik itu tulisan, musik, maupun film padadunia maya. Contohnya, beberapa waktu lalu ramai diberitakan jika Luna Maya terancam 8 tahun penjara karena mengunggah cuplikan film Aladdin di bioskop.

Akibat dari tindakan spoiler tersebut adalah masyarakat dapat melihat unggahan cuplikan adegan film dan mengetahui alur cerita suatu film tanpa menonton film tersebut di bioskop. Sehingga masyarakat dapat menilai apakah film tersebut layak untuk ditonton atau tidak layak untuk ditonton. Dampak dari hal tersebut adalah berkurangnya peminat atau daya tarik masyarakat untuk menonton suatu film. Hal tersebut jelas merugikan pemilik atau pemegang hak cipta suatu film atas ciptaannya.

Tindakan tersebut apabila dikaji jelas bertentangan dengan beberapa aturan-aturan khususnya terkait dengan Undang-Undang Hak Cipta maupun terhadap aturan informasi dan transaksi elektronik. Tindakan tersebut jelas melanggar ketentuan terkait hak ekonomi dalam hak cipta atas tindakan spoiler tersebut, Tindakan tersebut juga melanggar beberapa aturan mengenai informasi dan transaksi elektronik.

Berdasarkan latar belakang di atas bahwa kurangnya kesadaran masyarakat untuk memberikan penghargaan atas sebuah karya cipta, serta kurangnya pengetahuan hukum masyarakat bahwa pelanggaran hak cipta tersebut memberikan konsekuensi hukum, maka penulis berminat menyusun skripsi tentang **“Mekanisme Dan Perlindungan Hukum Terhadap Pembajakan Di Bioskop Indonesia Yang Ditayangkan Melalui Media Sosial.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas adapun perumusan masalah yang akan dibahas di dalam skripsi ini antara lain :

1. Bagaimana Upaya Perlindungan Hukum Yang Didapatkan Oleh Pemegang Hak Cipta Film Bioskop Terhadap Penyiaran Tanpa Persetujuan Tersebut ?
2. Bagaimana upaya hukum yang diambil mereka sebagai pemegang hak cipta agar pelanggaran tersebut tidak terjadi ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan ini dibuat sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana hukum, dan merupakan sebuah karya ilmiah yang akan bermanfaat untuk berbagai kalangan civitas akademika, pemerintah, dan masyarakat.

Sesuai dengan rumusan masalah, Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini adalah;

1. Mengetahui perlindungan hukum yang didapatkan oleh pemegang hak cipta film bioskop terhadap penyiaran tanpa persetujuan.
2. Mengetahui upaya yang bisa diambil pemegang hak cipta agar pelanggaran tersebut tidak terjadi

D. Manfaat Penelitian

Dalam penulisan ini akan diuraikan manfaat dari penelitian yang sebagai berikut;

1. Manfaat teoritis

Hasil penulisan ini diharapkan bisa berkontribusi sebagai bahan kajian terhadap HKI dan khususnya di bidang hak cipta yang berkaitan dengan pemegang hak cipta pada sebuah karya film bioskop.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi masyarakat Agar masyarakat bisa memberi penghargaan lebih pada suatu karya dan lebih cerdas dalam membagikan konten di media sosial.
- b. Bagi pemerintah Agar dapat memberikan penyuluhan atau sosialisasi kepada masyarakat terkait pentingnya hak cipta atas suatu karya.

c. Bagi akademisi Agar dapat digunakan sebagai referensi dalam studi hak cipta maupun studi sejenis.

d. Bagi pemegang hak cipta Agar dapat mengetahui perlindungan apa yang didapat dari perundang-undangan Indonesia dan upaya yang dapat dilakukan guna menghindari penayangan film bioskop tanpa persetujuan.

E. Kerangka Pemikiran

A. Tinjauan Pustaka

1. Teori perlindungan hukum

Semua usaha guna memenuhi hak serta memberi pertolongan guna menjamin rasa aman bagi korban dan/atau saksi adalah pengertian dari perlindungan hukum. Perlindungan hukum juga merupakan bagian dari perlindungan masyarakat. Upaya ini bisa dilakukan dengan beberapa hal, missal dengan memberi bantuan hukum, pelayanan medis, kompensasi, dan restitusi (Soerjono Soekanto, 1984)⁴.

2. Pengertian Umum Bioskop

Bioskop dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) punya makna sebagai pementasan yang dipertontonkan memakai film yang disorot sehingga bisa berbicara serta bergerak. Studio 21 adalah bioskop yang pertama kali dikenak di Indonesia. Namin bioskop ini lebih familiar dengan Cinema XXI. Seiring berjalannya waktu, kemudian muncul banyak sekali perusahaan

⁴ Soerjono Soekanto, 1984, Pengantar Penelitian Hukum, Jakarta, UI Press. Hal. 133

bioskop di Indonesia diantaranya *CGV Blitz*, *Cinemaxx*, dan bioskop independen (KBBI, 2006).

3. Pengertian Umum Internet

Internet (*Interconnection Networking*) merupakan sebuah jaringan komputer yang meliputi berbagai jaringan. Pemakai internet tersambung dengan banyak sekali komputer bahkan hingga ribuan yang seluruhnya menyimpan informasi. Para pengguna internet dapat memperoleh informasi melalui komputer lainnya dan bisa melakukan pembacaan informasi melalui komputer yang ia gunakan (*Lindsey et al., 2013*)⁵ Agar dapat terhubung ke internet, jaringan komputer wajib memiliki hubungan dengan ISP (*Internet Service Provider*) yang terhubung ke ISP yang lebih besar dan begitu seterusnya hingga ISP terhubung ke ISP yang paling besar. Saat terhubung, pengguna komputer dapat berselancar di internet seperti terhubung dalam jaringan pribadi. Data di internet tersimpan dalam situs yang dibuat oleh masing-masing pemilik data.

4. Pengertian Umum Media Sosial

Media sosial adalah sebuah ruang maya yang dioperasikan memakai koneksi internet, dimana para pemakainya dapat secara mudah berinteraksi, menghasilkan serta membagikan berbagai isi yang terdiri dari dunia virtual, forum, wiki, jejaring sosial, dan blog (Cahyono, 2016)⁶.

5.UU Hak Cipta

UU Hak Cipta adalah aturan tentang Hak Cipta. Usaha guna melindungi hak cipta sendiri sudah dilaksanakan melalui pengesahan Undang-Undang Hak

⁵ <https://e-jurnal.peraturan.go.id/index.php/jli/article/view/589>/diakses 20 Agustus 2022

⁶ <https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/79/> diakses 22 Agustus 2022

Cipta Nomor 28 Tahun 2014. Dimana dengan melalui undang-undang ini, dilakukan perubahan atas pelanggaran hak cipta. Jika sebelumnya hanya melalui delik biasa, setelah aturan itu disahkan berubah menjadi melalui delik aduan. Artinya tuntutan hanya bisa dibuat jika korban atau pihak-pihak terkait yang mengalami kerugian melakukan aduan ke Penyidik Kepolisian serta PPNS HAKI Kementerian Hukum dan HAM atas pelanggaran hak cipta yang ia alami. Pelanggaran atas hak ekonomi pencipta adalah pelanggaran yang kerap kali terjadi. Hal ini diuraikan pada Pasal 9 Undang-Undang Hak Cipta :

Hak ekonomi yang dimiliki Pencipta atau Pemegang Hak Cipta menurut Pasal 8 ialah:

1. penerbitan Karya cipta;
2. Penggandaan Karya cipta dalam berbagai bentuk;
3. Penerjemahan karya cipta;
4. Adaptasi, aransemen, atau transformasi Karya cipta;
5. Pendistribusian karya cipta atau salinannya;
6. Pementasan karya cipta;
7. Pengumuman karya cipta;
8. Komunikasi karya cipta; dan
9. Penyewaan karya cipta.

Agar bisa memakai hak ekonomi, pemegang hak cipta pihak tersebut harus lebih dulu mendapat persetujuan atau memiliki perjanjian dengan pemegang hak atau pencipta cipta. Pasal 113 ayat (2) menegaskan bahwa :

“setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa persetujuan Pemegang hak atau pencipta Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat 1 huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)”⁷.

6. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2018 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Pasal 1 UU ITE :

“Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”⁸.

Sebuah rekaman film pada media sosial termasuk suatu bagian dari informasi elektronik seperti yang dijelaskan oleh Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, maka dari itu setiap orang yang merekam dan menyebarkan film di bioskop maka dapat dikenakan sanksi, sanksi yang dikenakan pada setiap orang yang melanggar maka dapat dikenakan Pasal 32 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas UU ITE yang isinya :

⁷ Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014

⁸ Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2018

*"Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik orang lain atau milik publik."*⁹.

B. Kerangka Konsep

Hak cipta diterjemahkan dari kata *copyright*. Jika diartikan secara harfiah, kata ini punya arti hak salin. Penemuan mesin cetak dengan penciptaan *copyright* berlangsung bersamaan. Proses pembuatan karya cetak membutuhkan banyak tenaga manusia sebelum *Gutenberg* menciptakan mesin cetak. Bahkan, proses pembuatan karya cetak dahulu harus melalui proses seperti pembuatan karya asli (Harris Munandar & Sitanggang, 2011)¹⁰. Pada awalnya, pembuatan salinan suatu karya yang berbentuk tulisan seperti buku, biografi dan lain sebagainya menghabiskan anggaran yang nyaris sebanyak biaya yang diperlukan untuk menghasilkan karya asli. Akan tetapi, sesudah *Gutenberg* bisa menemukan mesin cetak, biaya untuk membuat salinan bisa dipangkas.

Orisinalitas sebuah karya yang dapat berupa kreasi atau karangan hal yang paling mendasar dalam perlindungan hukum hak cipta. Dapat disimpulkan bahwa suatu kreasi atau temuan harus asli dari hasil kreasi orang yang mengumumkan karya tersebut sebagai temuan atau kreasinya. *Author right*

⁹ Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Peubahan atas UU ITE

¹⁰ Haris Munandar, dan Sally Sitanggang, *Mengenal HKI (Hak Kekayaan Intelektual) Hak Cipta, Paten, Merek dan Seluk-beluknya*, Jakarta: Erlangga Group, 2011, hlm. 3

adalah sebutan bagi hak pencipta atau penemu di Indonesia. Hal ini berlangsung sejak *Auteurswet* 1912 Stb. 1912 No. 600 diterbitkan. Aturan perundangan kemudian memakai istilah hak cipta.

Hak cipta ialah hak yang hanya dipunyai oleh penerima hak atau pencipta guna melakukan perbanyakan serta pengumuman atas karya yang ia ciptakan atau menyetujui tindakan itu yang dilakukan tanpa melakukan pengurangan terhadap berbagai batasan menurut aturan perundangan yang berlaku. Seorang pemegang hak atau pencipta cipta suatu program komputer serta karya *sinematografi* memperoleh hak guna melakukan pelarangan pemanfaatan atas karya yang ia ciptakan. Hal ini berarti, deklarasi, penggandaan karya cipta, atau kegiatan-kegiatan terkait yang sifatnya memberi keuntungan ekonomi yang dilindungi oleh hak cipta wajib mendapatkan izin dari pemegang hak cipta tersebut, misalnya dengan perjanjian lisensi yang mewajibkan pembayaran sejumlah komisi pada pemegang hak cipta.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah termasuk jenis penelitian yuridis empiris, atau disebut dengan penelitian lapangan yaitu mengkaji ketentuan hukum yang berlaku serta apa yang terjadi dalam kenyataannya dalam masyarakat¹¹. Penelitian yuridis empiris adalah penelitian hukum mengenai pemberlakuan atau implementasi ketentuan hukum normatif secara *in action* pada setiap peristiwa

¹¹ Suharsimi Arikunto, 2012, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta, Rineka Cipta, hl. 126

hukum tertentu yang terjadi dalam masyarakat¹². Atau dengan kata lain yaitu suatu penelitian yang dilakukan terhadap keadaan sebenarnya atau keadaan nyata yang terjadi dimasyarakat dengan maksud untuk mengetahui dan menemukan fakta fakta dan data yang dibutuhkan, setelah data yang dibutuhkan terkumpul kemudian menuju kepada identifikasi masalah yang pada akhirnya menuju pada penyelesaian masalah¹³.

2. Sifat Penelitian

Sifat dari penelitian ini adalah deskriptif analitis yang menurut Winarto Surakhmad dalam bukunya Abdurrahman Soerjono, penelitian deskriptif analitis adalah penelitian yang tertuju pada pemecahan masalah dengan mengumpulkan dan menyusun data yang kemudian menganalisis dan menginterpretasikan tentang arti data tersebut

3. Data Penelitian

Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan adalah data sekunder. Data Sekunder yaitu “data yang diperoleh dari bahan-bahan pustaka atau informasi yang sudah ada.” Di dalam penelitian hukum, data sekunder meliputi bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier.

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang bersifat otoritatif artinya mempunyai otoritas. Bahan-bahan hukum primer sendiri dari perundang-undangan, catatan-catatan resmi atau risalah dalam pembuatan Perundang-Undangan dan putusan-putusan hakim.

¹² Abdulkadir Muhammad, 2004, *Hukum dan Penelitian Hukum*, Bandung, Citra Aditya Bakti, hlm 134

¹³ Bambang Waluyo, 2002, *Penelitian Hukum Dalam Praktek*, Jakarta, Sinar Grafika, hlm. 15

4. Teknik Pengumpulan

Data Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode Studi Kepustakaan, yakni dengan cara membaca dan mempelajari bahan buku bacaan maupun perUndang-Undangan dan juga sumber lain yang berhubungan dengan penulisan ini dan dijadikan sebagai dasar untuk menghasilkan suatu karya ilmiah dengan sebaik-baiknya agar lebih berbobot, yang mana data-data ini diperoleh dari penelitian kepustakaan (*library research*).

5. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi dokumen. Studi dokumen adalah alat yang dapat digunakan pada saat melakukan penelitian untuk memperoleh data-data yang valid dan relevan. Studi dokumen yaitu menghimpun, dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun data elektronik.

6. Analisa Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif yaitu upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.