PERLINDUNGAN HUKUM PEMEGANG HAK CIPTA PADA PENGGUNA FITUR LIVE APLIKASI SOSIAL MEDIA BIGO LIVE MENURUT UNDANG-UNDANG NO. 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Hukum Pada Bagian Studi Hukum Perdata Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya

Oleh:

ARION SAPUTRA

02011181520045

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDRALAYA

2019

UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS HUKUM
INDRALAYA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA	: ARION SAPUTRA
NOMOR INDUK MAHASISWA	: 02011181520045
JURUSAN	: ILMU HUKUM / HUKUM PERDATA

JUDUL SKRIPSI

PERLINDUNGAN HUKUM PEMEGANG HAK CIPTA PADA PENGGUNA FITUR LIVE APLIKASI SOSIAL MEDIA BIGO LIVE MENURUT UNDANG-UNDANG NO. 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

Telah diuji dan lulus dalam sidang Komprehensif pada tanggal 21 Maret 2019
dan dinyatakan memenuhi syarat memperoleh Gelar Sarjana Hukum
Pada Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya

Mengesahkan,

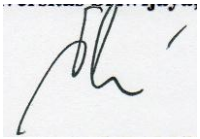
Pembimbing Utama,

Sri Handayani, S.H., M.HUM.
NIP. 1970020271996032002

Pembimbing Pembantu,

Theta Murty, S.H., M.H.
NIP. 198203202014042001

Dekan Fakultas Hukum
Universitas Sriwijaya,



Dr. Febrian, S.H., M.S.
NIP. 196511011992032001

SURAT PERNYATAAN

Nama Mahasiswa	: Arion Saputra
Nomor Induk Mahasiswa	: 02011181520045
Tempat/Tgl.Lahir	: Palembang, 29 September 1997
Fakultas	: Hukum
Strata Pendidikan	: S1
Program Studi	: Ilmu Hukum
Program Kekhususan	: Hukum Perdata

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak memuat bahan-bahan yang sebelumnya telah diajukan untuk memperoleh gelar di perguruan tinggi manapun tanpa mencantumkan sumbernya. Skripsi ini juga tidak memuat bahan-bahan yang sebelumnya telah dipublikasikan atau ditulis oleh siapapun tanpa mencantumkan sumbernya dalam teks.

Demikian pernyataan ini telah saya buat dengan sebenarnya. Apabila terbukti saya telah melakukan hal-hal yang bertentangan dengan pernyataan ini, saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul dikemudian hari sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Inderalaya, 2019

Arion Saputra

Nim. 02011181520045

MOTTO :

- **Allahumma Yassir Wala tu'assir**
- **Bermimpilah semaumu dan kejarlah mimpi itu**

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

- ❖ **Allah SWT**
- ❖ **Kedua Orang tua saya**
- ❖ **Keluarga yang saya sayangi**
- ❖ **Sahabat beserta teman-teman**
- ❖ **Almamater FH UNSRI**

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmanirrahim.

Ucapan Terimakasih sebesar-besarnya saya ucapkan kepada:

1. Allah SWT, Tuhan pencipta alam yang paling mulia atas nikmat dan karunia yang sangat luar biasa yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini, serta sholawat dan syukur senantiasa saya limpahkan kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya;
2. Kedua Orang Tua saya yang sangat saya cintai, Ferry Napoleon dan Netty Herawati, terima kasih ayah dan bunda atas kasih sayang yang telah tercurahkan selama ini beserta dukungan dan doa yang tak kunjung putus;
3. Saudara-saudara saya yang memberikan semangat kepada dan motivasi, Asti, Yola, Rasya Semoga kita semua bisa selalu menjadi kebanggaan keluarga;
4. Bapak Dr. Febrian, S.H., M.S., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
5. Bapak Dr. Firman Muntaqo, S.H., M.Hum, selaku Wakil Dekan I Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
6. Bapak Dr. Ridwan, S.H., M.Hum, selaku Wakil Dekan II Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
7. Bapak Prof. Dr. Abdullah Gofar, S.H., M.H, selaku Wakil Dekan III Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;

8. Ibu Sri Turatmiyah, S.H., M.Hum., selaku Ketua Bagian Studi Hukum Perdata yang telah memberikan nasehat dalam menyusun rencana perkuliahan selama ini;
9. Ibu Sri Handayani, S.H., M.Hum, selaku pembimbing utama yang baik telah bersedia membimbing saya dan tanpa lelah memberikan saya nasehat-nasehat serta pengarahan yang sangat bermanfaat di sela-sela kesibukan;
10. Ibu Theta Murty, S.H., MH, selaku pembimbing pembantu yang telah bersedia membimbing saya dengan nasehat-nasehat dan pengarahan yang sangat bermanfaat;
11. Sahabat seperjuangan Rizki Tata Aprilia MUA yang inshaallah terbaik Palembang yang selalu memberikan dukungan dan menemani disetiap kesibukan-kesibukan serta selalu membantu saya maupun bunda dalam usaha wedding ini;
12. Teman-teman saya yang sudah menjadi bagian dari keluarga saya GAZEBO yang anggotanya selalu memberikan keceriaan;
13. Konsumen-konsumen yang pernah memakai jasa Rasya Wedding, yang memberikan semangat dalam menempuh gelar sarjana dan membagikan pengalaman;
14. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu dalam skripsi ini, yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, nama kalian beserta pengorbanan kalian selalu saya ingat;

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas segala berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan mengangkat judul mengenai "Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Pada Pengguna Fitur Live Aplikasi Sosial Media Bigo Live Menurut Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta". Penulisan skripsi ini ditulis dalam rangka untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar sarjana hukum di Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang sudah membantu selama penulisan skripsi yang masih jauh dari kata sempurna ini, karena keterbatasan yang siapa saja yang membacanya, dan penulis juga mengharapkan kritik dan saran agar dapat menambah wawasan ilmu Hukum khususnya dibidang Hukum Perdata.

Semoga Allah SWT selalu memberkahi dan melindungi kita semua hingga diakhir zaman. Amin. Wasalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Indralaya, 2019

Arion Saputra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **ii**
SURAT PERNYATAAN ..... **iii**
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **iv**
UCAPAN TERIMA KASIH ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **viii**
ABSTRAK ..... **x**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 12
C. Tujuan Penelitian 12
D. Manfaat Penelitian 13
E. Ruang Lingkup 14
F. Kerangka Teori 14
G. Metode Penelitian 20

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 25

A. Tinjauan Umum Tentang Hak Kekayaan Intelektual 25
1. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual 25
2. Ruang Lingkup Hak Kekayaan Intelektual 27
3. Sejarah Singkat Hak Kekayaan Intelektual 29
B. Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta 31
1. Pengertian Hak Cipta 31
2. Sejarah dan Perkembangan Hak Cipta 34
3. Subjek Hak Cipta 36

4. Hak Terkait.....37
5. Lisensi.....39
6. Sarana Kontrol Teknologi.....40
C. Tinjauan Umum Tentang Sosial Media 42
1. Pengertian Sosial Media.....42
BAB III PEMBAHASAN..... 48
A. Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Terhadap Pengguna Layanan Fitur Live Aplikasi Sosial Media Bigo *Live* Ketika Pemutaran Film Di Bioskop..... 48
1. Perlindungan Hukum Mengenai fitur *Live* Ditinjau Dari Undang-undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran.....48
2. Perlindungan hukum mengenai fitur *Live* ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Transaksi Elektronik. (Sebagaimana yang telah diubah menjadi Undang Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Transaksi Elektronik).....51
B. Upaya Yang Dapat Dilakukan Pemegang Hak Cipta Terhadap Pengguna Layanan Fitur *Live* Aplikasi Sosial Media Bigo Live Ketika Pemutaran Film Bioskop?..... 60
1. Upaya Penyelesaian Sengketa Melalui Pengadilan Niaga 62
2. Upaya Penyelesaian Sengketa Melalui Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa 69
BAB IV PENUTUP 75
A. Kesimpulan..... 75
B. Saran-saran 76
DAFTAR PUSTAKA 78
LAMPIRAN

ABSTRAK

Nama : Arion Saputra
NIM : 02011181520045
Judul Skripsi : Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Pada pengguna Fitur Live Aplikasi Sosial Media Bigo Live Menurut Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Pengaturan hukum mengenai penggunaan layanan fitur *Live* pada aplikasi *Bigo Live* pada saat pemutaran film di bioskop. Serta untuk mengetahui penggunaan layanan fitur *Live* ketika pemutaran film di Bioskop dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta pada film atau sinemtografi. Jenis Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif. Dalam penelitian hukum normatif, hukum yang tertulis dikaji dari berbagai aspek teori, filosofi, perbandingan, struktur, konsistensi, penjelasan, formalitas dan kekuatan mengikat suatu undang-undang. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan undang-undang dan menggunakan jenis dan sumber bahan hukum premier, bahan hukum sekunder, dan bahan non-hukum. Serta menggunakan teknik pengumpulan bahan hukum dengan studi kepustakaan untuk mengumpulkan bahan penelitian yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Hasil penelitian yang didapat dalam skripsi ini yaitu perlindungan hukum yang dapat dilakukan untuk mencegah pelanggaran hak cipta yang terjadi di aplikasi sosial media *Bigo Live* adalah pemerintah wajib melakukan pencegahan penyebarluasan lebih lanjut. Kemudian, upaya yang dapat dilakukan oleh pemegang hak cipta atas pelanggaran hak cipta dapat dilakukan melalui Alternatif Penyelesaian Sengketa, Arbitrase dan Pengadilan Niaga.

Kata Kunci : Sosial Media Bigo Live, Hak Cipta, Perlindungan Hukum

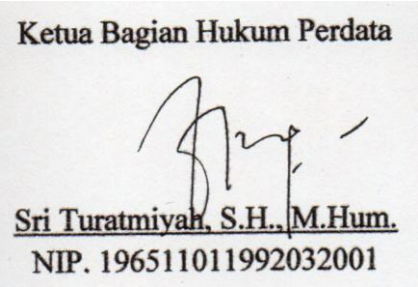
Pembimbing Utama,

Sri Handayani, S.H., M.HUM.
NIP. 1970020271996032002

Pembimbing Pembantu,

Theta Murty, S.H., M.H.
NIP. 198203202014042001

Ketua Bagian Hukum Perdata



Sri Turatmiyah, S.H., M.Hum.
NIP. 196511011992032001

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masyarakat negara berkembang di dunia merupakan masyarakat transformasi dari masyarakat tradisional ke masyarakat industri. Ketika globalisasi, pembangunan dan budaya barat kemudian menjadi paradigma yang dipakai dalam pembangunan ekonomi negara berkembang seperti Indonesia, sistem hukum dan ekonomi negara bersangkutan tentunya mengimbas baik langsung maupun tidak langsung kepada kehidupan masyarakat. Salah satunya Hak Kekayaan Intelektual, disingkat "HKI" atau adalah padanan kata yang biasa digunakan untuk *Intellectual Property Rights* (IPR), yakni hak yang timbul bagi hasil olah pikir yang menghasikan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia pada intinya HKI adalah hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari suatu kreativitas intelektual. Objek yang diatur dalam HKI adalah karya-karya yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia.[1]

HKI merupakan hak yang berasal dari hasil kegiatan kreatif suatu kemampuan dari daya pikir manusia yang dieksepsikan kepada khalayak umum dalam berbagai bentuknya, yang memiliki manfaat maupun berguna dalam menunjang kehidupan

[1] Admin Jr, *Pengertian HKI*, https://www.adminjr.penelitian.ugm.ac.id, 2016, diakses tanggal 31 Agustus 2018 Pukul 18.00 WIB.

manusia, juga mempunyai nilai ekonomi.[2] Sifat dari HKI ini adalah hak kebendaan, yaitu hak atas sesuatu benda yang berasal dari hasil kerja otak atau hasil kerja rasio, dimana hasil kerja tersebut dirumuskan sebagai intelektualitas.

Munir Fuady mengungkapkan, hak kekayaan intelektual adalah suatu hak kebendaan yang sah dan diakui hukum atas benda tidak berwujud berupa kekayaan/kreasi intelektual, yang dapat berupa hak cipta, paten, merek, dan lain-lain.

Kesadaran akan pentingnya Perlindungan HKI dimulai sejak abad ke-20, yang merupakan fenomena menarik, baik di tingkat global maupun di tingkat lokal. Tonggak sejarah dimulainya pengaturan HKI antar negara adalah dengan dibentuknya Uni Paris untuk Perlindungan Internasional Milik Perindustrian pada tahun 1883 (*The Paris Convention for Protection of Industrial Property* 1883) mengenai paten, merek, dan desain. Tiga tahun kemudian, muncul *Berne Convention for The Protection of Literary and Artistic Works* 1886 (Konvensi Berne), yang mengatur tentang hak cipta, merupakan cikal bakal permulaan Konvensi Hak Cipta.[3]

Konvensi Berne merupakan Perjanjian Internasional yang tertua dan konvensi utama internasional berkenaan dengan perlindungan Hak Cipta dan masih merupakan dasar dari sistem hak cipta internasional yang mengemukakan standar-standar

---

[2] Muhammad Djumhana dan R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual, Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia*, Cet. Ke-3, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2003, hlm. 21-22.

[3] Abdul Bari Azed, *Kompilasi Konvensi Internasional HKI yang Diratifikasi Indonesia*, Ditjen HKI dan Badan Penerbit FHUI, Jakarta, 2006, hlm. 2.

minimum bagi perlindungan hak cipta yang harus diberikan oleh masing-masing negara anggota dalam peraturan internasional negara masing-masing.[4]

Secara garis besar HKI dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

1. Hak Cipta (*Copyrights*), terbagi menjadi 2 bagian
    1. Hak cipta
    2. Hak yang berpadu-padan dengan hak cipta *(Neighbouring rights)*
2. Hak Kekayaan Industri (*Industrial Property Rights*), yang mencakup :
    1. Paten (*Patent*)
    2. Desain Industri (*Industrial Design*)
    3. Merek (*Trademark*)
    4. Indikasi Geografis (*Geographical Indication*)
    5. Desain tata letak sirkuit terpadu (*layout design of integrated circuit*)
    6. Rahasia dagang (*Trade secret*)
    7. Perlindungan Varietas Tanaman (*Plant Variety Protection*)

Hak Cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra (*art and literary*) yang di dalamnya mencakup pula program komputer. Hak cipta adalah hak khusus bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberi izin untuk itu dalam bidang pengetahuan, kesenian, dan kesusastraan, dengan pembatasan-

---

[4] Citra Citrawinda Priapantja, *Hak Kekayaan Intelektual*, Tantangan Masa Depan Badan Penerbit FHUI, Jakarta, 2003, hlm. 11.

pembatasan tertentu.[5] Dalam Pasal 1 butir 1 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta diatur bahwa 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 perundang-undangan. Hak Cipta juga ada bagian Hak yang berpadu-padan dengan hak cipta *(Neighbouring rights)* yang dimana hak para pelaku pertujunjukan, produser rekaman musik dan organisasi serta lahir dari adanya hak cipta induk.

Berbeda dengan Hak atas Kekayaan Industri, Hak Cipta merupakan suatu hak eksklusif yang terdiri dari hak moral dan hak ekonomi, hal ini sesuai dengan ketentuaan pasal 4 Undang-undang nomor 28 tahun 2014.[6] Hak moral adalah suatu hak yang memiliki oleh pencipta maupun pemegang hak cipta untuk dapat melindungi kepentingan pribadi atas ciptaannya. Sebagaimana yang dimaksud pada Pasal 5 Undang-undang nomor 28 Tahun 2014 menyatakan, hak moral termasuk perlindungan terhadap hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atas reputasinya walaupun hak cipta karya tersebut sesungguhnya telah diserahkan kepada pihak lain.[7]

Berdasarkan pada Pasal 8 Undang-undang nomor 28 tahun 2014, hak ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekomoni atas Ciptaan.[8] Pencipta maupun Pemegang Hak Cipta

---

[5] Munir Fuady, 2011, *Pengantar Hukum Bisnis*, Bandung: Citra Aditya Bakti, hlm .208.

[6] Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599.

[7] Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599.

memiliki hak ekomoni seperti menerbitkan ciptaan dan menggandakan ciptaan dalam segala bentuknya.

Adapun ciptaan yang dilindungi dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang terdiri menurut pasal 40 ayat 1 Undang-undang nomor 28 tahun 2014:[9]

a. Buku, pamlet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
b. Ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
c. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
d. Lagu dan/atau musik dengan tanpa teks;
e. Karya seni rupa dalam segala bentuk lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
f. Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
g. Karya seni terapan;
h. Karya arsitekstur;
i. Peta;
j. Karya seni batik atau seni motif lain;
k. Potret;
l. Karya fotografi;

---

[8] Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599.

[9] Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599.

m. Karya sinematografi;
n. Terjemah, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transfortasi;
o. Terjemahan, adaptasi, aransemen, tranformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
p. Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang sudah dibaca dengan program Komputer maupun media lainnya;
q. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
r. Permainan video; dan
s. Program komputer.

Berdasarkan perlindungan terhadap ciptaan ini juga termasuk apabila suatu ciptaan tidak atau belum dilakukan pengumuman namun telah diwujudkan dalam bentuk nyata yang memungkinkan penggandaan ciptaan tersebut. Hal ini dikarenakan pendaftaran ciptaan merupakan suatu kewajiban untuk mendapatkan hak cipta. Namun demikian, pencipta maupun pemegang hak cipta yang mendaftarkan ciptaannya akan mendapat surat pendaftaran ciptaan yang dapat dijadikan sebagai alat bukti awal dipengadilan apabila suatu akan timbul sengketa dikemudian hari terhadap ciptaan tersebut.

Film di dalam Undang-Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dikenal dengan Sinematografi merupakan sebuah ciptaan. Dengan demikian, terdapat perbedaaan konsep tentang karya sinematografi yang diatur dalam Undang-undang

Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman dengan yang diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta. Undang-undang Hak Cipta tidak merumuskan definisi formil dari film dan dari karya sinematografi, namun dalam penjelasan Undang-Undang Hak Cipta disebutkan bahwa yang termasuk karya sinematografi adalah media komunikasi masa gambar gerak *(moving images)* .[10]

Sinematografi atau film merupakan ciptaan yang otomatis dilindungi hak cipta setelah suatu ciptaan dilahirkan Undang-Undang Hak Cipta juga menyatakan bahwa pencipta atau Pemegang Hak Cipta atas karya sinematografi dan program sosial media memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial.

Dari karya sinematografi antara lain terciptalah film. Berdasarkan pasal 1 ayat 1 Undang-undang nomor 33 tahun 2009 tentang Perfilman, film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertujukkan.[11] Dan film juga media audio-visual yang mampu menarik minat masyarakat dunia untuk tidak hanya sekedar menikmati hiburan, menyentuh emosional, dan membuat peka akan tetapi film akan mampu memperagakan kekayaan budaya. Oleh karenanya tidaklah salah jika banyak para ahli memberikan arti bahwa film ialah media terbaik

---

[10] Elyta Ras Ginting, *Hukum Hak Cipta Indonesia, Analisis Teori dan Praktik*, PT Cipta Aditya Bakti, Bandung. 2012, hlm. 161.

[11] Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 141, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5060.

yang digunakan oleh berbagai Negara maju. Kemudian film dikenal sebagai media penyimpan dari karya sinematografi tersebut. Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda dengan kamera, dan/atau oleh animasi.

Jenis film setidaknya di bagi dalam 3 macam, antara lain;

1. Film Cerita

   Film cerita ialah jenis film yang dinilai mengandung suatu cerita yang layak untuk dipertunjukkan di bioskop dengan menggunakan atau memerankan bintang film tenar dan juga didistribusikan sebagai barang dagangan (berobjek pada keuntungan). Adapun cerita yang diangkat dalam jenis film ini bisa berupa cerita fiksi atau berdasarkan kisah nyata yang kemudian di modifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dari unsur ceritanya maupun dari segi penonton (pemirsa) yang menyaksiakan film ini.

2. Film Dokumenter

   Pengertian jenis film dokumenter adalah film yang mengisahkan tentang suatu perjalanan yang lengkap, dari awal hingga ahirnya. Dimana dama film dokumenter ini tidak ditemukan cerita khayalan. Jenis film ini memiliki identitas dengan alur waktu yang sangat panjang.

3. Film Kartun

   Film kartun adalah jenis film yang ini diperankan oleh gambar animasi, misanya saja seperti Tom and Jerry, Hello Kitty, Naruto, dan lain sebaginya. Film

kartun ini bukan diperankan oleh manusia, akan tetapi dengan mamanfaatkan media teknologi seperti komputer, dan desain berkualitas grafis. [12]

Dalam perkembangan zaman, telah banyak film dibuat untuk dinikmati oleh masyarakat khususnya di Indonesia. Dalam hal pemutaran film, bioskop merupakan tempat pertama film-film diputar setelah itu ketika masa pemutaran film telah selesai, televisi serta media-media lain yang mempunyai lisensi dari hak ekonomi telah dapat memutarkan film-film tersebut. Dalam hal pemutaran film, banyak juga oknum masyarakat yang memanfaatkan cara-cara yang berpotensi pembajakan dengan melihat banyak masyarakat lain yang tidak atau belum dapat menonton langsung film di bioskop.

Pada bulan Oktober tahun 2016, masyarakat Indonesia kembali ditampilkan sebuah drama komedi keluarga dari MNC Picture di film Me vs Mami, yang berbeda dari film-film drama komedi sebelumnya, film ini diperankan oleh artis-artis ibu kota Jakarta. Lebih dari dua ratus dua puluh lima ribu penonton Indonesia, menonton film Warkop Me vs Mami, namun pada saat penayangan film tersebut, di bioskop XXI lantai V Samarinda Central Plaza (SCP), terjadi aksi yang merupakan pembajakan hak cipta atas film oleh seorang oknum penonton yang merupakan salah satu mahasiswi aktif semester VII Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) di Universitas Mulawarman (UNMUL). Uniknya, kejadian yang berpotensi pembajakan ini menggunakan aplikasi sosial media *Bigo Live* tidak seperti kejadian-kejadian

---

[12] Bobby Isla, *Pengertian Film*, http://www.indonesiastudents.com, 2017, diakses tanggal 31 Agustus 2018 Pukul 21.00 WIB.

pembajakan lainnya yang menggunakan media perekam vidio. Dalam kejadian ini, aksi tersebut dilakukan melalui layanan fitur *live* dari aplikasi *Bigo Live*.[13]

Bigo Live merupakan aplikasi sosial media yang penggunanya dapat menyiarkan secara langsung aktivitas yang dilakukannya lewat fitur layanan *Live*. Dalam kasus ini, seorang penonton secara langsung menyiarkan film dengan aksi yang berpotensi pembajakan melalui aplikasi fitur *Live* aplikasi sosial media *Bigo Live* ini.

Dari kasus di atas, dapat ditemukan isu hukum mengenai potensi pembajakan hak cipta pada karya sinematografi melalui penggunaan aplikasi media sosial *Bigo Live* dan penulis ingin melakukan sebuah penelitian serta kajian-kajian tentang potensi pelanggaran hak cipta pada karya sinematografi melalui penggunaan aplikasi media sosial *Bigo Live*.

Perbuatan pembajakan yang dilakukan oleh seorang penonton dalam aplikasi sosial media pada kenyataannya tidak dianggap sebagai sesuatu yang buruk oleh masyarakat. Masyarakat pengguna aplikasi sosial media tersebut merasa untung atas segala fasilitas yang diberikannya tetapi menimbulkan kerugian bagi pihak lain dan melanggar peraturan perundang-undangan yang terkait dengan hak cipta, sehingga seharusnya seorang penonton memliki tanggung jawab atas perbutan yang di lakukannya. Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi

---

[13] Cyber Crime, *Mensteaming Bigo Live Film Me Vs Mami, Mahasiswa Unmul Ditanggap Polisi*, https://www.beritahukum.com, 2016, diakses tanggal 16 Oktober 2018 Pukul 22.00 WIB.

Elektronik menyatakan bahwa penyelenggara sistem elektronik bertanggung jawab terhadap penyelengaraan sistem elektroniknya.

Sedikitnya dua peraturan perundang-undangan yang mengatur mengenai hal ini, di antara lain adalah Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang kemudian akan digunakan sebagai alat analisis dalam proses penelitian selanjutnya.

Menganggapi adanya permasalahan adanya aplikasi sosial media yang memberikan fitur *Live* atau siaran langsung yang dapat diakses secara gratis oleh masyarakat sebagai pengguna aplikasi tersebut terhadap film yang sedang diputar dibioskop, sedangkan di sisi lain dari film itu sendiri merupakan salah satu objek yang dilindungi oleh hak cipta. Sehingga menarik untuk dikaji maupun diteliti lebih mendalam mengenai hal tersebut. Berdasarkan keadaan-keadaan serta masalah-masalah yang telah dijelaskan di atas, maka Peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian hukum berupa skripsi yang berjudul: ”**Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Pada Pengguna Fitur Live Aplikasi Sosial Media Bigo Live Menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik mengangkat permasalahan yang berhubungan dengan judul skripsi yang akan dibahas, yaitu :

1. Bagaimana perlindungan hukum pemegang hak cipta terhadap pengguna layanan fitur *Live* aplikasi sosial media *Bigo Live* ketika pemutaran film di bioskop?
2. Upaya apa yang dapat dilakukan pemegang hak cipta terhadap pengguna layanan fitur *Live* aplikasi sosial media *Bigo Live* ketika pemutaran film bioskop?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan yang diatas, penulis mengadakan penelitian dengan tujuan untuk :

1. Untuk mengetahui perlindungan hukum pemegang hak cipta terhadap pengguna layanan fitur *Live* pada aplikasi sosial media *Bigo Live* ketika pemutaran film di bioskop.
2. Untuk mengetahui upaya yang dapat dilakukan pemegang hak cipta terhadap pengguna layanan fitur *Live* aplikasi sosial media Bigo *Live* ketika pemutaran film di bioskop.

D. Manfaat Penelitian

Nilai yang terkandung dari suatu penelitian tidak terlepas dari manfaat yang diperoleh dengan adanya penelitian tersebut. Dengan adanya penelitian ini manfaat yang akan penulis rumuskan adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

   Diharapkan dapat memberikan bahan pemikirian bagi ilmu hukum, khususnya dalam bidang hukum hak cipta, dan diharapkan dapat memberikan bahan bacaan dan referensi bagi kepentingan akademik, dan juga sebagai tambahan bagi kepustakaan serta hasil Penelitian juga diharapkan sebagai landasan untuk penelitian lebih lanjut terhadap kajian mengenai Hak Kekayaan Intelektual khususnya Hak Cipta Sinematografi.

2. Kegunaan Praktis

   Diharapkan dapat memberikan informasi kepada para pemegang hak cipta sinematografi mengenai adanya perbuataan penyebaran atau pembajakan film melalui aplikasi sosial media fitur *live* yang dilakukan oleh seorang penonton, dan diharapkan sebagai bahan informasi ataupun sumber ilmu bagi masyarakat maupun praktisi hukum yang ingin mendalami kajian mengenai Hak Kekayaan Intelektual khususnya Hak Cipta Sinematografi, serta diharapkan sebagai bahan yang dapat mengantisipasi pelanggaran Hak Cipta kepada pihak-pihak yang terlibat dalam industri perfilman yang berkaitan tentang hak cipta film.

E. Ruang lingkup

Penulisan dengan judul "Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Pada Pengguna Fitur *Live* Aplikasi Sosial Media *Bigo Live* Menurut Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta" ini penulis membatasi ruang lingkup permasalahan pada perlindungan hukum bagi pencipta maupun pemegang hak cipta atas karyanya yang dapat di siarkan langsung menggunakan fitur *Live* sosial media *Bigo Live* ilegal dan upaya apa yang dapat ditempuhnya.

F. Kerangka Teori

Kerangka teori adalah kerangka hipotesis yang menunjukan situasi masalah.[14] Penulis menggunakan beberapa teori berdasarkan teori berdasarkan dengan masalah yang akan diangkat untuk memperkirakan jawaban apa yang akan diperoleh pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Teori Perlindungan Hukum

Menurut Fitzgerald, menjelaskan teori perlindungan hukum bahwa hukum bertujuan mengintegrasikan dan mengkoordinasikan berbagai kepentingan dalam masyarakat karena dalam suatu lalu lintas kepentingan, perlindungan terhadap

[14] Buchari Lapau, *Metode Penelitian Kesehatan: Metode ilmiah Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi*, Yayasan Pustaka Obor Indonesia, Jakarta, 2013, hlm. 32.

kepentingan tertentu hanya dapat dilakukan dengan cara membatasi berbagai kepentingan di lain pihak.[15]

Menurut pendapat Hadjon, bahwa perlindungan hukum bagi rakyat sebagai tindakan pemerintah yang bersifat preventif dan represif. Perlindungan hukum yang preventif bertujuan untuk mencegah terjadinya sengketa, yang mengarahkan tindakan pemerintah bersikap hati-hati dalam pengambilan keputusan berdasarkan diskresi. Sedangkan Perlindungan hukum yang represif bertujuan untuk menyelesaikan terjadinya sengketa, termasuk penangannya di lembaga peradian.[16] Begitu pula halnya Hak Kekayaan Intelektual khususnya pada hak cipta dapat diberikan perlindungan hukum dalam hal sebagai berikut.

a. Perlindungan hukum preventif

Perlindungan hukum preventif ini, merupakan perlindungan yang diberikan oleh pemerintah dengan tujuan untuk mencegah suatu pelanggaran serta memberikan batasan dalam melakukan suatu kewajiban berdasarkan peraturan perundang-undangan. Dalam hal ini upaya pencegahan atau upaya preventif yaitu suatu upaya untuk mengurangi terjadinya kegiatan pembajakan atau penggandaan karya cipta lagu yang dapat menyebabkan kerugian salah satunya ialah itikad baik.[17] Pasal 40 ayat (1) huruf m Undang-undang Hak Cipta secara eksplisit

---

[15] Rita Teresia, *Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Pemilik Lagu Atas Perbuatan Pengunduhan Lagu Melalui Situs Tanpa Bayar Di Internet*, Skripsi, Program Sarjana Hukum Universitas Riau, Pekanbaru, 2015, hlm. 10.

[16] Plilipus M. Hadjon, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*, PT. Bina Ilmu, Surabaya, 1987, hlm. 29.

[17] Tommy Hottua Marbun, 2013 *"Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Karya Cipta Lagu dan Musik Dalam Bentuk Ringtone Pada Telepon Seluler", Jurnal Hukum Ekonomi*, Vol. 1, No.

menyatakan bahwa karya sinematografi merupakan salah satu karya ciptaan yang dilindungi oleh Undang-undang.

Pada Pasal 64 ayat (2) Undang-undang Hak Cipta dijelaskan bahwa hak cipta bukan merupakan syarat mendapatkan hak cipta. Artinya, pencatatan hak cipta bukan lah suatu keharusan karena perlindungan suatu ciptaan dimulai sejak ciptaan itu ada atau terwujud. Maka suatu ciptaan baik yang tercatat maupun tidak tercatat akan tetap dilindungi. Namun, dengan terdaftarnya suatu ciptaan mampu menguatkan posisi pencipta maupun pemegang hak cipta dalam hal pembuktian apabila terjadi sengketa atau masalah atas suatu pelanggaran pada karya sinematografi.

Selain upaya perlindungan preventif dari Undang-undang Hak Cipta, pada Undang-undang ITE juga mengatur tentang upaya pencegahan pelanggaran hak cipta terkhusunya pada media internet maupun sosial media. Dijelaskan bahwa dalam melakukan pemutusan akses terhadap informasi Elektronik atau Dokumen Elektonik yang memiliki muatan yang melanggar hukum.[18] Dalam hal ini, kegiatan pembajakan melakukan siaran langsung *(live)* melalui aplikasi sosial media *Bigo Live* secara ilegal merupakan perbuatan melawan hukum.

1, Februari 2013, hlm. 6. http://download.portalgaruda.org/article.php?article=58540&val=4114/ Diakses pada tanggal 5 Oktober 2018 Pukul 8.30 WIB.

[18] Pasal 40 ayat (2b) Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843.

b. Perlindungan hukum represif

Perlindungan hukum represif merupakan perlindungan akhir berupa sanksi seperti denda, penjara, dan hukuman tambahan yang diberikan apabila sudah terjadi sengketa atau telah dilakukan suatu pelanggaran.[19] Seiring dengan sering terjadinya pelanggaran hak cipta terhadap para pemegang hak cipta, Undang-undang Hak Cipta pun mengatur dengan tegas mengenai upaya refresif sebagai tanggapan hak cipta terhadap para pemegang hak cipta, Undang-undang Hak Cipta pun mengatur dengan tegas mengenai upaya represif sebagai tangggapan atas munculya sengketa atau masalah dibidang hak cipta pada suatu karya sinematografi. Upaya peyelesaian sengketa tersebut dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan.

Upaya pertama dalam penyelesaian sengketa pada harus dilakukan melalui jalur mediasi. Berdasarkan Pasal 95 ayat (4) Undang-undang Hak Cipta tercantum Selain pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam bentuk Pembajakan, sepanjang para pihak yang bersengketa diketahui keberadaannya dan/atau berada di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia harus menempuh terlebih dahulu penyelesaian sengketa melalui mediasi.[20]

Selain tidak memenuhi titik terang, kemudian dilakukan upaya penyelesaian sengketa melalu jalur pengadilan. Adapun pengadilan yang berwenang untuk

---

[19] *Ibid*. hlm. 20.

[20] Pasal 95 ayat (4) Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599.

menyelesaikan hak cipta adalah pengadilan niaga. Melalui pengadilan niaga ini lah, pencipta maupun pemegang hak cipta yang merasa hak yang dimilikinya telah dilanggar dapat mengajukan gugatan ganti rugi. Hal ini diatur khususnya pada Pasal 95 hingga pasal 99 Undang-undang Nomor 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Ganti kerugian juga diatur pada Pasal 1365 dan 1366 KUHPerdata yang mana tercantum bahwa tiap perbuatan melanggar hukum yang membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang karena salahnya menerbitkan kerugian itu, mengganti kerugian tersebut[21] dan setiap orang bertanggung-jawab tidak saja untuk kerugian yang disebabkan karena perbuatannya, tetapi juga untuk kerugian yang disebabkan karena kelalaiannya atau kurang hati-hatinya.[22]

2. Teori Hak Kekayaan Intelektual

Hak Kekayaan Intelektual, disingkat "HKI" atau adalah padanan kata yang biasa digunakan untuk *Intellectual Property Rights* (IPR), yakni hak yang timbul bagi hasil olah pikir yang menghasikan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia pada intinya HKI adalah hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari suatu kreativitas intelektual. Teori-teori yang dijadikan landasan perlindungan hak kekayaan intelektual sebagaimana yang dikemukakan oleh Robert M. Sherwood, yaitu sebagai berikut.[23]

---

[21] Pasal 1365 Kitab Undang-undang Hukum Perdata.

[22] Pasal 1366 Kitab Undang-undang Hukum Perdata.

[23] Ranti Fauza Mayana, *Perlindungan Desain Industri di indonesia dalam Era Perdagangan Bebas*, Grasindo, Jakarta, 2004, hlm. 44.

1. *Reward Theory*

Teori Pertama yang dikemukakannya adalah *reward theory* yang memiliki makna yang sangat mendalam berupa pengakuan terhadap karya intelektual yang telah dihasilkan oleh seseorang sehingga kepada penemu atau pencipta harus diberikan penghargaan sebagai imbalan atas upaya-upaya kreatifnya dalam menemukan atau menciptakan karya-karya intelektual tersebut.

2. *Recovery Theory*

Teori ini menyatakan bahwa penemu atau pencipta yang telah mengeluarkan waktu, biaya serta tenaga dalam menghasilkan karya intelektualnya harus memperoleh kembali apa yang telah dikeluarkannya tersebut.

3. *Incentive Theory*

Teori ini mengaitkan pengembangan kreativitas dengan memberikan intensif bagi para penemu atau pencipta untuk mengupayakan terpacunya kegiatan-kegiatan penelitian yang berguna.

4. *Risk Theory*

Teori ini mengakui bahwa Hak Kekayaan Intelektual merupakan suatu hasil karya yang mengandung resiko yang mana dapat memungkinkan orang lain yang terlebih dahulu menemukan cara tersebut atau memperbaikinya dengan demikian adalah wajar untuk memberikan suatu bentuk perlindungan hukum terhadap upaya atau kegiatan yang mengandung resiko tersebut.

5. *Ekonomic Growth Stimulus Theory*

Teori ini mengakui bahwa Hak Kekayaan Intelektual merupakan suatu alat dari pembangunan ekonomi, dan yang dimaksud dengan pembangunan ekonomi adalah keseluruhan tujuan yang dibangunnya suatu system perlindungan atas Hak Kekayaan Intelektual yang efektif.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara berpikir, berbuat yang dipersiapkan dengan baik untuk mengadakan dan mencapai suatu tujuan penelitian. Sehingga penelitian tidak mungkin dapat dirumuskan, ditemukan, dianalisa maupun memecahkan masalah dalam suatu penelitian tanpa metode penelitian. Masalah pemilihan metode adalah masalah yang sangat signifikan dalam suatu penelitian ilmiah karena nilai, mutu, validitas dan hasil penelitian ilmiah sangat ditentukan oleh pemilihan metodenya. Adapun metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini meggunakan kajian hukum normatif untuk memahami penerapan norma-norma hukum terhadap fakta-fakta, sehingga diperlukan suatu telaah terhadap unsur-unsur hukum.[24] Penelitian hukum normatif yaitu jenis penelitian yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka, yakni dengan mengumpulkan data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer, bahan

[24] Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 2003, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat,* PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 3.

hukum sekunder dan bahan hukum tersier. Bahan-bahan tersebut kemudian disusun secara sistematis, dikaji, kemudian ditarik suatu kesimpulan yang berhubungan terkait masalah yang diteliti.[25]

2. Pendekatan Penelitian

Terdapat beberapa pendekatan yang digunakan dalam suatu penelitian hukum. Adapun dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan sebagai berikut.

a. Pendekatan Perundang-undangan *(Statute Approach)*

Pendekatan Perundang-undangan *(Statute Approach)* dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang bersangkut paut dengan isi hukum yang ditangani.[26] Adapun diantaranya ialah pendekatan terhadap Kitab Undang-undang Hukum Perdata dan Undang-undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.

b. Pendekatan Konseptual (*Conceptual Approach*)

Pendekatan Konseptual beranjak dari pandangan dan doktrin yang berkembang didalam ilmu hukum. Dengan mempelajari pandangan dan doktrin-doktrin didalam ilmu hukum, peneliti akan menemukan ide-ide yang melahirkan pengertian-pengertian hukum, konsep-konsep hukum, dan asas-asas hukum yang relavan dengan isu yang dihadapi.[27] Dalam penulisan skripsi ini, penulis

---

[25] *Ibid*, hlm.13.

[26] Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Edisi Revisi, Prenadademia Group, Jakarta, 2006, hlm. 133.

[27] *Ibid*, hlm. 135.

menggunakan konsep yang mengacu pada konsep Hukum Hak Kekayaan Intelektual.

3. Bahan Hukum

Penelitian ini termasuk jenis penelitian yuridis normatif sehingga bahan yang digunakan yaitu :

a. Bahan hukum primer

Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang bersifat autoriatif artinya mempunyai otoritas atau bersifat mengikat bagi setiap orang, yaitu:

1. Kitab Undang-undang Hukum Perdata;
2. Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta;
3. Undang-undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman;
4. Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
5. Peraturan lainnya yang terkait.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang tidak mengikat tetapi menjelaskan mengenai bahan hukum primer yang merupakan hasil olahan dari pendapat atau pikiran para pakar atau ahli yang mempelajari suatu badan tertentu secara khusus yang dimana akan memberi petunjuk kepada peneliti. Bahan hukum sekunder berasal dari data yang diperoleh dari bahan kepustakaan, yang meliputi bahan-bahan dokumen, laporan, hasil penelitian terdahulu, peraturan perundang-

undangan yang berkaitan, dan buku buku ilmiah yang berhubungan dengan masalah yang menjadi topik penelitian.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan hukum yang mendukung bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder dengan memberikan pemahaman dan pengertian atas bahan hukum lainnya. Bahan hukum yang digunakan adalah kamus besar bahasa Indonesia dan kamus hukum.

4. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Dengan menggunakan studi kepustakaan yaitu suatu bentuk pengumpulan data lewat membaca buku literatur, mengumpulkan, membaca dokumen yang berhubungan dengan obyek penelitian, dan mengutip dari data-data sekunder yang meliputi peraturan perundang-undangan, dokumen, dan bahan-bahan kepustakaan lain dari beberapa buku-buku referensi, artikel-artikel dari beberapa jurnal, arsip, hasil penelitian ilmiah, peraturan perundang-undangan bahan-bahan kepustakaan lainnya yang relevan dengan permasalahan yang diteliti.

5. Teknik Analisis Bahan Hukum

Data primer, data sekunder dan data tersier yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan metode kualitatif secara deskriptif dengan memperhatikan penerapannya yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti. Dalam model ini dilakukan suatu proses siklus antar tahap-tahap, sehingga data yang terkumpul akan

berhubungan dengan satu sama lain dan benar-benar data yang mendukung peneliti dalam penyusunan laporan penelitian nya.[28]

6. Teknik Pengambilan Kesimpulan

Dalam perumusan masalah, menggunakan teknik pengambilan kesimpulan yang bersifat deduktif yaitu kesimpulan berupa prinsip atau sikap yang berlaku khusus berdasarkan atas fakta- fakta yang bersifat umum.

[28] HB Sutopo, *Metode Penelitian Kualitatif*, UNS Press, Surakarta, 2002, hlm. 35.