

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini begitu cepat, produk-produk baru diciptakan untuk mempermudah aktivitas manusia. Selain bermacam produk baru juga dikembangkan produk-produk inovasi yang menambah fasilitas dan fitur pada produk-produk yang sudah ada. Komputer, telepon genggam, telepon pintar, dan internet telah memberikan banyak perubahan pola hidup didalam masyarakat. Saat ini produk-produk teknologi informasi tersebut bukan lagi merupakan barang mewah, artinya hampir setiap lapisan masyarakat dapat memilikinya.

Pesatnya perkembangan teknologi ini bahkan menjadikan pembuatan dan penggunaan perangkat lunak selanjutnya disebut *software* menjadi mudah untuk diakses dan diaplikasikan oleh berbagai pihak, baik oleh pemerintah maupun pribadi, dan bukan hanya merupakan otoritas beberapa lembaga atau negara tertentu saja di dunia. *Software* adalah istilah umum untuk data yang diformat dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca dan ditulis oleh komputer. *Software* merupakan data elektronik yang disimpan sedemikian rupa dalam komputer, data yang disimpan ini dapat berupa program atau instruksi yang akan dijalankan oleh perintah, maupun catatan-catatan yang diperlukan oleh komputer untuk menjalankan perintah yang dijelankannya.¹

. Dalam *Black's Law Dictionary*, lisensi diartikan sebagai : *The permission by competent authority to do an act which, without such permission would be illegal, a*

¹ Amin Rois Sinung Nugroho, *Berbisnis Software Gratis*, Jakarta, PT Elek Media Komputindo, 2009, hlm.2

*trespass, a tort, or otherwise would not allowed.*² Yang artinya adalah izin yang diberikan oleh pihak yang berwenang untuk melakukan sesuatu tindakan atau perbuatan, yang tanpa adanya izin tersebut, maka tindakan atau perbuatan tersebut merupakan suatu tindakan yang terlarang, yang tidak sah, yang merupakan perbuatan melawan hukum. Dalam kamus hukum ekonomi, lisensi diartikan sebagai izin dari pemilik suatu hak kepada orang lain untuk melakukan sesuatu yang berhubungan dengan hak yang dimilikinya itu.³

WIPO (*World Intellectual Property Organization*) selanjutnya disebut WIPO memberi pengertian lisensi sebagai berikut :*“License means, in the case of right covered by a patent, or by a protected utility model, industrial design, new plant variety or trade mark (industrial property), the permission, given by the owner of that right (licensor) to perform acts which are covered by that right”*⁴

Yang artinya, Lisensi adalah hal hak yang dicakup oleh paten, atau oleh model utilitas yang dilindungi, desain industri, varietas tanaman baru atau merek dagang (properti industri), izin, yang diberikan oleh pemilik hak itu (pemberi lisensi) untuk melakukan tindakan yang dicakup oleh hak tersebut.

Pada umumnya lisensi selalu dikaitkan dengan hak atas kekayaan intelektual (HAKI), sebagaimana yang dikemukakan oleh Gunawan Widjaja, yang memberikan arti lisensi sebagai suatu bentuk pemberian izin untuk memanfaatkan suatu HAKI yang dapat diberikan oleh *licensor* (pemberi lisensi) kepada *licensee* (penerima lisensi) agar *licensee* dapat melakukan suatu bentuk kegiatan usaha, baik dalam bentuk

² Henry Campbel Black, *Black's Law Dictionary, 5th Edition*, St. Paul Minn, Wet Publishing, 1979, hlm.829

³ A.F Elly Erawati dan J.S Badudu, *Kamus Hukum Ekonomi*, Jakarta, Elips, 1997, hlm.80

⁴ WIPO Licensing Guide for Developing Countries, Geneva, 1977, hlm. 27

teknologi atau pengetahuan (*knowhow*) yang dapat dipergunakan untuk memproduksi, menghasilkan, menjual, atau memasarkan barang (berwujud) tertentu, maupun yang akan dipergunakan untuk melaksanakan kegiatan jasa tertentu, dengan mempergunakan HAKI yang di lisensikan itu. Untuk keperluan tersebut *licensee* diwajibkan untuk memberikan kontra prestasi dalam bentuk pembayaran *royalti* yang dikenal juga dengan istilah *license fee*.⁵

Intellectual Property Rights menurut *World Trade Organization* (WTO) diartikan sebagai “*rights given to people over the creations of their minds*”⁶ (hak yang diberikan kepada seseorang atas kreasinya). Menurut WIPO, pengertian *intellectual property* secara luas diartikan sebagai “*the legal rights which result from intellectual activity in the industrial, scientific, literary and artistic fields*”.⁷ (hak yang berasal dari hasil karya intelektualitas manusia dibidang industri, ilmu pengetahuan, kesusasteraan dan seni).

Secara substantif pengertian HAKI dapat dideskripsikan sebagai hak atas kekayaan yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia.⁸ Salah satu perjanjian internasional di bidang HKI adalah TRIPs (Trade Related aspects of Intellectual Property Rights) yang merupakan terkait perdagangan. Perjanjian ini merupakan salah satu kesepakatan di bawah organisasi perdagangan dunia atau WTO yang bertujuan menyeragamkan sistem HKI di seluruh negara anggota WTO. TRIPs merupakan

⁵ Gunawan Widjaja, *Lisensi*, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2001, hlm.10

⁶ World Trade Organization, *Intellectual Property Rights and The TRIPs Agreements*, https://www.wto.org/english/tratop_e/trips_e/trips_e.htm, diakses pada 26 Desember 2020 pukul 17:35 Wib.

⁷ WIPO Intellectual Property Handbook : *Policy, Law, and Use*, <https://www.wipo.int/about-ip/en/>, diakses pada 26 Desember 2020 pukul 17:50 Wib.

⁸ Suyud Margono, *Hak Kekayaan Intelektual, Komentar Atas Undang-Undang Rahasia Dagang, Desain Industri, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu*, Jakarta, CV. Novindo Pustaka Mandiri, 2001, hlm.9

rezim peraturan HKI dengan obyek perlindungan paling luas dan paling ketat. Karena merupakan bagian dari WTO maka, pelaksanaan TRIPs dilengkapi dengan sistem penegakan hukum serta penyelesaian sengketa.⁹

Software merupakan hal yang timbul dari kemampuan intelektual manusia, oleh karena itu patut untuk dilindungi. HAKI memang menjadikan karya-karya yang timbul atau lahir karena adanya kemampuan intelektual manusia yang harus dilindungi. Kemampuan intelektual manusia dihasilkan oleh manusia melalui daya, rasa, dan karsanya yang diwujudkan dengan karya-karya intelektual. Karya-karya intelektual juga dilahirkan menjadi bernilai, apalagi dengan manfaat ekonomi yang melekat sehingga akan menumbuhkan konsep kekayaan terhadap karya-karya intelektual.¹⁰ Beberapa aturan internasional yang berperan dalam melindungi *software* ini adalah seperti TRIPs, Konvensi Berne dan WIPO

Hal yang membedakan TRIPs dengan konvensi – konvensi Internasional sebelumnya adalah dalam konvensi - konvensi Internasional sebelumnya aturan mengenai *software* atau program komputer tidak diatur secara jelas dan tegas, Konvensi Berne dan WIPO misalnya hanya menyebutkan bahwa literary works, atau dalam bahasa Indonesia berarti karya sastra diberikan perlindungan selama 25 tahun, sedangkan di dalam TRIPs disebutkan secara jelas bahwa Program Komputer (*software*) merupakan literary works sebagaimana yang dimaksud dalam Konvensi Berne, dan mendapat perlindungan selama 50 tahun. TRIPs merupakan pelopor bagi lahirnya hukum positif Indonesia baru tentang Hak Kekayaan Intelektual. Dalam

⁹ Sudargo Gautama dan Rizawanto Winata, *Pembaharuan Undang – Undang Hak Cipta*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 1997, hlm 2

¹⁰ *Ibid*

kerangka penyesuaian peraturan perundang-undangan Hak Kekayaan Intelektual nasional dengan norma-norma Persetujuan TRIPs, Indonesia telah mengambil langkah untuk menyiapkannya secara sistematis. Indonesia diwajibkan membenahi hukum positifnya tentang hak kekayaan intelektual sesuai dengan TRIPs. Maka dari itu Indonesia membuat Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Pada umumnya semua HAKI dapat dilisensikan, dalam hal pemilik atau pemegang HAKI tidak melakukan sendiri HAKI yang dimilikinya tersebut, ataupun dalam hal pemilik atau pemegang HAKI tersebut bermaksud untuk mengembangkan usahanya melalui HAKI yang dimilikinya tanpa melibatkan dirinya secara aktif.¹¹

Lisensi erat kaitannya dengan hak cipta. Merujuk pada beberapa pengertian tentang lisensi diatas, lisensi merupakan pemberian izin tentang pemakaian sesuatu, dalam hal ini *Software* yang diberikan oleh pemilik atau pemegang hak cipta atas sesuatu tersebut. Latar belakang pemberian lisensi, tentunya tergantung dari masing-masing pemegang hak cipta. Ada pihak yang memberikan lisensi tanpa pamrih, namun ada juga yang memberikan ketentuan yang mengharuskan penerima lisensi untuk melaksanakan kewajiban tertentu, misalnya dengan membayar sejumlah uang atau membeli ciptaan yang dimilikinya.

Lisensi tidak harus dituangkan dalam bentuk tertulis dan berasifat formal, karena pada dasarnya hanyalah sebagai pemberian izin. Tetapi akan lebih baik kalau lisensi tersebut diformalkan sehingga diketahui oleh pihak-pihak baik yang akan menggunakan maupun tidak.¹² Jika kita kembali mengutip Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, maka Pasal 2 ayat (2) menyatakan sebagai berikut:

¹¹ Gunawan Widjaja, *Op.Cit.*, hlm.15

¹² *Ibid*

“Pencipta dan atau pemegang hak cipta atas karya sinematografi dan program komputer memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuan menyewakan ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial”

Berdasarkan isi pasal diatas, memang terlihat bahwa sebenarnya pemegang hak cipta memiliki kebebasan untuk mengizinkan atau tidak mengizinkan penggunaan sebuah ciptaan tanpa sepengetahuannya. Meskipun demikian, perangkat lunak (*software*) komersil yang dikembangkan oleh vendor atau perusahaan besar, seringkali isi lisensi sudah ditetapkan secara sepihak. Hal ini bisa dipahami karena program komersil memang dibuat dan dikembangkan untuk dijual atau dikomersilkan.

Sudah dijelaskan sebelumnya bahwa *software* merupakan sebuah program komputer, menurut Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta program komputer merupakan salah satu ciptaan yang dilindungi. Pada ketentuan umum undang-undang ini disebutkan bahwa program komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu. Kesimpulan itu yang memberikan alasan kenapa *software* harus dilindungi.¹³

Menurut Kovensi Bern Tahun 1971, *software* dan kompilasi data dilindungi hanya sebagai karya tulisan. Barulah pada tahun 1976 dengan adanya *amandement to the copyright* yang menambahkan proteksi terhadap hak cipta ke program komputer, sejak saat itu sistem operasi termasuk dalam perangkat lunak yang dilindungi oleh hak

¹³ Mochamad Wahyudi, *Fenomena Pembajakan Software di Indonesia : Antara Kebutuhan dan Pelanggaran Hak Cipta (HKI)*, www.wahyudi.or.id, diakses pada 24 Desember 2020 pukul 23:32 Wib

cipta.¹⁴ Pencipta *software*, khususnya yang berbentuk perusahaan selain menandatangani pada perlindungan hak cipta atas perangkat lunak yang dibuatnya, juga dapat melindungi diri dengan ketentuan peraturan rahasia dagang, dan bahkan mulai diperkenalkan lembaga perlindungan melalui paten perangkat lunak komputer.¹⁵

Dalam rangka penegakan Undang-Undang Hak Cipta, pihak Dirjen HKI telah mengirim “*Direct Mail*” yang berisi semacam peringatan kepada beberapa perusahaan yang diduga menggunakan *software* tanpa lisensi dalam melakukan kegiatan bisnis mereka.¹⁶

Masyarakat Indonesia sampai saat ini masih gemar menggunakan *software* tidak berlisensi. Alasannya klasik, dan hampir semua orang tahu. Mahalnya harga *software* yang asli menjadikan konsumen beralih pada *software* tidak berlisensi. Fakta bahwa lisensi perangkat lunak (*software*) terlampau mahal bagi masyarakat Indonesia memang benar. Sebagai contoh untuk menjalankan sebuah komputer di butuhkan sistem operasi seperti *Windows 10*, harga lisensi *windows 10* mulai dari \$139 (setara Rp.1.960.460) untuk versi *home* dan \$199.99 (setara Rp. 2.820.664) untuk versi Pro.¹⁷ Ini baru sistem operasi, masih banyak *software* lain yang dibutuhkan untuk menjalankan sebuah komputer.

Bukan hanya masyarakat, perusahaan di Indonesia juga masih menggunakan *software* tidak berlisensi dimana itu rentan terinfeksi malware yang mengakibatkan privasi dan data pribadi konsumen terancam bocor. SAFEnet, organisasi regional yang

¹⁴ Muhammad Djumhana, *Perkembangan Doktrin dan Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual*, Bandung, PT Citra Aditya Bakti, 2006, hlm.3

¹⁵ *Ibid*, hlm. 24

¹⁶ Elyta Ras Ginting, *Penegakan Undang-Undang Hak Cipta : Mengapa Masih Belum Efektif*, Sinar Indonesia Baru, 2003 hlm.4

¹⁷ Microsoft, Buy Windows 10 Pro for Business, <https://www.microsoft.com/en-us/p/windows-10-pro/df77x4d43rkt?activetab=pivot%3aoverviewtab>, diakses pada 24 Desember pukul 11:45 WIB.

bergerak di bidang perlindungan hak-hak digital warga, mendesak para perusahaan untuk mengadopsi *software* asli. Berdasarkan *Business Software Alliance* (selanjutnya disebut BSA) *Global Software Survey* 2018, tingkat pemakaian perangkat lunak bajakan di Indonesia mencapai 83%. Angka tersebut merupakan yang tertinggi dibandingkan dengan rata-rata di Asia Pasifik sebesar 57 %.¹⁸

BSA merupakan organisasi terkemuka yang secara konsisten mendukung penciptaan dunia digital yang aman dan legal. BSA mewakili industri peranti lunak komersial dunia serta para mitranya di industri peranti keras dalam interaksinya dengan pihak pemerintah serta dalam pasar internasional. Anggota BSA mewakili industri dengan perkembangan terpesat di dunia. Program yang dilaksanakan oleh BSA mendukung perkembangan teknologi melalui pendidikan serta penciptaan kebijakan yang mencakup isu perlindungan hak cipta, keamanan dunia maya serta e-commerce. Anggota BSA meliputi *Adobe, Apple, Autodesk, Avid, Bentley Systems, Borland, Cadence Design Systems, Cisco Systems, CNC Software/Mastercam, Dell, Entrust, HP, IBM, Intel, Internet Security Systems, McAfee, Microsoft, Minitab, PTC, RSA Security, SAP, SolidWorks, Sybase, Symantec, Synopsys, The MathWorks, Trend Micro and UGS*. Anggota-anggota di Asia di antaranya: *Agilent* (Taiwan), *Altium* (China), *Andal Software* (Indonesia), *ARM* (Taiwan), *Biztrak* (Malaysia), *Cimatron Technologies* (Taiwan), *Electric Angels* (Malaysia), *Innodium* (Malaysia), *Justsystem* (Japan), *Morisawa* (Japan), *National Instruments* (Taiwan), *SAP* (Taiwan), *Software*

¹⁸ Detikinet, *Mayoritas Perusahaan RI Pakai Software tidak berlisensi*, <https://inet.detik.com/business/d-4923935/duh-mayoritas-perusahaan-ri-pakai-software-bajakan>, diakses pada 23 Desember 2020 pukul 14:44 WIB.

Industry Information Centre (Hong Kong), *Syscom Computer* (Taiwan) and *UBS Corporation* (Malaysia).¹⁹

Masih banyak perusahaan-perusahaan yang beroperasi di Indonesia yang menggunakan *software tidak berlisensi* dalam bisnis mereka. Bahkan, menurut studi dari aliansi perangkat lunak (BSA), sebanyak 83 % perusahaan di Indonesia masih menggunakan *software tidak berlisensi*. Tidak disebutkan secara rinci berapa jumlah perusahaan yang BSA teliti, untuk bahan riset mereka. Namun angka tersebut menempatkan Indonesia sebagai negara Asia Tenggara teratas yang paling banyak menggunakan *software* ilegal, dari sisi penggunaan secara korporat.²⁰

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk menulis proposal skripsi dengan judul **“PENGATURAN PENGGUNAAN SOFTWARE BERLISENSI SERTA UPAYA PERLINDUNGANNYA DITINJAU DARI HUKUM INTERNASIONAL DAN HUKUM NASIONAL ”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah pada latar belakang, penulis dapat menarik beberapa pokok permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaturan terhadap penggunaan software berlisensi ditinjau dari hukum internasional dan hukum nasional?

¹⁹ <http://www.bsa.org>, diakses pada 22 Desember 2020 pukul 15:55 Wib.

²⁰ Reska K. Nlstanto, *80 Persen Perusahaan di Indonesia Pakai Software tidak berlisensi*, <https://tekno.kompas.com/read/2019/10/12/09343237/80-persen-perusahaan-di-indonesia-pakai-software-bajakan?page=all>, diakses pada 9 Juni 2021, pada 21:01 WIB.

2. Bagaimana upaya perlindungan hukum terhadap software berlisensi ditinjau dari hukum internasional dan hukum nasional.

C. Tujuan Penelitian

Suatu tujuan penelitian harus dinyatakan dengan jelas dan ringkas, karena hal yang demikian akan dapat memberikan arah pada penelitiannya.²¹ Berdasarkan judul dan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan mengenai :

1. Memberikan pemahaman tentang pengaturan terhadap penggunaan software berlisensi ditinjau dari hukum internasional dan hukum nasional
2. Memberikan pemahaman mengenai upaya perlindungan hukum terhadap software berlisensi ditinjau dari hukum internasional dan hukum nasional

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diwujudkan agar memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Manfaat itu diuraikan dalam bentuk manfaat teoritis dan manfaat langsung , berikut pemaparannya :

1. Manfaat teoritis

Manfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan itu sendiri, serta untuk menyumbangkan pemikiran penulis mengenai penggunaan software tidak berlisensi dan penyelesaiannya ditinjau dari hukum internasional dan hukum nasional

²¹ Bambang Sugono, 2012, *Metodologi Penelitian Hukum*, Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada, Hlm. 109

2. Manfaat langsung

Diharapkan agar penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam pemecahan suatu masalah bagi pembaca, khususnya bagi para praktisi dan akademisi hukum.

E. Metode Penelitian

Untuk keberhasilan suatu penelitian yang baik dalam memberi gambaran dan jawaban terhadap permasalahan yang diangkat, tujuan serta manfaat penelitian sangat ditentukan oleh metode yang digunakan dalam penelitian.

Penelitian tersebut haruslah disusun berdasarkan data-data dari hasil penelitian dan bersifat objektif sehingga dapat diuji kebenarannya. Data adalah kumpulan keterangan-keterangan baik tulisan maupun lisan untuk membantu dan menunjang penelitian. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah :

1. Tipologi Penelitian

Dalam penyusunan penelitian hukum ini jelas penelitian yang digunakan adalah penelitian normatif.

Penelitian Normatif

Yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder.²² Penelitian Normatif yang dipakai oleh peneliti adalah penelitian inventarisasi hukum positif dan penelitian sinkronisasi hukum. Penelitian hukum inventarisasi normatif yaitu kegiatan pendahuluan yang bersifat mendasar bagi penelitian-

²² Soejono Soekanto dan Sri Mamudji, *penelitian Hukum Normatif suatu Tinjauan Singkat*, Rajawali Pers, Jakarta, 2006, hlm. 14.

penelitian lainnya.²³ Dalam penelitian ini terdapat tiga kegiatan pokok .²⁴

Penetapan kriteria identifikasi untuk menyeleksi manakah norma-norma yang disebut sebagai norma hukum positif dan norma yang dianggap norma social lainnya yang bersifat non hukum .

- 1) Melakukan koreksi terhadap norma-norma yang sudah diidentifikasi sebagai norma hukum (hukum positif)
- 2) Mengorganisasikan norma-norma yang sudah berhasil diidentifikasi dan dikumpulkan ke dalam suatu system yang kompherensif.

Penelitian sinkronisasi hukum yaitu penelitian yang meneliti sampai sejauh mana positif hukum tertulis yang ada di sinkron atau serasi satu sama lainnya.²⁵

2. Jenis Data

Sebagai penelitian normatif maka penelitian ini lebih menitikberatkan pada studi kepustakaan yang berdasarkan pada data sekunder antara lain yang mencakup dokumen-dokumen resmi,buku-buku,hasil penelitian yang berwujud laporan dan sebagainya²⁶. Data sekunder digolongkan menjadi bahan hukum yang terdiri dari :

²³ *Ibid*, hlm. 81.

²⁴ *Ibid*, hlm. 82.

²⁵ Bambang Sunggono,*Metode Penelitian Hukum*,Jakarta:Rajawali Pers,2010,hlm 94

²⁶ Amirudin dan Zainal Asikin,*Pengantar Metode Penelitian Hukum*,Jakarta;PT.Raja Grafindo, 2004, hlm 117

a. Bahan Hukum Primer, adalah bahan-bahan yang memiliki kekuatan hukum mengikat kepada masyarakat yang dalam hal ini berupa peraturan perundang-undangan yang berlaku dan berkaitan dengan penggunaan software tidak berlisensi dan penyelesaiannya ditinjau dari hukum internasional dan hukum nasional diantaranya adalah :

1) *Berne Convention for The Protection of Literary and Artistic Works*

1971

2) *Convention Establishing The World Intellectual Property Organization (WIPO)*

3) *Universal Copyright Convention*

4) *WIPO Copyright Treaty*

5) *WIPO Performance and Phonogram Treaty*

6) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

b. Bahan Hukum Sekunder, adalah bahan hukum yang memberikan penjelasan atau keterangan-keterangan mengenai peraturan-peraturan perundang-undangan, berbentuk buku-buku yang ditulis oleh para sarjana hukum, literature-literatur hasil penelitian yang dipublikasikan, makalah, jurnal-jurnal hukum dan data-data lain yang berkaitan dengan judul penelitian.

c. Bahan Hukum Tersier, adalah bahan hukum yang memberikan spetunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder, berupa kamus yang digunakan untuk membantu penulis dalam menerjemahkan istilah yang digunakan dalam penulisan ini.

3. Teknik pengumpulan data

a. Studi kepustakaan

Data yang diperoleh yaitu dengan mempelajari dan menganalisis secara sistematis digunakanya buku-buku, surat kabar, makalah ilmiah, majalah, internet, peraturan perundangan-undangan dan bahan-bahan lain yang berhubungan dengan materi yang dibahas dalam skripsi ini

b. Sumber data

1. Perpustakaan Wilayah Sumatera Barat
2. Perpustakaan Universitas Andalas
3. Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Andalas
4. Koleksi buku pribadi milik peneliti
5. Website resmi dari lembaga/organisasi yang relevan dengan topic penelitian ini

4. Teknik Pengolahan dan Analisis Bahan Hukum

a. Pengolahan Bahan Hukum

Pengolahan bahan hukum dilakukan dengan cara *editing* yaitu pengolahan data dengan cara menyusun kembali, meneliti, dan memeriksa bahan hukum yang telah diperoleh agar dapat tersusun secara sistematis.

b. Analisis Bahan Hukum

Analisis bahan hukum yang digunakan yaitu analisis kualitatif karena bahan hukum yang diperoleh tersebut dijabarkan dalam bentuk kalimat dan kata-kata.²⁷

²⁷ *Ibid*

5. Sifat Penelitian

Sifat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif.²⁸ Penelitian ini dilakukan dimana pengetahuan dan atau teori tentang objek yang akan diteliti telah ada lalu kemudian dipakai guna memberikan gambaran mengenai objek penelitian secara lebih lengkap dan menyeluruh.



²⁸ Soerjono Soekanto , *Metode Penelitian Hukum*, UI Pers, Jakarta:2012,hlm.50.