

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang sangat cepat pada saat ini telah banyak membuat perubahan pada kehidupan masyarakat terutama pada sektor sosial, budaya dan ekonomi. Pertumbuhan teknologi yang semakin pesat ini tentu membawa kesejahteraan dan juga kemudahan bagi masyarakat dalam mempermudah melakukan aktifitas kehidupannya sehari-hari, terutama pada saat pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia pada tahun 2019 yang dimana pada saat itu seluruh kegiatan masyarakat harus terhenti demi untuk menjaga agar tidak menyebarnya virus Covid-19 di Indonesia. Efek dari pandemi yang melanda Indonesia dalam beberapa tahun terakhir memberikan dampak yang sangat signifikan bagi penggunaan internet di Indonesia, pada pertengahan tahun 2022 pengguna internet di Indonesia sudah mencapai angka 210 juta, bertambah sekitar 35 juta dari tahun sebelumnya.<sup>1</sup>

Dari berbagai sektor yang mengalami peningkatan pada era globalisasi ini sektor ekonomi merupakan salah satu sektor yang terkena dampak signifikan, dikarenakan penggunaan internet yang semakin pesat memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam melakukan transaksi melalui internet dikarenakan lebih cepat dan efisien. Transaksi elektronik menurut Pasal 10 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer dan atau media elektronik lainnya. Saat ini transaksi elektronik lebih dipilih

---

<sup>1</sup> Alhidami Wildan, Et. Al., *Problematika Hukum Aset Digital Era Disrupsi 5.0 di Indonesia Melalui Pendekatan legislasi*, Jurnal Mahasiswa Hukum Unpas, Vol. 1 No. 2, 2022, hal. 68

dikarenakan lebih memudahkan bagi para penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi dikarenakan tidak terbatasnya jarak dan wilayah dalam melakukan transaksi.

Bisnis transaksi elektronik di Indonesia telah menunjukkan perkembangan yang sangat signifikan terutama pada sektor teknologi internet khususnya transaksi *online* setelah diterapkannya pembatasan sosial yang ditujukan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 di Indonesia. Perkembangan transaksi elektronik yang cepat tersebut dipengarungi oleh beberapa faktor, yang pertama dikarenakan transaksi elektronik dapat menjangkau lebih banyak pelanggan, sehingga para pelanggan dapat mengakses informasi dengan mudah.<sup>2</sup> Kedua yaitu transaksi elektronik dapat mengembangkan kreatifitas para penjual dalam menjajakan dagangannya secara lebih luas.<sup>3</sup> ketiga, transaksi elektronik terhitung lebih murah dan memiliki tingkat efisiensi yang tinggi. Keempat, transaksi elektronik dapat meningkatkan kepuasan pelayanan pelanggan dikarenakan transaksi dapat dilakukan dengan cepat, mudah, aman dan akurat.<sup>4</sup> Dapat disimpulkan bahwa transaksi elektronik dapat membawa banyak manfaat kepada banyak pihak yang terlibat didalamnya.<sup>5</sup>

Transaksi jenis ini juga menarik minat yang tinggi tidak hanya untuk produsen namun juga kepada konsumen. Pada umumnya transaksi elektronik banyak membawa manfaat kepada penjual dan pembeli, untuk pembeli transaksi

---

<sup>2</sup> Hetty Hasanah, *Analisis Hukum Tentang Perbuatan Melawan Hukum Dalam Transaksi Bisnis Secara Online (E-Commerce) Berdasarkan Burgerlijke Wetboek Dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*, Jurnal Wawasan Hukum, Vol. 32, No. 1, 2015, hlm 38

<sup>3</sup> Sanusi, M arsyad, *E Commerce: Hukum dan solusinya*, (Bandung: PT, Mizan Grafika sarana, 2001) hlm. 22.

<sup>4</sup> Gunawan Widjaja & Ahmad Yani. *Hukum Tentang Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2000) hlm. 14.

<sup>5</sup> M. Arsyad Sanusi, *Transaksi Bisnis dalam Electronic Commerce*, Jurnal Hukum, Vol. 8, No. 16, 2001. hlm 187.

elektronik meningkatkan kemudahan untuk mendapatkan produk yang mereka inginkan sedangkan untuk penjual transaksi elektronik ini telah memudahkan mereka dalam memasarkan produk. Namun tidak semua dampak dari transaksi elektronik ini membawa manfaat positif dan juga kemudahan bagi para penjual, transaksi secara elektronik juga memiliki kelemahan, salah satu contohnya bagi para seniman yang menciptakan sebuah karya seni digital dalam bentuk token yang tidak dapat ditukar (*Non-Fungible Token*), transaksi elektronik dapat membawa dampak negatif. Transaksi secara elektronik ini dapat membuat karya seni yang mereka ciptakan menjadi rentan terhadap ancaman plagiarisme.

*Non-Fungible Token* atau yang biasa disebut dengan NFT merupakan sertifikat keaslian unik pada blockchain yang biasanya dikeluarkan oleh pencipta aset.<sup>6</sup> Aset NFT yang diciptakan dapat berupa fisik maupun digital.<sup>7</sup> Secara umumnya, NFT merupakan sekumpulan data yang tersimpan pada *blockchain* atau biasa disebut buku besar digital dan NFT berjalan dalam *platform* tersebut. Perbedaan NFT dengan mata uang kripto seperti *bitcoin* yang mana menjadikan koin tersebut menjadi kumpulan kode yang dapat dipecah menjadi banyak bagian, sedangkan NFT tidak dapat dipecah seperti koin, atau yang biasa disebut dengan *Non-Fungible*. Kode tersebut ditanamkan dengan arsip digital sehingga menjadikan kumpulan kode yang terkandung dalam NFT tersebut menjadi unik antara satu dengan yang lainnya.

Istilah token yang tidak dapat ditukar (*Non-Fungible Token*) menimbulkan pertanyaan mengenai token yang dapat ditukar atau yang biasa disebut dengan aset kripto. Aset kripto merupakan mata uang virtual yang terdesentralisasi dan

---

<sup>6</sup> Ante, Lennart.. *The Non-Fungible Token (NFT) Market and its Relationship with Bitcoin and Ethereum*, BRL Working Paper Series No.20, 2021, hlm. 1.

<sup>7</sup> *Ibid.*

menggunakan proses kriptografi untuk melakukan transaksi.<sup>8</sup> Perbedaan *Non-Fungible Token* dengan aset kripto terletak dimana aset kripto memiliki nilai sama yang bisa ditukar dengan uang, sementara *Non-Fungible Token* tidak bisa ditukar atau diperjualbelikan dengan uang, kecuali aset digital kripto.

NFT pada awalnya diperkenalkan pertama kali pada tahun 2014 oleh sebuah perangkat lunak (*software*) yang menjalankan suatu layanan yang bernama *Counterparty* yang merupakan *platform* keuangan berbasis jaringan komputer yang terdiri dari beberapa komputer (*peer-to-peer*) dan terdistribusi didalam *blockchain*, mereka meluncurkan NFT yang diberi nama *Quantum* yang kini karya seni digital itu bernilai seharga 7 juta dollar.

Terdapat beberapa lokapasar yang memperjualbelikan NFT, namun lokapasar yang paling ramai digunakan yaitu lokapasar *OpenSea*. *OpenSea* merupakan pasar digital yang mewadahi transaksi jual beli secara daring dan spesifik hanya menjual NFT, dalam melakukan transaksinya *OpenSea* menggunakan mata uang kripto yaitu *Ethereum* yang menjadi alat tukar legal untuk membeli NFT. Perkembangan NFT di Indonesia menurut Pandu Sastrowardoyo yang merupakan *Co-Founder* Asosiasi Blockchain Indonesia, menjelaskan sejak dari tahun 2019 sejumlah artis dan seniman sudah mulai terjun ke dunia NFT, namun popularitas NFT mulai dikenal oleh masyarakat luas semenjak terkenalnya seorang pemuda asal Semarang yang bernama Sultan Gustaf Al Ghozali yang memiliki akun *Ghozali Everyday* di situs *OpenSea* menjual koleksi swafoto dirinya dari umur 17 sampai 22 tahun yang telah ia kumpulkan dari tahun 2017 hingga sekarang.

---

<sup>8</sup> Harwick, Cameron. (2016). *Cryptocurrency and the Problem of Intermediation*, The Independent Review Vol. 20 No. 4, hlm. 570

Hingga saat ini telah ada 933 foto yang ada pada akun *OpenSea* Ghozali Everyday dan foto tersebut dijual dengan harga rata rata 0.3 ETH atau jika dirupiahkan sama dengan Rp. 14 juta rupiah, hingga 21 januari 2022, swafoto yang dijualnya berhasil meraup sekitar Rp.1,7 miliar yang kemudian menjadikannya perbincangan dikalangan masyarakat Indonesia.<sup>9</sup> Kesuksesan Ghozali tersebut menimbulkan istilah *Ghozali Effect* yang membuat banyak masyarakat Indonesia ingin mengikuti jejak Ghozali, hal itu pun menyebabkan lokapasar *OpenSea* dibanjiri dengan berbagai NFT yang ingin meniru jejak Ghozali, tidak hanya itu banyak hal hal aneh yang dijual oleh masyarakat disana seperti makanan dan baju bahkan ada yang menjual data diri berupa KTP mereka dengan harapan dapat menjual NFT tersebut dengan harga yang fantastis demi meraup keuntungan.

Berbagai cara yang dilakukan oleh masyarakat tersebut menjadi sebuah hal yang memprihatinkan dikarenakan banyaknya data pribadi masyarakat Indonesia yang bocor dan dijual pada *OpenSea*. Selain itu pelanggaran hak cipta berupa plagiat marak terjadi, hal inipun membuat para seniman mengeluhkan masalah plagiarisme kepada lokapasar contohnya *OpenSea* dimana lebih dari 80% NFT yang diperjual belikan merupakan hasil dari plagiasi.

Salah satu kasus plagiarisme NFT yang terjadi di lokapasar *OpenSea* dialami oleh seniman Indonesia yang bernama Imelda Victoria Nauli Hutabarat, seorang ilustrator asal Tangerang Selatan, Banten. Imelda menyebutkan bahwa terdapat karya seninya yang di plagiat oleh seseorang dan di jual pada *OpenSea*. Plagiator tersebut juga menjual karya seni teman-teman imelda yang juga

---

<sup>9</sup> BBC Indonesia, "Foto Selfie Ghozali Di Opensea Laku Miliaran Rupiah Dengan Mata Uang Kripto, Apa Itu NFT Dan Mengapa Bernilai Mahal?" *BBC News Indonesia*, 2022, <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-59976296>. Dikunjungi pada tanggal 24 November 2022 Jam 16:11

merupakan hasil plagiarisme. Tindakan plagiarisme terhadap karya seni miliknya tersebut sangat merugikan Imelda, setidaknya Imelda bisa mendapat pemasukan sekitar Rp 16 juta dari penjualan NFT tersebut.<sup>10</sup>

Istilah plagiarisme tidak ditemukan dalam Undang-Undang, namun jika merujuk kepada pendapat ahli, plagiarisme merupakan perbuatan secara sengaja atau tidak sengaja dalam memperoleh atau mencoba memperoleh kredit atau nilai untuk suatu karya seni dengan mengambil sebagian ataupun seluruh karya orang lain yang nantinya akan diakui sebagai karya miliknya.<sup>11</sup>

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa plagiarisme merupakan suatu tindakan penjiplakan karya orang lain dan membuat karya tersebut menjadi seolah-olah adalah hasil karya kita sendiri, tindakan tersebut dapat dijatuhi hukuman dikarenakan tindakannya yang secara tidak langsung sama dengan mencuri suatu karya yang telah dibuat oleh orang lain. Selain istilah plagiarisme, terdapat beberapa istilah lain yang berkaitan yaitu plagiat dan plagiator. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, plagiat merupakan pengambilan karangan orang lain dan menjadikannya seolah-olah karangan sendiri sedangkan plagiator adalah seseorang yang mengambil karangan orang lain dan disiarkan sebagai karangan sendiri.

Dilihat dari ruang lingkup Hak kekayaan intelektual, NFT memiliki kedudukan sebagai milik pribadi yang tidak berwujud, yang dimaksud dengan harta tidak berwujud merupakan barang yang tidak dapat disentuh ataupun dipegang akan tetapi memiliki tingkat nilai tertentu yang dapat ditetapkan

---

<sup>10</sup> Prayogi Dwi Sulistyono, *Bayang-bayang Plagiarisme Seni di NFT* <https://www.kompas.id/baca/polhuk/2022/06/24/plagiarisme-seni-nft> dikunjungi pada tanggal 15 Maret 2023 Jam 13:42

<sup>11</sup> Khoiril Hidayah, *Hukum Hak kekayaan Intelektual* (Malang: Setara Press, 2017), hlm. 42.

padanya. Hak kekayaan intelektual sendiri adalah hak kebendaan, hak atas suatu benda yang bersumber dari hasil kerja otak, hasil kerja rasio yang hasilnya itu berupa benda immateril.<sup>12</sup> Selain pengertian yang telah dijelaskan oleh undang-undang, *Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual* juga memberikan definisi bahwa hak kekayaan intelektual merupakan hasil dari pemikiran manusia yang berwujud produk yang bermanfaat bagi manusia itu sendiri.<sup>13</sup>

Hak cipta merupakan bagian dari hak kekayaan intelektual yang melindungi ciptaan manusia di bidang seni, sastra dan ilmu pengetahuan. 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 peraturan perundang-undangan. Sedangkan yang dimaksud dengan ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk. Jika seorang seniman ingin mengalihkan kepemilikan hak cipta kepada pembeli maka harus melalui kontrak pintar (*smart contract*), *smart contract* sendiri adalah protokol transaksi yang telah terkomputerisasi secara otomatis menjalankan transaksi kontrak ketika persyaratan yang telah disepakati oleh para pihak telah terpenuhi.<sup>14</sup>

Terlepas dari semua upaya perlindungan yang ada, kenyataannya perlindungan NFT dilapangan masih bertolak belakang dari tujuan awal diciptakannya NFT, yaitu untuk melindungi sebuah karya dari segala upaya

---

<sup>12</sup> H. OK. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 9

<sup>13</sup> Tomi Suryo Utomo, *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Era Global sebuah Kajian Kontemporer*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hlm. 2

<sup>14</sup> Sadiku, Matthew N.O., et. al. (2018). *Smart Contracts: A Primer. Journal of Scientific and Engineering Research*. Vol. 5. No.5. hlm. 538 – 540

duplikasi maupun plagiarisme secara ilegal yang dapat melanggar hak cipta dan juga merugikan para seniman.<sup>15</sup> Karya seni seorang seniman dapat di plagiat dengan mudahnya tanpa adanya perlindungan di lokapasar *OpenSea*, hal ini terjadi karena tidak adanya penyaringan yang dilakukan terhadap karya-karya yang akan dijual, sehingga semua karya dapat diterima dan diperjual belikan, selain itu NFT yang diperjual belikan dapat dengan mudah diakses dan juga dapat disimpan melalui tangkapan layar membuat upaya plagiarisme semakin mudah untuk dilakukan.

Seseorang dapat saja melakukan plagiat karya NFT dari seorang seniman terkenal dan menjualnya kembali dengan mengatasnamakan dirinya sendiri. Karya cipta digital memang memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan dengan karya cipta tradisional, kemudahan yang diberikan tersebut diiringi dengan kerugian yang mudah pula bagi pihak yang tidak memiliki hak.<sup>16</sup> Peran dari hak kekayaan intelektual sangat berpengaruh besar dalam upaya perlindungan NFT. Teknologi NFT yang masih terbilang baru membuat banyak ruang lingkup dari NFT belum diatur oleh suatu peraturan, di Indonesia sendiri belum mempunyai peraturan khusus yang menyebutkan istilah NFT, akan tetapi hak seorang seniman sebagai pencipta suatu karya seni dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Peran dari pemerintah sangat dibutuhkan dalam upaya melindungi hak cipta NFT, Undang-Undang Hak Cipta harus dapat mengakomodir perkembangan yang ada sekarang terutama mengenai hak cipta karya-karya yang berada di dunia digital.

---

<sup>15</sup> Dewi Sulistianingsih, *Hak Karya Cipta Non-Fungible Token (NFT) Dalam Sudut Pandang Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Krtha Bhayangkara, Vol. 16, No. 1 (2022) hal. 199

<sup>16</sup> Khawarizmi Maulana Situpang, *Tinjauan yuridis perlindungan hak cipta dalam ranah digital*, Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum, Vol. 15, No. 1 (2022) hlm. 68.



Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan suatu penelitian dan disusun sebagai karya tulis ilmiah dengan judul “Perlindungan Hak Cipta Dalam Token Yang Tidak Dapat Ditukar (*Non-Fungible Token*) Terhadap Plagiarisme Pada Situs Jual Beli *OpenSea* Dikaitkan Dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaturan terhadap pelanggaran hak kekayaan intelektual plagiarisme pada Undang-Undang Hak Cipta?
2. Bagaimana perlindungan hukum terhadap pemilik hak cipta yang menjadi korban pelanggaran hak kekayaan intelektual berupa plagiarisme karya seni NFT pada situs jual beli daring *OpenSea* ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaturan terhadap pelanggaran hak kekayaan intelektual plagiarisme pada Undang-Undang Hak Cipta
2. Untuk mengetahui dan menganalisis perlindungan hukum terhadap pemilik hak cipta yang menjadi korban pelanggaran hak kekayaan intelektual berupa plagiarisme karya seni NFT pada situs jual beli daring *OpenSea*

## D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin di capai penulis dari pembahasan skripsi ini adalah:

### 1. Manfaat Teoritis

a. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman serta pengetahuan mengenai perlindungan hukum bagi para seniman yang menjadi korban plagiarisme dengan harapan para seniman dapat mengetahui hak-hak serta kewajibannya dalam mendapatkan perlindungan hak cipta.

b. Melalui penelitian ini di harapkan dapat digunakan sebagai salah satu bahan masukan serta melengkapi referensi yang belum tersedia mengenai bagaimana perlindungan hak cipta *Non-Fungible Token* (NFT).

### 2. Manfaat Praktis

a. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta pemahaman bagi pihak-pihak yang terkait mengenai perlindungan hak cipta *Non-Fungible Token* (NFT).

b. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan jawaban terkait permasalahan yang sedang diteliti oleh penulis dan untuk dapat mengembangkan pola pikir yang dinamis bagi penulis.

## E. Metode Penelitian

Metode adalah suatu cara atau pedoman yang digunakan oleh seorang ilmuwan dalam mempelajari dan memahami lingkungan-lingkungan yang

dihadapi.<sup>17</sup> Sedangkan penelitian adalah suatu sarana pokok dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan tujuan untuk mengungkapkan kebenaran secara metodologis, sistematis dan konsisten. Peter Mahmud Marzuki menjelaskan bahwa penelitian hukum merupakan suatu proses dalam menemukan doktrin, prinsip dan aturan hukum untuk menjawab suatu isu hukum yang ada.<sup>18</sup> Adapun metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Pendekatan Masalah

Metode Pendekatan yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif adalah suatu proses untuk menemukan suatu aturan hukum, prinsip dan doktrin hukum yang bertujuan untuk menjawab suatu permasalahan hukum yang sedang dihadapi.<sup>19</sup> Penelitian hukum normatif sering juga disebut sebagai penelitian hukum doktrinal dikarenakan penelitian ini dilakukan dan ditujukan hanya kepada peraturan yang tertulis atau bahan hukum. Adapun pendekatan tersebut antara lain :

- a. Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) merupakan penelitian yang mengutamakan bahan hukum yang berupa peraturan perundang-undangan sebagai bahan acuan dasar dalam melakukan penelitian.<sup>20</sup> Pendekatan ini dilakukan dengan menelaah semua peraturan perundang-undangan yang bersangkutan paut dengan permasalahan (isu hukum) yang sedang dihadapi
- b. Pendekatan konseptual (*conceptual approach*) merupakan jenis pendekatan dalam penelitian hukum yang memberikan sudut pandang analisa penyelesaian permasalahan dalam penelitian hukum dilihat dari aspek konsep-konsep hukum yang melatarbelakanginya, atau bahkan dapat

---

<sup>17</sup> Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press, 2006), hlm. 42.

<sup>18</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum Edisi Revisi*, (Jakarta: Pranada Media Group, 2017), hlm.129.

<sup>19</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 47.

<sup>20</sup> Ani Purwanti, *Metode Penelitian Hukum Teori dan Praktek*, (Surabaya 2020), hlm. 87.

dilihat dari nilai-nilai yang terkandung dalam penormaam sebuah peraturan kaitannya dengan konsep-konsep yang digunakan.<sup>21</sup>

## 2. Sifat Penelitian

Adapun sifat penelitian hukum ini memiliki sifat penelitian deskriptif, dengan menggambarkan keadaan dengan memaparkan hasil dari penelitian yang bersumber dari peraturan perundang-undangan untuk dapat memecahkan permasalahan hukum mengenai perlindungan hukum pencipta NFT terhadap ancaman plagiarisme di situs jual beli *OpenSea*. Sifat penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara tepat sifat suatu individu, keadaan, gejala ataupun kelompok tertentu untuk menentukan ada tidaknya hubungan antara suatu gejala dengan gejala lain dalam masyarakat.<sup>22</sup>

## 3. Sumber dan Jenis Data

### a. Sumber data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sekunder berupa bahan-bahan yang diperoleh melalui studi dokumen atau studi kepustakaan. Data sekunder ini bersumber dari dokumen-dokumen hukum tertulis, seperti peraturan perundang-undangan, doktrin atau ajaran hukum yang ditulis dalam buku-buku, jurnal, makalah, majalah, risalah-risalah sidang lembaga legislatif, putusan-putusan pengadilan dan sebagainya. Penelitian kepustakaan ini dapat dilakukan pada Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Andalas serta berbagai literatur dan jurnal hukum.

### b. Jenis Data

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, hlm.89

<sup>22</sup> Ishaq, 2020, *Metode Penelitian Hukum*, Bandung: Alfabeta, hlm. 20.

Jenis data penelitian ini menggunakan data sekunder. Data sekunder merupakan data yang bersumber dari bahan-bahan kepustakaan (*library research*) untuk mendapatkan konsep, teori, asas, norma serta kaidah hukum. Bahan-bahan tersebut yaitu :

- 1) Bahan hukum primer, Merupakan bahan hukum yang mengikat dan memiliki sifat autoratif yang terdiri dari peraturan perundang-undangan, catatan resmi maupun risalah mengenai pembuatan undang-undang dan putusan-putusan hakim. Pada penelitian ini penulis menggunakan bahan hukum primer sebagai berikut

- 1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- 2) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (*Burgerlijk Wetboek*)
- 3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- 4) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

- 2) Bahan Hukum Sekunder, berupa semua publikasi tentang hukum yang bukan merupakan dokumen resmi yang meliputi hasil suatu penelitian, kajian pustaka ilmiah atau teori dari para ahli seperti :

- a) Jurnal hukum, tesis dan skripsi
- b) Buku
- c) Artikel ilmiah
- d) Bahan dari internet
- e) Sumber lain yang memiliki korelasi dengan penelitian ini.

- 3) Bahan Hukum Tersier, merupakan petunjuk atau penjelasan mengenai bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder yang berasal dari kamus, ensiklopedia, majalah, surat kabar, dan sebagainya.

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian melalui penelitian kepustakaan (*Library Research*). Studi dokumen merupakan bahan penelitian kepustakaan yang bersumber dari peraturan perundang-undangan, buku-buku, publikasi, dokumen resmi dan hasil dari suatu penelitian.<sup>23</sup>

#### 5. Pengolahan dan Analisis Data

##### a. Pengolahan Data

Pengolahan data adalah kegiatan merapikan data hasil pengumpulan data untuk dianalisis. Setelah semua data terkumpul kemudian dilakukan pengolahan data dengan cara *editing*, yakni melakukan pengeditan terhadap data-data yang telah dikumpulkan yang bertujuan untuk memeriksa kekurangan yang mungkin ditemukan dan memperbaikinya.

##### b. Analisis Data

Data yang telah terkumpul dianalisis secara kualitatif, yaitu merupakan uraian terhadap data yang terkumpul dengan tidak menggunakan angka-angka, melainkan berdasarkan peraturan perundang-undangan, pandangan pakar hukum, literatur hukum, hasil-hasil penelitian, dan sebagainya.<sup>24</sup>

Sehingga nantinya akan dapat ditarik menjadi satu kesimpulan.

---

<sup>23</sup> Zainuddin Ali, 2011, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Sinar Grafika, hlm. 107.

<sup>24</sup> Sudaryono, 2017, *Metode Penelitian*, Jakarta: Rajawali Pers, hlm. 91.