

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara dengan jumlah penduduk terbanyak keempat di dunia. Menurut proyeksi Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah penduduk Indonesia tahun 2017 mencapai 261 juta jiwa.¹ Dari jumlah penduduk yang banyak tersebut, Indonesia menyimpan keunikan dan keberagaman budaya yang terbagi atas wilayah-wilayah dengan budayanya masing-masing. Ada beberapa jenis permainan yang dikenal sampai saat ini yaitu permainan tradisional dengan menggunakan alat-alat tradisional seperti congklak, kelereng, gasing bambu dan lainnya. Adapun permainan yang tidak membutuhkan alat untuk bermain seperti permainan petak umpet. Selain itu ada juga permainan yang termasuk kategori olahraga seperti badminton, basket, sepak bola, renang, catur dan lainnya. Namun dengan adanya perkembangan teknologi di era modern membuat permainan-permainan tersebut mulai tidak populer lagi dengan munculnya permainan *modern* yaitu *video games*.

Pada tahun 1971, Nolan Bushnell bersama dengan Ted Dabney menciptakan *video game* ber-genre *arcade* yang pertama. *Game* tersebut diberi nama Komputer

¹ tumoutounews.com/2017/09/10/jumlah-penduduk-indonesia-tahun-2017/ , diakses tanggal 5 April 2018 pukul 20:24.

Space yang didasari oleh *Spacewar*. Lalu pada tahun 1972 Nolan dan Ted memulai Atari komputer. Atari komputer adalah suatu perusahaan yang bergerak di bidang *games*. Sebelumnya game tersebut hanya ada di komputer *mainframe* untuk kesenangan sendiri atau dengan kata lain game tersebut hanya dapat digunakan untuk kalangan sendiri tidak dipublikasikan. Nolan pun membuat *game* sederhana dan mudah dimengerti dengan hanya menggunakan *memory* dan mikro prosesor kelas rendah akhirnya dia berhasil membuat game Pong yaitu game ping pong.² Ternyata peminat *video game* di komputer sangat tinggi mengingat *video game* yang awalnya hanya dapat dimainkan di tempat-tempat tertentu yang menyediakan mesin *arcade games*, kini dapat dimainkan di rumah. Mulai dari saat itu banyak perusahaan atau *developer* yang bergerak di bidang game.

Developer game dapat didefinisikan sebagai perusahaan yang membuat *video game* atau program *game* dan memahami secara teknis setiap *video game* yang mereka buat. Jadi apabila terdapat masalah teknis mengenai *video game* yang mereka buat seperti *bug*, *error*, *cheat* dan lainnya, maka *developer game* yang dapat memperbaikinya. Sebagai pembuat dan juga pemilik dari *video game* yang dibuatnya, *developer* memiliki hak untuk mendaftarkan hasil karya atau *video game* yang dibuatnya agar memiliki hak intelektual atas *video game* tersebut. Dengan memiliki hak intelektual atas *video game* tersebut, *developer game* dapat memiliki hak ekonomis dan dapat meraih keuntungan dari penjualan *video game* yang dibuat

² <https://sites.google.com/site/sejarahgame/> diakses tanggal 26 Maret 2018 pukul 18:15

olehnya. Selain itu, *developer game* juga mendapat perlindungan hukum atas *video game* yang dibuatnya agar tidak disalahgunakan atau dibajak oleh pihak lain.

Perlindungan hukum terhadap *video game*, peraturan hukum Indonesia khususnya di dalam Undang-Undang Hak Cipta memang tidak menyatakan secara jelas bahwa *video game* termasuk pada salah satu objek yang dilindungi. Tetapi Pasal 40 ayat (1) g Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 tahun 2014 menyatakan bahwa program komputer (*software*) merupakan salah satu karya cipta yang dilindungi maka *video games* merupakan program komputer maka dengan itu *video games* dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta berdasarkan Pasal 40 ayat (1) g tersebut.

Developer games yang mendapatkan perlindungan hukum tersebut juga mendapatkan hak ekonomi atas *video games* yang didaftarkannya. Hak ekonomi tersebut dapat dimanfaatkan oleh para *developer games* dengan cara menjual *video games*-nya. Pada umumnya *developer games* menjual *video games*-nya dengan cara mendistribusikan *video games* mereka dalam bentuk CD (*Compact Disc*) kepada toko-toko *game*, lalu toko-toko *game* menjual *video games* tersebut kepada *user*. Jadi para calon *user* atau calon pengguna *video games* dapat langsung datang ke toko-toko *games* tersebut dan memilih berbagai pilihan *video games* yang mereka inginkan lalu membelinya di tempat tersebut. Artinya para *user* membeli dan memiliki CD (*Compact Disc*) secara fisik.

Video games yang muncul pada perkembangan teknologi era modern ini juga diikuti dengan munculnya internet. Hal tersebut dimanfaatkan oleh para *developer games* untuk mengembangkan fitur di dalam *video games*-nya. *Video games* yang awalnya hanya bisa dimainkan bersama beberapa orang di tempat yang sama, dengan adanya internet mereka atau para *user* dapat memainkannya dengan banyak orang dari berbagai tempat dan bahkan dengan orang yang tinggal di negara yang berbeda. Selain dimanfaatkan untuk mengembangkan fitur di dalam *video games*-nya, para *developer games* ternyata memanfaatkan internet tersebut untuk juga mendapatkan hak ekonomi yang dimilikinya. Para *developer games* mulai menjual *video games*-nya secara online dengan cara bekerja sama dengan beberapa *retailer*.

Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa *Retailer* atau pengecer diartikan sebagai orang atau pihak yang menjual secara sedikit-sedikit atau satu-satu. Dengan kata lain, *retailer* bertugas untuk menjual *video games* yang didistribusikan oleh pihak *Developer Games*. Tidak jauh berbeda seperti toko-toko *games* pada biasanya, namun perbedaannya terletak pada tempat penjualannya. Jika toko-toko *games* menjual *video games* dalam bentuk fisik dan di tempatnya, sedangkan *Retailer* menjual *video games*-nya secara online. Selain itu, terdapat juga perbedaan pada paket pembeliannya, jika *user* membeli pada toko-toko *games* maka mereka akan mendapat bentuk fisik dari *video games* tersebut yang berbentuk kepingan CD.

Hal tersebut berbeda dengan pembelian secara online, *user* hanya mendapatkan *software* instalasi saja. Adanya perubahan sistem penjualan tersebut juga

memudahkan para user untuk membeli *video games*, *user* tidak perlu repot-repot untuk datang ke toko-toko *games*, mereka hanya tinggal perlu mengakses melalui website resmi yang disediakan oleh para *retailer* dan membelinya secara online. Transaksi secara online ini juga dikategorikan sebagai transaksi elektronik sesuai dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 1 ayat (2) yang menyatakan bahwa Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Transaksi secara online tersebut telah dianggap sah keberadaannya.

Pada saat *user* telah berhasil melakukan pembelian software instalasi secara online, mereka akan dihadapkan dengan suatu perjanjian yang berisi tentang lisensi untuk memainkan *video games* tersebut. Lisensi tersebut adalah EULA (*End User License Agreement*). Di dalam EULA terdapat beberapa hal yang dicantumkan di dalam pasal-pasal oleh para *developer games* mengenai hal-hal yang tidak boleh dilakukan oleh *user* selaku pembeli *video games* tersebut.

Mengingat lisensi tersebut berbentuk suatu perjanjian, maka lisensi tersebut harus disepakati oleh user dan tidak boleh bertentangan dengan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang berisi tentang syarat sahnya suatu perjanjian. Syarat sahnya suatu perjanjian dibagi menjadi 2 yaitu syarat subjektif dan syarat objektif. Syarat subjektif yaitu sepakat para pihak yang mengikatkan dirinya, artinya pihak yang mengikatkan dirinya harus sepakat dan setuju mengenai hal-hal yang diperjanjikan. Lalu cakap untuk membuat perjanjian, artinya pihak yang mengikatkan

dirinya harus cakap menurut hukum. Syarat Objektif meliputi yaitu , mengenai suatu hal tertentu, artinya objek yang diperjanjikan harus jelas dan dapat ditentukan jenisnya. Lalu suatu sebab yang halal, artinya objek yang diperjanjikan tidak boleh bertentangan dengan peraturan perundang-undangan dan norma yang berlaku di masyarakat.

Sebenarnya pada penjualan *video games* di toko-toko *games* juga memiliki EULA pada saat akan diinstal, namun tidak terlalu berpengaruh pada saat itu mengingat para *user* selaku pembeli *video games* tersebut dapat memiliki CD (*Compact Disc*) dari *video games* tersebut, dengan kata lain *user* memiliki penuh *video games* tersebut. Dengan memiliki CD (*Compact Disc*) tersebut para *user* dapat meminjamkan kepada teman-temannya karena mereka memiliki bentuk fisik dari *video games* tersebut. Selain itu juga para *user* hanya dapat memainkannya tanpa jaringan internet atau offline. Maka ketika para *user* melanggar isi dari EULA yang diberikan oleh *developer games*, *developer games* tidak dapat langsung menindak pelanggaran tersebut, bahkan terkadang tidak ditindak lanjuti perbuatannya.

Pada sistem pembelian secara online memiliki perbedaan dengan sistem pembelian melalui toko-toko *games*, para *user* hanya mendapatkan instalasi *software* secara online saja, mereka tidak mendapatkan CD (*Compact Disc*) seperti pada pembelian melalui toko-toko *games*. Ditambah lagi setiap *video games* yang dimiliki oleh para *user* terhubung dengan akun mereka secara online. Maka para *developer games* dapat dengan mudah mengatur setiap tindakan yang dilakukan oleh para *user*.

Ketika terdapat *user* yang melanggar EULA yang telah disepakati oleh para pihak antara *developer* dan *user*, maka dengan mudah *developer* dapat menindak perbuatan tersebut. Bentuk tindakan dari *developer games* dapat berupa penonaktifan akun *user* atau bahkan penghapusan akun *user* tersebut.

Unsur kesepakatan pada pembelian melalui toko-toko *games* terpenuhi ketika *user* membeli *video games* tersebut di toko *games* tersebut, artinya pada saat melakukan transaksi jual-beli *games* tersebut langsung terjadi kesepakatan. Berbeda dengan pembelian melalui sistem online, kesepakatan terjadi setelah *user* membeli *video games* dan menyetujui EULA yang terdapat dalam *video games* tersebut.

Setiap program komputer memiliki EULA (*End User License Agreement*). *End User License Agreement is a legal contract between a software developer or vendor and the user of the software, it specifies in detail the rights and restrictions that apply to the software*, dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai perjanjian antara pembuat aplikasi perangkat lunak atau software dan pengguna aplikasi tersebut atau *User*. EULA sendiri sering disebut sebagai *software license* atau izin perangkat lunak yang menyatakan bahwa pengguna boleh menggunakan perangkat lunak tersebut dengan syarat-syarat yang harus dipenuhi dan disetujui serta tidak melanggar semua larangan yang dicantumkan di dalam EULA tersebut. Di dalam pasal 1 ayat (20) undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta dinyatakan bahwa lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait kepada

pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atau ciptaannya atau produk hak terkait dengan syarat tertentu.

EULA sebenarnya sangat penting karena menyangkut mengenai *video games* yang dibeli, tetapi pada kenyataannya banyak orang yang langsung menyetujui EULA tersebut tanpa membacanya, padahal di dalam EULA tersebut banyak ketentuan-ketentuan penting yang dicantumkan oleh para pembuat *video games* tersebut terutama pada *video games* yang berbayar atau tidak gratis. Sewajarnya EULA dikeluarkan atau dimunculkan oleh para pembuat *video games* sebelum para pengguna mengunduh *video games* yang akan mereka mainkan karena kembali lagi pada pengertian EULA sebelumnya EULA adalah perjanjian antara pengguna aplikasi dan pembuat aplikasi tersebut, jadi pengguna aplikasi dapat membaca ketentuan-ketentuan yang terdapat pada EULA tersebut sebelum memainkan *video games* tersebut.

EULA pada awalnya dibuat untuk menghubungkan 2 pihak yang mungkin berasal dari negara yang berbeda dengan sistem hukum berbeda, karena tiap-tiap negara pasti memiliki aturannya masing-masing. Tujuan awalnya adalah agar dapat mempermudah para *developer games* untuk membuat ketentuan-ketentuan yang tidak boleh dilanggar oleh para *user*. Tetapi di sisi lain, EULA tersebut membuat para *user* tidak nyaman karena terpaksa untuk menyetujui setiap EULA yang dibentuk dalam perjanjian baku oleh para *developer games* agar dapat memainkan *video games* yang

telah dibelinya. Apabila kita tidak menyetujui EULA maka kita tidak akan dapat memainkan *video games* tersebut.

Pada praktiknya pembuat aplikasi *video games* memberikan atau memunculkan EULA mereka setelah *video games* tersebut dibeli dan diunduh oleh pengguna, sebagai contoh pada *video games* yang memiliki banyak peminat dari Indonesia yaitu Grand Theft Auto seri V. Selain *game* tersebut memunculkan EULA setelah transaksi dilakukan, parahnya lagi EULA tersebut dirubah dengan menambahkan beberapa aturan baru yang membuat beberapa *user* terkena *ban*. Grand Theft Auto seri V merupakan permainan *video* dengan performa penjualan melebihi 90 juta *copy* yang diperkirakan telah menghasilkan 82 Triliun Rupiah.³ Grand Theft Auto seri V dikeluarkan oleh developer games bernama Rockstar Games yang menjual *video games*-nya melalui platform distribusi digital terbesar untuk permainan *video* di komputer pribadi, dengan pangsa pasar sekitar 75% pada tahun 2013. Pada 2017, penjualan melalui Steam mencapai 4,3 miliar dollar Amerika, yaitu sekitar 18% penjualan permainan *video* komputer secara global. Pada awal 2018, layanan ini memiliki total pengguna sebanyak 150 juta orang, dengan puncak jumlah pengguna yang aktif pada saat bersamaan sebanyak 18,5 juta orang sebagai *retailer* yang bernama Steam.⁴ Namun bagaimana unsur kesepakatan pemberian lisensi melalui EULA yang muncul setelah transaksi jual beli *game* dari *developer* melalui *retailer*.

³ <https://gamebrott.com/penjualan-grand-theft-auto-v-lebih-90-juta-copy-di-seluruh-dunia> diakses tanggal 7 Mei 2018 pukul 15 : 15

⁴ <https://id.wikipedia.org/wiki/Steam> diakses tanggal 7 Maret 2018 pukul 16 : 48

EULA yang dikeluarkan setelah *video games* tersebut dibeli dan lunas dibayar, secara tidak langsung memaksa para pengguna aplikasi *video games* tersebut menyetujui semua ketentuan yang terdapat pada EULA tersebut.

EULA yang keluar setelah terjadinya transaksi tersebut membuat Penulis menemukan topik tugas akhir yang berjudul “**Analisa Yuridis Unsur Kesepakatan Pemberian Lisensi Melalui *End User License Agreement* Kepada User Yang Muncul Setelah Transaksi Jual Beli Game Dari Developer Melalui Retailer**”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hubungan hukum para pihak antara *developer*, *retailer* dan *user* dalam transaksi jual beli *game* online?
2. Bagaimana hukum yang berlaku dalam EULA antara *developer* dan *user* dan perjanjian antara *developer* dan *retailer*?
3. Bagaimana unsur kesepakatan dalam perjanjian jual-beli antara *user* dan *retailer*?

C. Tujuan Penulisan

Tujuan Penulisan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui dan memahami hubungan hukum para pihak antara *developer*, *retailer* dan *user* dalam transaksi jual beli *game* online.
2. Mengetahui hukum yang berlaku dalam EULA antara *developer* dan *user* dan perjanjian antara *developer* dan *retailer*.

3. Mengetahui dan memahami unsur kesepakatan dalam perjanjian jual-beli antara user dan retailer.

D. Manfaat Penulisan

Manfaat dalam melakukan penelitian terhadap masalah tersebut adalah dapat memberikan manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Tulisan ini dapat menjadi bahan pembelajaran bagi mahasiswa yang ingin mempelajari Ilmu Hukum Informasi Transaksi Elektronik khususnya mengenai unsur kesepakatan pemberian lisensi melalui EULA kepada *user* yang muncul setelah terjadi transaksi jual beli *game* dari *developer* melalui *retailer*, sehingga mahasiswa tidak hanya belajar materi dalam perkuliahan saja.

2. Manfaat Praktis

Pengguna *software* atau *User* selaku pembeli *video games* menjadi bertambah pengetahuannya dan semakin memperhatikan isi dari suatu EULA yang didapatnya dari membeli *software* atau aplikasi dan berhati-hati dalam menyetujui atau menyepakati suatu EULA agar hal-hal yang dapat merugikan tidak terjadi dikemudian hari.

E. Kerangka Pemikiran

1. Kerangka Teoritis

Teori negara hukum (*rechtstaat*) merupakan teori yang menyatakan bahwa negara menegakan supremasi hukum untuk menegakan kebenaran dan keadilan. R. Soepomo memberikan pengertian terhadap negara hukum sebagai negara yang tunduk pada hukum, peraturan-peraturan hukum berlaku pula bagi segala badan dan alat-alat kelengkapan negara. Negara hukum juga akan menjamin tertib hukum dalam masyarakat yang artinya memberikan perlindungan hukum, antara hukum dan kekuasaan ada hubungan timbal balik.⁵ Berdasarkan uraian tersebut di atas, negara seharusnya dapat menegakan hukum di Indonesia. Indonesia sebagai negara hukum harus dapat memberikan perlindungan hukum bagi masyarakat agar setiap masalah yang timbul di masyarakat dapat diselesaikan melalui proses hukum.

Teori perlindungan hukum merupakan teori yang bersumber dari teori hukum alam. Satjipto Rahardjo memberikan penjelasan mengenai perlindungan hukum sebagai pengayom hak asasi manusia yang dirugikan orang lain dan perlindungan itu diberikan oleh hukum. Hukum dapat difungsikan untuk mewujudkan perlindungan yang sifatnya tidak sekedar adaptif dan fleksibel, melainkan juga prediktif dan antisipatif.⁶ Hukum selain

⁵ Sirajuddin dan Winardi, *Dasar-Dasar Hukum Tata Negara Indonesia*, Malang: Setara Press, 2015, hlm. 23.

⁶ Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 2000, hlm. 55.

memberikan suatu perlindungan di bidang hukum harus juga dapat memberikan suatu pencegahan agar masyarakat dapat terhindar dari berbagai masalah yang telah diminimalisir.

Teori kepastian hukum, menurut Hans Kelsen hukum adalah sebuah sistem norma yang menekankan aspek *das sollen* dengan menyertakan beberapa peraturan tentang apa yang harus dilakukan. Undang-Undang yang berisi aturan yang bersifat umum menjadi pedoman bagi individu bertingkah laku dalam bermasyarakat. Aturan-aturan tersebut menjadi batasan bagi masyarakat dalam membebani atau melakukan tindakan terhadap individu. Adanya aturan itu dan pelaksanaan aturan tersebut menimbulkan kepastian hukum.⁷ Harus dapat dipastikan mengenai keberlakuan EULA tersebut apakah berlaku secara langsung di Indonesia, atau harus melalui proses tertentu agar dapat diberlakukan di Indonesia.

Teori hak alami (*Natural Right Theory*) bersumber dari teori hukum alam. Penganut teori hukum alam ini antara lain Thomas Aquinas, John Locke, Hugo Grotius. Menurut John Locke, secara alami manusia adalah agen moral. Manusia merupakan substansi mental dan hak, tubuh manusia itu sendiri sebenarnya merupakan kekayaan manusia yang bersangkutan. Hal utama yang melekat pada manusia adalah adanya kebebasan yang dimilikinya. Manusia dengan kebebasan yang dimilikinya bebas untuk melakukan tindakan. Meski

⁷ Peter Mahmud, *Pengantar Ilmu Hukum*, Jakarta: Kencana, 2008, hlm. 158.

demikian kebebasan itu tidak bebas sebebannya, namun tetap terikat pada aspek moralitas dan kebebasan yang juga dimiliki orang lain. Kekayaan (*property*) merupakan padanan kata kepemilikan (*ownership*). Maka kekayaan dapat diartikan kepemilikan atas suatu benda sebagai konsekuensi dari diberikannya hak kepada seseorang oleh hukum.⁸ Setiap *video games* yang dibuat atau diciptakan oleh para pengembang *video games* termasuk sebagai kekayaan dari para pencipta atau pengembang *video games* tersebut, maka dibutuhkan suatu aturan yang dapat melindungi hak dari kekayaan para pengembang *video games* tersebut.

2. Kerangka Konseptual

Dalam kerangka konseptual terdapat batasan-batasan yang digunakan oleh penulis, yaitu :

- a. Hukum adalah sebuah sistem norma yang menekankan aspek *das sollen* dengan menyertakan beberapa peraturan tentang apa yang dilakukan.⁹
- b. Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik nomor 11 tahun 2016, 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,

⁸ <https://belapendidikan.com/landasan-teori-perlindungan-hak-kekayaan-intelektual/> , diakses tanggal 5 April 2017, pukul 20:40.

⁹ Peter Mahmud, *Pengantar Ilmu Hukum*, Jakarta: Kencana, 2008, hlm. 158.

angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

- c. Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik nomor 11 tahun 2016, Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya.
- d. Pasal 1 ayat (4) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik nomor 11 tahun 2016, Dokumen Elektronik adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.
- e. Pasal 1 ayat (20) Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 tahun 2014, Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atau Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu.
- f. Pasal 40 ayat (1) bagian (g) Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 tahun 2014, ciptaan yang dilindungi adalah Program Komputer.

- g. EULA (*End User License Agreement*) adalah perjanjian antara pembuat aplikasi perangkat lunak dan pengguna aplikasi tersebut.
- h. Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Developer* atau pengembang adalah orang atau pihak yang mengembangkan.
- i. Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Retailer* atau pengecer adalah orang atau pihak yang menjual secara sedikit-sedikit atau satu-satu.
- j. Kamus Besar Bahasa Indonesia, *User* atau pengguna adalah orang yang menggunakan.

F. Metode Penelitian

Penulisan tulisan ini, penulis menggunakan metode penyusunan yuridis normatif. Metode yuridis normatif adalah metode penelitian yang mengacu pada studi kepustakaan, menelaah secara deduktif, asas, konsep, teori, serta peraturan perundang-undangan terkait. Penelitian ini dilakukan untuk menelaah atau mengidentifikasi konsep dan asas mengenai unsur kesepakatan pemberian lisensi melalui EULA kepada *user* yang muncul setelah transaksi jual beli *game* dari *developer* melalui *retailer*, serta hubungan hukum antara *Developer*, *Retailer*, dan *User* di bidang ITE. Penyusunan tulisan ini menggunakan sifat, pendekatan, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data serta teknik analisa data sebagai berikut:

1. Sifat Penelitian

Sifat penelitian yang digunakan dalam tulisan ini adalah penelitian hukum deskriptif. Penelitian Hukum Deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, dan kejadian yang terjadi pada saat ini, tujuannya adalah untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat suatu daerah tertentu. Dalam tulisan ini adalah untuk memberikan gambaran mengenai unsur kesepakatan pemberian lisensi melalui EULA kepada *user* yang muncul setelah transaksi jual beli *game* dari *developer* melalui *retailer*, serta hubungan hukum antara *Developer*, *Retailer*, dan *User* di bidang ITE.

2. Pendekatan Penelitian

Penulisan ini menggunakan pendekatan Undang-Undang dan pendekatan konseptual. Pendekatan Undang-Undang adalah suatu pendekatan yang menelaah peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan topik seperti Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik. Pendekatan konseptual adalah pendekatan yang dilakukan dengan cara menelaah dengan konsep-konsep seperti teori atau doktrin yang dapat menjawab permasalahan. Dalam penulisan ini penulis menggunakan teori negara hukum, perlindungan hukum dan kepastian hukum.

3. Jenis dan Sumber Data

Karakteristik utama penelitian ilmu hukum normatif dalam melakukan pengkajian hukum terletak pada sumber datanya. Sumber utamanya adalah

bahan hukum bukan data atau fakta sosial, karena dalam penelitian hukum normatif yang dikaji adalah bahan hukum yang berisi aturan-aturan yang bersifat normatif.¹⁰

Data yang diperoleh dan diolah dalam penelitian hukum normatif adalah data sekunder yang berasal dari sumber kepustakaan yang terdiri dari:¹¹

- a. Bahan Hukum Primer, yaitu bahan-bahan hukum yang mempunyai kekuatan hukum mengikat¹² yang terdiri dari:
 - 1) Hukum Informasi Transaksi Elektronik
 - 2) Hukum Hak Cipta
 - 3) Hukum Perdata Internasional
- b. Bahan Hukum Sekunder, yaitu terdiri dari bahan yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer,¹³ seperti buku-buku, skripsi-skripsi, artikel internet, hasil penelitian, pendapat para ahli atau sarjana hukum yang dapat mendukung pemecahan masalah dalam penelitian ini.

¹⁰ Bahder Johan Nasution, *Metode Penelitian Hukum*, Rineka Cipta, Jakarta, 2003, hlm. 86.

¹¹ Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung, 2004, hlm. 51.

¹² Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Universitas Indonesia Pres, Jakarta, 2007, hlm. 52.

¹³ Ibid 53.

c. Bahan Hukum Tersier yaitu terdiri dari:¹⁴

- 1) Bahan-bahan yang memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan sekunder seperti Kamus Besar Bahasa Indonesia dan Ensiklopedia.
- 2) Bahan-bahan di luar bidang hukum, seperti buku-buku, majalah-majalah, surat kabar di bidang komunikasi yang dapat menunjang dan melengkapi data penelitian.

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan ini adalah studi kepustakaan yaitu dengan cara mengumpulkan informasi yang relevan dan berkaitan dengan topik yang dibahas dalam tulisan ini. Informasi-informasi tersebut dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan ilmiah, tesis serta disertasi dan ensiklopedia ataupun media cetak atau elektronik.

e. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penulisan ini adalah teknik analisa data dengan memfokuskan pada kualitas data, memanfaatkan kualitas data, untuk menghasilkan prduk penelitian hukum yang bermutu dan sempurna serta bermanfaat.

¹⁴ Ibid 54.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini, penulis membuat suatu gambaran mengenai keseluruhan pembahasan dalam penulisan skripsi ini, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Terdiri dari latar belakang yang merupakan dasar pemikiran penulis serta alasan-alasan yang mendasar mengenai hal atau topik yang penulis hendak sampaikan kepada pembaca mengenai alasan mengapa penulis memilih judul tersebut. Identifikasi masalah terdiri dari pertanyaan-pertanyaan atau permasalahan yang akan dijawab oleh penulis. Tujuan penulisan merupakan hal yang hendak dicapai oleh penulis. Manfaat penulisan adalah manfaat yang diharapkan oleh penulis secara teoritis maupun praktis. Kerangka pemikiran berisi teori-teori yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang hendak dijawab oleh penulis. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif. Sistematika penulisan yang memberi gambaran secara sistematis mengenai penulisan skripsi ini.

BAB II KEDUDUKAN PARA PIHAK ANTARA *DEVELOPER*, *RETAILER* DAN *USER*

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai kedudukan *Developer*, *Retailer*, dan *User*.

BAB III KEBERLAKUAN EULA SEBAGAI PERJANJIAN YANG MELIBATKAN PIHAK DARI LINTAS NEGARA

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai hukum dan yurisdiksi yang berlaku dalam EULA antara *developer* dan *user*, dan perjanjian antara *developer* dan *retailer*.

BAB IV PEMBAHASAN DAN ANALISA

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai unsur kesepakatan pemberian lisensi melalui EULA yang muncul setelah transaksi jual beli *game* dari *developer* melalui *retailer* dan hubungan hukum para pihak antara *Developer*, *Retailer*, dan *User*.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis akan memberikan kesimpulan atas jawaban yang telah diberikan oleh penulis serta memberikan saran yang bertujuan untuk membangun dan dapat berguna dalam perkembangan hukum di Indonesia terutama di bidang ITE.