

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring kemajuan dari peradaban, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata.¹ Maka dapat dikata, sedikit banyak kemajuan teknologi dan informasi ini mengubah dan/atau bahkan membentuk perilaku masyarakat dan manusia secara global. Hal demikian menyebabkan adanya perubahan sosial di tatanan masyarakat, yang dapat berakibat baik maupun buruk.²

Masa ini perangkat teknologi tidak hanya dituntut untuk memiliki satu fungsi semata, namun beberapa fungsi sekaligus untuk memenuhi kebutuhan manusia. Tuntutan terhadap satu perangkat dengan banyak fungsi tersebut mendorong adanya kreativitas dari manusia itu sendiri untuk kemudian mengembangkan fungsi tersebut. Salah satu terobosan besar sebagai upaya untuk mengembangkan fungsi dari teknologi adalah kemunculan internet. Internet adalah jaringan global yang menghubungkan berbagai perangkat komputer di seluruh dunia, memungkinkan untuk komunikasi dan pertukaran informasi secara cepat dan mudah. Saat ini internet tidak hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi, namun juga pada hal-hal yang bersifat hiburan (*entertainment*). Selain penggunaan internet untuk media sosial, salah satu hal yang cukup banyak mendapat perhatian dari masyarakat berkaitan dengan hiburan internet adalah *game online*.³

¹ Syahrani, R. (2015). Ketergantungan *Online Game* Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1).

² Ramli, A. M. *Cyber law & HAKI dalam sistem hukum Indonesia*. (Bandung: Refika Aditama), 2004, hal. 1

³ Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-*Game Online* di Indonesia. *Jurnal Aspikom*, 1(5), 443-454.

Video game adalah suatu interaktif seseorang terhadap video yang diproyeksikan dan divisualisasikan melalui perangkat elektronik berupa *Personal Computer* (PC), konsol *game*, serta perangkat *smartphone*. *Video game* sendiri dapat juga didefinisikan sebagai *game* digital yang mana terdapat input dari perlakuan oleh seseorang yang bermain *game* terhadap perangkat yang dia mainkan. Kemudian perlakuan seseorang yang bermain *game* dari perangkat tersebut di proses oleh *processor* sehingga menghasilkan suatu output yang divisualisasikan melalui media kedalam suatu permainan. Dalam hal ini *input*, *processor*, maupun *output* dapat diinterpretasikan di dalam satu perangkat atau dengan menggunakan beberapa perangkat secara terpisah.⁴

Perkembangan *game* yang dahulu hanya dapat dimainkan secara konvensional, dengan adanya internet maka *game* dapat dimainkan secara *online* dengan tidak ada lagi keterbatasan jarak dan waktu. *Game online* saat ini telah berkembang sedemikian rupa seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi itu sendiri.⁵ *Game online* adalah *game* yang dimainkan oleh seorang pemain atau lebih melalui jaringan internet. Perkembangan *game online* pada sepuluh tahun terakhir mengalami peningkatan signifikan. Salah satu faktor yang mempengaruhi peningkatan *game online* adalah revolusi internet yang memungkinkan sebuah situs web menyediakan *streaming* video, audio, dan interaktifitas pengguna yang mumpuni.⁶

Game online merupakan salah satu manifestasi dari perkembangan zaman globalisasi di bidang teknologi. *Game online* menjadi salah satu alternatif “permainan” bagi masyarakat karena kemudahan dalam mengaksesnya, yang hanya memerlukan sebuah *personal computer* (PC) atau gawai, dan jaringan internet yang memadai. Internet itulah yang kemudian mengubah sistem informasi dan komunikasi secara massal, dimana dunia nampak seperti tanpa

⁴ Kirriemuir, J., & McFarlane, A. (2004). Literature Review in *Games and Learning*.

⁵ Febriana, *Dampak Permainan Game Online Terhadap Siswa*, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012, dalam Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-*Game Online* di Indonesia. *Jurnal Aspikom*, 1(5), 443-454.

⁶ Yulius, R. (2017). Analisis perilaku pengguna dalam pembelian *item* virtual pada *game online*. *Journal of Animation and Games Studies*, 3(1), 1-14.

batas (*borderless*) karena semua orang dapat terhubung dengan tanpa menghiraukan jarak⁷, sangat sesuai untuk diaplikasikan di Indonesia yang merupakan negara kepulauan yang terdiri dari ribuan pulau yang berjauhan.⁸

Game online meski dianggap sebagai suatu bentuk kemajuan dari peradaban yang sudahlah tentu memberikan suatu sisi positif, tidaklah dapat dipungkiri bahwa dalam tiap-tiap kemajuan tersebut tersisip sisi negatif di dalamnya.⁹ Secara positif, *game online* dapat menjadi sarana dalam melepaskan penat atau stress setelah melaksanakan kegiatan sehari-hari, pun sebagai sarana untuk dapat berinteraksi dengan orang lain dengan tanpa bertatap muka langsung.¹⁰ Namun demikian, pemanfaatan yang tidak tepat tentu dapat berakibat negatif, semisal kecanduan, utamanya terjadi pada anak. Bahaya dari adanya kecanduan bermain *game online* ialah berkurangnya waktu bagi anak untuk berinteraksi maupun bersosialisasi secara langsung dengan anak sebayanya. Selain itu, banyak *game online* menyuguhkan konten yang tidak ramah bagi anak, seperti konten yang berunsur pornografi, berbau kekerasan, dan konten berbahaya lainnya yang dapat memengaruhi kepribadian anak yang belum matang secara psikologi.¹¹

Kekhawatiran tersebut bukan tak beralasan, karena pada tahun 2023 Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) merilis statistik yang menunjukkan bahwa 98,20% anak usia 13-18 tahun telah terkoneksi dengan internet. Angka tersebut jelas mencakup mereka yang menggunakan internet untuk mengakses *game online*. Angka partisipasi internet tersebut merupakan yang terbesar ketimbang pada sebaran usia lainnya.

⁷ Aditya, B. Y., Kabelen, N. W., & Sn, M. (2022). Dampak Positif *Game Online* Di Era Globalisasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSLA)*, 6(2).

⁸ Nuraeni, E., & Mayaningsih, D. (2019). Implikasi Sidang Keliling Pengadilan Agama Ciamis Terhadap Peningkatan Kesadaran Penyelesaian Perkara. *Varia Hukum*, 1(1), 21-44.

⁹ Ramadhani, J., & Hudaya, A. (2015). Pengaruh adiktif *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas x sman 1 cileungsi. *Research and Development Journal of Education*, 2(1).

¹⁰ Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1).

¹¹ Rohman, K. (2018). Agresifitas anak kecanduan *game online*. *Martabat*, 2(1), 155-172.

Tabel 1.1 Sebaran Usia Partisipasi Internet

Sebaran Usia Responden	Jumlah Responden	Terkoneksi Internet
13 – 18 Tahun	1020 Orang	98,20%
19 – 34 Tahun	3243 Orang	97,17%
35 – 55 Tahun	3362 Orang	84,04%
55 Tahun Keatas	885 Orang	47,62%

Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia

Dilansir dari webinar yang diselenggarakan oleh Kominfo bertajuk Obrol Obrol Literasi Digital “Sisi lain *Game Online* untuk Anak”, berdasar pada data Badan Pusat Statistik (BPS) dikemukakan bahwa anak dengan rentang usia 0 – 18 Tahun menguasai pasar *game online* dengan angka 46,2%.¹² Angka tersebut menunjukkan bahwa hampir setengah dari total pelaku *game online* di Indonesia adalah anak yang belum dewasa apabila ditinjau dari Pasal 330 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yang menyatakan bahwa dianggap belum dewasa adalah mereka yang belum pernah mencapai umur genap 21 (dua puluh satu) tahun.

Perbedaan *game online* dengan *video game* biasa adalah bahwa dengan *game online*, semua orang dapat terhubung melalui koneksi internet tanpa harus bertatap muka secara langsung, melepas batasan wilayah dalam permainan. Hal tersebut memperbesar kemungkinan terjadinya pertandingan dengan pemain lintas wilayah, bahkan lintas negara. Hal tersebut membuat para pemain *game online* menjadi lebih tertarik dan/atau kecanduan untuk selalu menikmati dunia *game* dengan suasana dan tantangan yang berbeda-beda, bergantung pada lawan yang dihadapinya.¹³ Itulah yang kemudian menjadikan *game online* lebih kompetitif ketimbang *video game* biasa, karena kuantitas pemain *game* semakin besar berbanding lurus dengan luasnya cakupan pemain *game online*. Perasaan kompetitif tersebut yang kemudian memaksa pemain untuk kian

¹² Sindonews, “BPS Catat Anak Usia 0-18 Tahun Mendominasi Pasar *Game Online*”, (2024), Melalui <https://nasional.sindonews.com/read/1392635/15/bps-catat-anak-usia-0-18-tahun-mendominasi-pasar-game-online-1717859173> diakses pada 3 Desember 2024 20.10 WIB.

¹³ Irawan, S. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).

mengoptimalkan akun *game online* miliknya untuk mengalahkan pemain lawan. Dalam *game online*, dapat dilakukan peningkatan mutu oleh pemain untuk memperkuat karakter pada akunnya. Adapun dalam peningkatan mutu, ada banyak hal yang dapat dilakukan. Mulai dari mengerjakan misi harian untuk mendapatkan “*rewards*” untuk meningkatkan mutu pemain, hingga melakukan *top up* (pembelian) untuk beberapa *item* demi meningkatkan mutu pemain.

Top up adalah istilah dalam bahasa Inggris yang memiliki padanan kata “isi ulang” dalam bahasa Indonesia.¹⁴ Selain untuk meningkatkan mutu pemain, *Top up* juga memiliki fungsi lainnya seperti membuka fitur premium, hingga melakukan *custom* terhadap karakter yang ada pada *game* tersebut.¹⁵ Beberapa contoh *game online* yang memerlukan *Top up* diantaranya *Mobile Legend*, *Free Fire*, *Top Eleven*, *PUBG*, dan lainnya. Adapun untuk mekanisme pembayaran atas *Top up* dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti menggunakan kartu kredit/debit, hingga melalui gerai minimarket seperti Indomart dan Alfamart.

Banyak dari mereka para pemain *game online* khususnya anak melakukan pembayaran atas *Top up* melalui gerai minimarket. Selain mereka memang belum diperbolehkan untuk memiliki kartu kredit maupun debit, pembayaran melalui gerai minimarket sangatlah mudah dan tidak terbatas oleh usia. Karena pada dasarnya tidak ada Standar Operasional Prosedur (SOP) khusus dalam melakukan transaksi elektronik dalam bentuk *top up game online* melalui gerai minimarket, berbeda dengan transaksi atas pembelian rokok yang apabila melibatkan anak dibawah umur dalam melakukan transaksi akan dilakukan prosedur berbeda, khususnya dipertanyakan untuk siapa rokok tersebut dibeli, dalam rangka upaya pencegahan jual beli rokok pada anak dibawah umur. Dalam transaksi elektronik *top up game online*, tidak ada SOP khusus mengenai batasan umur sebagai upaya pencegahan dalam transaksinya, transaksi dilakukan

¹⁴ Adam, R. V. (2021). *Tinjauan Hukum Islam Tentang Top up Diamond Game Mobile Legend Melalui Sosial Media* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).

¹⁵ Kristanto, R. K, dan Indahyati, U. *Perancangan Sistem Top up Game Berbasis Website*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2023, hal. 2

sebagaimana biasanya dengan hanya menanyakan ID UniPin yang akan digunakan sebagai alamat *top up* pada *game online*.

Berdasar pada hasil observasi selama 1 (satu) bulan yang dilakukan penulis, dapat ditemukan angka bahwa transaksi elektronik *top up game online* yang dilakukan oleh anak dibawah umur dengan melalui pembayaran di gerai minimarket, sekurang-kurangnya sebagai berikut:

Tabel 1.2 Jumlah Pelaku *Top up Game Online* dibawah Umur

Indomart A	Indomart B	Alfamart C	Alfamart D
± 15 Orang	± 10 Orang	± 7Orang	± 10 Orang

Sumber: Observasi Mandiri di Kabupaten Garut pada Desember 2024.

Benar bahwa tiap-tiap orang dengan tanpa kecuali memiliki hak untuk melakukan transaksi jual beli, tetapi tidak semua orang diperkenankan untuk bertindak sendiri-sendiri untuk melakukan haknya itu. Pada beberapa situasi dan kondisi, berbagai golongan orang dinyatakan “tidak cakap” atau “kurang cakap” menurut Undang-Undang yang berlaku untuk melakukan perbuatan hukum seorang diri. Ini merujuk pada golongan orang yang ditaruh dibawah pengawasan (*curatale*), yakni orang yang harus selalu diwakili baik oleh orang tua, wali, maupun kuratornya.

Top up sebagai bentuk transaksi jual beli dalam *game online*, mestilah memperhatikan syarat sah dari suatu perjanjian. Dalam hukum di Indonesia, selaras dengan Pasal 1 Aturan Peralihan yang berbunyi “*Segala peraturan perundang-undangan yang ada masih tetap berlaku selama belum diadakan yang baru menurut Undang-Undang Dasar ini*”, maka hukum kontrak atau perjanjian yang berlaku masihlah peraturan yang dibuat pada zaman kolonial Belanda,¹⁶ yakni *Burgelijk Wetboek* (BW) yang susunan dan isinya serupa

¹⁶ Noor, M. (2015). Penerapan Prinsip-Prinsip Hukum Perikatan Dalam Pembuatan Kontrak. *Mazahib*.

dengan BW Belanda. BW Indonesia ini disebut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata).¹⁷

Keabsahan suatu perjanjian diatur dalam Pasal 1320 KUHPerdata, yaitu:

- a. Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya;
- b. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan;
- c. Suatu hal tertentu; dan
- d. Suatu sebab yang halal.¹⁸

Top up pada *game online* merupakan salah satu bentuk perjanjian jual beli. Jual beli merupakan salah satu bentuk dari perjanjian bertimbalbalik dengan mana pihak yang satu (penjual) berjanji untuk menyerahkan hak miliknya terhadap suatu barang, sedang pihak lain (pembeli) berjanji untuk membayar harga yang terdiri atas sejumlah uang sebagai imbalan dari perolehan hak milik atas barang tersebut.¹⁹ Praktik jual beli merupakan salah satu jenis dari perjanjian. Pengaturan berkenaan dengan perjanjian meliputi bagian umum juga bagian khusus. Bagian umum dimaksudkan pada semua aturan yang berlaku untuk perjanjian umum. Sedang untuk bagian khusus, meliputi keseluruhan aturan yang berlaku untuk perjanjian bernama sebagai perjanjian khusus yang banyak digunakan dalam bermasyarakat.²⁰

Mengenai pembayaran *Top up game online* melalui minimarket, maka transaksi yang dilakukan termasuk pada kategori transaksi elektronik. Transaksi elektronik sebagai salah satu manifes dari praktik jual beli adalah suatu perdagangan elektronik yang berdasar pada suatu perjanjian yang memunculkan hubungan hukum antara para pihak. Dalam konteks *Top up game online* dengan pembayaran melalui minimarket, kiranya subjek hukum yang terlibat diantaranya penjual, pembeli, juga provider (gerai minimarket) selaku penyedia

¹⁷ Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perdata Indonesia*, (Bandung: PT Citra Aditya Bakti), 2014, hal. 7

¹⁸ Ahmad Miru, *Hukum Kontrak & Perancangan Kontrak*, (Depok: PT RajaGrafindo Persada), 2022, hal. 13

¹⁹ Subekti, *Aneka Perjanjian*, (Bandung: PT Citra Aditya Bakti), 1995, hal. 1

²⁰ Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perdata Indonesia*, (Bandung: PT Citra Aditya Bakti), 2014, hal. 231

layanan/jasa *Top up game online*.²¹ Dalam arti lain, transaksi secara elektronik tidak lain merupakan suatu perikatan ataupun hubungan hukum yang dilaksanakan oleh media elektronik dengan jaringannya (*networking*), dipadukan dengan sistem komunikasi digital yang didasarkan pada jaringan dan jasa telekomunikasi, yang kemudian dijembatani melalui jaringan internet. Itulah kemudian syarat sah perjanjian atas transaksi elektronik juga bergantung pada esensi maupun proses dari transaksi elektronik tersebut. Hematnya, perjanjian dapat dikatakan sah apabila dijamin baik komponen maupun proses dalam transaksi elektronik tersebut berjalan sebagaimana mestinya (menurut Pasal 1320 KUHPerdara).

Kemajuan peradaban, khususnya kemajuan di bidang transaksi elektronik berpengaruh besar pada Masyarakat Indonesia, yang menyebabkan melonjaknya angka transaksi elektronik di Indonesia. Atas dasar tersebut, maka dirasa penting adanya suatu peraturan yang mengatur berkenaan dengan transaksi elektronik. Kemudian dibuatlah peraturan khusus mengenai transaksi elektronik dengan dikeluarkannya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang sudah diperbaharui kedua kalinya dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Dikeluarkannya undang-undang tersebut ialah sebagai bentuk upaya dalam memberikan payung hukum, serta menjamin segala sesuatu berkenaan dengan perjanjian, utamanya perjanjian dalam jual beli secara *online*. Karena tidak dapat dipungkiri, selain kemudahan yang didapat oleh transaksi elektronik, terdapat beberapa risiko yang tidak dapat dihindari, mengingat bahwa kelancaran dalam transaksi elektronik dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti kualitas jaringan internet, kejujuran para pihak, hingga maraknya *cybercrime* atau kejahatan elektronik yang mengintai.

²¹ Setyawati, D. A., Ali, D., & Rasyid, M. N. (2017). Perlindungan Bagi Hak Konsumen dan Tanggung Jawab Pelaku Usaha Dalam Perjanjian Transaksi Elektronik. *Syiah Kuala Law Journal*, 1(3), 46-64.

Dimaktub pada Pasal 1 angka 2 UU ITE, bahwa yang dimaksud dengan transaksi elektronik ialah *perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan computer, jaringan computer, dan/atau media elektronik lainnya*. Maka praktik *Top up* atau jual beli *item* pada *game online* dengan pembayaran melalui gerai minimarket tersebut merupakan salah satu perwujudan dari ketentuan tersebut. Adapun penyelenggaraan transaksi tersebut masuk dalam lingkup publik, sebagaimana termaktub pada Pasal 17 ayat (1) UU ITE. Dan selayaknya transaksi konvensional sebagaimana termaktub pada Pasal 1338 KUHPerdara, transaksi elektronik yang dilakukan kemudian dituangkan ke dalam Kontrak Elektronik yang mengikat bagi para pihak yang bersangkutan (Pasal 18 ayat (1) UU ITE). Yang demikian itu adalah hal pokok yang mesti diperhatikan karena kontrak elektronik tersebut memiliki kekuatan hukum yang sama dengan kontrak konvensional, menjadi penting dalam konteks terjadi sengketa dalam transaksi tersebut. Dalam konteks transaksi yang dilakukan di gerai minimarket, dokumen elektronik yang dimaksud berupa struk pembayaran.

Atas serangkaian uraian diatas, menarik untuk dikaji ialah berkenaan dengan bagaimana pengaturan keabsahan atas jual beli lingkup transaksi elektronik yang dilakukan oleh anak jika direlevansikan dengan peraturan perundang-undangan yang ada dan berlaku di Indonesia, juga tentang yang dibutuhkan dalam suatu peraturan dalam mengatur transaksi elektronik yang dilakukan oleh anak, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini melalui karya tulis ilmiah dengan mengangkat judul:

“Jual Beli Item Dalam Game Online Dengan Metode Top up yang Dilakukan Oleh Anak Melalui Pembayaran Di Gerai Minimarket Dihubungkan Dengan Syarat Sah Perjanjian Pasal 1320 KUHPerdara dan Pasal 3 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”

B. Rumusan Masalah

Berdasar pada uraian diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaturan jual beli secara elektronik dalam *Top up item* di *game online* menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik?
2. Bagaimana pelaksanaan jual beli secara elektronik dalam *Top up item* di *game online* di gerai minimarket?
3. Bagaimana kendala dan upaya dalam melakukan pencegahan jual beli secara elektronik dalam *Top up item* di *game online* di gerai minimarket yang dilakukan oleh anak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasar pada uraian diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaturan jual beli secara elektronik dalam *Top up item* di *game online* menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan jual beli secara elektronik dalam *Top up item* di *game online* di gerai minimarket.
3. Untuk mengetahui kendala dan upaya dalam melakukan pencegahan jual beli secara elektronik dalam *Top up item* di *game online* di gerai minimarket yang dilakukan oleh anak.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan setidaknya 2 (dua) kegunaan, yakni kegunaan teoritis dan kegunaan praktis selayaknya diuraikan dibawah ini:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan sedikit banyak akan memberikan kontribusi ilmiah bagi pengembangan hukum, khususnya di bidang hukum perdata. Dan hasil dari penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi yang

berguna baik bagi mahasiswa, dosen, pun masyarakat umum yang tertarik terhadap kajian mengenai legalitas dan/atau keabsahan jual beli dan/atau transaksi elektronik yang dilakukan oleh anak.

2. Kegunaan Praktis

- a. Hasil dari penelitian ini dimaksudkan untuk dapat menjadi masukan yang berguna baik bagi Masyarakat luas pada umumnya, maupun khususnya bagi unit terkecil seperti lingkungan sekitar tempat tinggal dan juga lingkungan keluarga untuk senantiasa melakukan pengawasan dan edukasi kepada anak-anak dalam menggunakan internet khususnya bermain *game online*, serta untuk bijak dalam melakukan jual beli khususnya *Top up game online* melalui transaksi elektronik.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi hakim dalam memutus suatu perkara, manakala terjadi suatu perkara sengketa berkenaan dengan perjanjian jual beli melalui transaksi elektronik.
- c. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan bagi pemerintah dalam membuat peraturan lanjutan berkaitan dengan transaksi elektronik yang dilakukan oleh anak.

E. Kerangka Pemikiran

1. Teori Kepastian Hukum

Kepastian adalah perihal (keadaan) yang pasti, ketentuan atau ketetapan. Hukum secara hakiki harus pasti dan adil. Pasti sebagai pedoman kelakuan dan adil karena pedoman kelakuan itu harus menunjang suatu tatanan yang dinilai wajar. Hanya karena bersifat adil dan dilaksanakan dengan pasti hukum dapat menjalankan fungsinya. Kepastian hukum merupakan pertanyaan yang hanya bisa dijawab secara normatif, bukan sosiologi.²²

²² Dominikus Rato, *Filsafat Hukum Mencari: Memahami dan Memahami Hukum*, (Yogyakarta: Laksbang Pressindo), 2010, hal. 59

Kepastian hukum secara normatif adalah ketika suatu peraturan dibuat dan diundangkan secara pasti karena mengatur secara jelas dan logis. Jelas dalam artian tidak menimbulkan keragu-raguan (multi tafsir) dan logis. Jelas dalam artian ia menjadi suatu sistem norma dengan norma lain sehingga tidak berbenturan atau menimbulkan konflik norma. Kepastian hukum menunjuk kepada pemberlakuan hukum yang jelas, tetap, konsisten dan konsekuen yang pelaksanaannya tidak dapat dipengaruhi oleh keadaan-keadaan yang sifatnya subjektif. Kepastian dan keadilan bukanlah sekedar tuntutan moral, melainkan secara factual mencirikan hukum. Suatu hukum yang tidak pasti dan tidak mau adil bukan sekedar hukum yang buruk.²³

Menurut Utrecht, kepastian hukum mengandung dua pengertian, yaitu pertama, adanya aturan yang bersifat umum membuat individu mengetahui perbuatan apa yang boleh atau tidak boleh dilakukan, dan kedua, berupa keamanan hukum bagi individu dari kesewenangan pemerintah karena dengan adanya aturan yang bersifat umum itu individu dapat mengetahui apa saja yang boleh dibebankan atau dilakukan oleh Negara terhadap individu.²⁴

Menurut Gustav Radbruch keadilan dan kepastian hukum merupakan bagian-bagian yang tetap dari hukum. Beliau berpendapat bahwa keadilan dan kepastian hukum harus diperhatikan, kepastian hukum harus dijaga demi keamanan dan ketertiban suatu negara. Akhirnya hukum positif harus selalu ditaati. Berdasarkan teori kepastian hukum dan nilai yang ingin dicapai yaitu nilai keadilan dan kebahagiaan.²⁵

²³ Cst Kansil, Christine, S.T Kansil, Engelian R, Palandeng and Godlieb N Mamahit, *Kamus Istilah Hukum*, Jakarta, 2009, hal. 385

²⁴ Riduan Syahrani, *Rangkuman Intisari Ilmu Hukum*, (Bandung: Penerbit Citra Aditya Bakti), 1999, hal.23

²⁵ Achmad Ali, *Menguak Tabir Hukum* (Suatu Kajian Filosofis dan Sosiologis), (Jakarta: Penerbit Toko Gunung Agung), 2002, hal. 82-83

2. Teori Perjanjian

Perjanjian adalah suatu peristiwa dimana seorang berjanji pada seorang lain atau dimana dua orang atau lebih itu saling berjanji untuk melakukan atau melaksanakan sesuatu hal. Selain itu perjanjian merupakan sumber perikatan selain undang-undang, perikatan juga merupakan pengertian yang masih abstrak karena pihak-pihak dikatakan untuk melakukan atau melaksanakan sesuatu hal tertentu, sedangkan perjanjian sudah merupakan suatu pengertian yang kongret, karena pihak-pihak dikatakan melaksanakan suatu peristiwa tertentu.²⁶

Perjanjian merupakan terjemahan dari istilah kata *overeenkomst* (bahasa Belanda) yang artinya persetujuan atau perjanjian. Buku ke III Pasal 1313 BW menjelaskan perjanjian adalah suatu perbuatan dengan mana satu pihak atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang atau lebih. Menurut Subekti, perjanjian merupakan suatu peristiwa dimana seorang berjanji kepada orang lain, atau dimana dua orang saling berjanji untuk melaksanakan sesuatu hal.²⁷

Kemudian M. Yahya Harahap berpendapat bahwa perjanjian mengandung pengertian suatu hubungan hukum kekayaan atau harta benda antara dua orang atau lebih yang memberikan kekuatan hak pada suatu pihak untuk memperoleh prestasi dan diharuskan pihak lain untuk melunasi prestasi tersebut.²⁸ Sedang menurut teori klasik jika suatu perjanjian belum memenuhi syarat hal tertentu, maka belum ada suatu perjanjian sehingga belum lahir suatu perikatan yang mempunyai akibat hukum bagi para pihak. Akibatnya, pihak yang dirugikan karena percaya pada janji-janji pihak lawannya tidak terlindungi dan tidak dapat menuntut ganti rugi. Teori hukum perjanjian yang tradisional mempunyai ciri-ciri menekankan pentingnya kepastian hukum

²⁶ I Ketut Oka Setiawan, *Hukum Perikatan*, (Jakarta: Sinar Grafika), 2016, hal. 43-44

²⁷ Subekti, *Pokok-pokok Hukum Perdata*, (Jakarta: Intermasa), 2003, hal. 36

²⁸ M Yahya Harahap, *Segi-Segi Hukum Perjanjian*, (Bandung: Alumni), 1986, hal. 6

dan *predictability*. Fungsi utama suatu kontrak ialah untuk memberikan kepastian tentang mengikatnya suatu perjanjian antara para pihak.²⁹

3. Teori Transaksi Elektronik

Transaksi Elektronik atau akrab dikenal dengan sebutan *e-commerce* adalah pertukaran barang dan jasa menggunakan Internet atau jaringan komputer lainnya. *E-commerce* mengikuti prinsip-prinsip dasar yang sama dengan transaksi konvensional yaitu, pembeli dan penjual memiliki *meetings of mind* guna saling menukarkan barang untuk uang. Tetapi tidak berbeda dengan transaksi konvensional yang biasanya kerap dilakukan di toko atau gerai dengan saling bertemu, transaksi elektronik dilakukan oleh pembeli dan penjual melakukan transaksi bisnis melalui jaringan komputer.³⁰

Sedang menurut Onno W. Purbo dan Aang Wahyudi dalam bukunya mengutip pendapat dari David Baum, bahwa *e-commerce* atau perdagangan elektronik merupakan satu kesatuan dinamis antara teknologi, aplikasi dan juga proses bisnis yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan abrang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik.³¹ Adapun jenis dari transaksi elektronik dapat diklasifikasikan menjadi B2B (*Bussines to Business*), B2C (*Bussines to Consumer*), C2C (*Consumer to Consumer*), C2B (*Consumer to Bussines*).³²

²⁹ Kurniawan, O., Zurnetti, A., & Suharizal, S. (2020). Penyelesaian Sengketa Wanprestasi Dalam Perjanjian Jual Beli *Online* (E-Commerce) Yang Mengarah Pada Tindak Pidana Penipuan. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(7), 353-358.

³⁰ Peter Scisco, *Electronic Commerce dalam Microsoft, Microsoft Encarta Reference Library 2003*, Microsoft Corporation, *Ensiklopedi Elektronik*, Jakarta, 2003, hlm. 19, dalam Gilang Riza Risqiandi, *Perbuatan Melawan Hukum Oleh Lazada Indonesia Dalam Transaksi Elektronik Dihubungkan Dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*, (Doctoral Dissertation, Universitas Pasundan), 2017, hal. 23

³¹ Onno W Purbo, *Mengenal E-commerce*, (Jakarta: PT Elek Media Komputindo), 2000, hal. 2, dalam Koynja, J. J., Sofwan, S., Rusnan, R., & Nurbani, E. S. (2019). Transaksi Perdagangan Melalui Sistem Elektronik Oleh Pelaku Usaha E-Commerce Dalam Memenuhi Target Penerimaan Perpajakan. *Jurnal Kompilasi Hukum*, 4(2), 77-96.

³² Pradana, M. (2015). Klasifikasi Jenis-Jenis Bisnis E-Commerce Di Indonesia. *Neo-Bis*, 9(2), 32-40.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu diacu penulis untuk mendapatkan gambaran, juga perbandingan serta untuk menghindari kesamaan dengan apa yang diteliti oleh penulis. Adapun berikut penelitian terdahulu baik berupa skripsi maupun artikel jurnal, serta perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis:

1. Wahyi Brilianti Pamungkas (2012), skripsi dengan judul “*Jual Beli Item Dalam Game Online Rohan Oleh Anak Dihubungkan Dengan Pasal 1320 Kuhperdata Dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*”. Yang membedakan ialah bahwa dalam penelitian tersebut diatas bahwa objek penelitiannya terfokus pada satu *game* “rohan” dengan sistem pembayaran melalui kartu debit.³³ Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis mengulas jual beli *item* dalam *game* secara plural dengan metode pembayaran melalui gerai minimarket.
2. Muhammad Sulton Nudin Ashari (2020), skripsi dengan judul “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual Beli Item Game Online (Studi Kasus Di Game Online Garena Free Fire)*”.³⁴ Yang membedakan ialah bahwa dalam penelitian tersebut diatas transaksi yang dilakukan tidak difokuskan kepada anak sebagai subjek sebagaimana dilakukan oleh penulis, pun hanya terfokus pada satu *game* yakni *Free Fire*, sedang penulis tidak demikian.
3. Nurwahyudi Saputra Mangarengi (2021), skripsi dengan judul “*Penerapan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Oleh Provider Jasa Pembayaran Dalam Transaksi Game Online*”. Yang membedakan ialah bahwa dalam penelitian tersebut diatas subjek penelitian tidak terbatas pada anak, juga praktik jual beli difokuskan pada transaksi *e-commerce*.³⁵ Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis mengulas transaksi jual beli yang

³³ Pamungkas, W. B. (2012). *Jual Beli Item Dalam Game Online Rohan Oleh Anak Dihubungkan Dengan Pasal 1320 Kuhperdata Dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).

³⁴ Ashari, M. S. N. (2020). *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual Beli Item Game Online (Studi Kasus Di Game Online Garena Free Fire)* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).

³⁵ Saputra, N. W. (2021). *Penerapan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Oleh Provider Jasa Pembayaran Dalam Transaksi Game Online* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).

dilakukan dengan anak sebagai subjek, dan transaksi yang dilakukan ialah melalui gerai minimarket.

4. Arif Alamsyah (2021), skripsi dengan judul “*Analisis Jual Beli Akun Game Online (PUBG) Playerunknown’s Battlegrounds (Kajian Perbandingan Hukum Positif Dan Hukum Islam)*”. Yang membedakan ialah bahwa dalam penelitian tersebut diatas dikaji berkenaan dengan jual beli atas akun *game online*, pun yang menjadi fokusnya ialah suatu komparasi pengaturan yang terdapat dalam hukum positif dan hukum islam.³⁶ Sedang yang menjadi fokus pada penulis ialah berkenaan dengan jual beli atas *item* yang terdapat di dalam *game online*, dengan tanpa mengulas hukum is;am dalam membahas keabsahan dari praktik jual beli tersebut.
5. Evan Aditya Respati (2022), skripsi dengan judul “*Perlindungan Hukum Terhadap Anak Di Bawah Umur Dalam Perjanjian Jual Beli Akun Game Online*”. Yang membedakan ialah bahwa dalam penelitian tersebut diatas berfokus pada perlindungan hukum atas perjanjian yang dilakukan oleh anak atas jual beli akun *game online*.³⁷ Sedang yang menjadi fokus pada penulis ialah berkenaan dengan jual keabsahan dari perjanjian yang dilakukan oleh anak atas perjanjian jual beli atas *item* yang terdapat di dalam *game online*.
6. M. Afif Riansyah Putra Kamaruddin (2023), skripsi dengan judul “*Keabsahan Jual Beli Barang Virtual Dalam Game Online Dan Perlindungan Hukum Bagi Pihak Pembeli Dalam Hal Penjual Melakukan Wanprestasi*”. Yang membedakan ialah bahwa dalam penelitian tersebut diatas transaksi yang dilakukan adalah C2C (*Customer to Customer*), yang pembayaran dalam praktik jual belinya dilakukan dengan tidak bertemu

³⁶ Alamsyah, A. (2021). *Analisis Jual Beli Akun Game Online (PUBG) Playerunknown’s Battlegrounds (Kajian Perbandingan Hukum Positif Dan Hukum Islam)* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).

³⁷ Respati, E. A. (2022) *Perlindungan Hukum Terhadap Anak Di Bawah Umur Dalam Perjanjian Jual Beli Akun Game Online*. (Doctorral dissertation, Universitas Sriwijaya Palembang).

secara langsung (melalui kartu debit).³⁸ Sedang pada penelitian yang dilakukan oleh penulis, pembayaran dalam transaksi elektronik dilakukan adalah B2C (*Business to Customer*), dengan pembayaran melalui gerai minimarket selaku pihak ketiga yang menjembatani transaksi antara pelaku *game online* dengan *developer game online* tersebut.

7. Yulius, R (2017), artikel ilmiah dengan judul “*Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online*”, pada *Journal of Animation and Game Studies*. Yang membedakan ialah bahwa pada penelitian yang dilakukan tersebut diatas berfokus pada perilaku pengguna selaku pembeli *item virtual* pada *game online*, sedang yang menjadi fokus penulis ialah berkenaan dengan keabsahan dari pembelian *item virtual* dalam *game online* yang dilakukan oleh anak.
8. Muhammad Ilham, Efriyanto, dan Anne Gunawati (2023), artikel ilmiah dengan judul “*Keabsahan Perjanjian Jual Beli Virtual Property Dalam Game Online Dan Akibat Hukum Dari Anonimitas Dalam Perjanjian Jual Beli Virtual Property Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*”, pada *Jurnal Ilmiah Galuh Justisi*³⁹. Yang membedakan ialah bahwa pada penelitian yang dilakukan tersebut diatas tidak berfokus pada anak sebagai subjek, berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, pun penulis tidak juga berfokus pada akibat hukum dari anonimitas dalam perjanjian jual beli virtual property sebagaimana penelitian tersebut diatas.
9. Yafet Febrian Valentino Tololiu, dan Muh Jufri Ahmad (2023), artikel ilmiah dengan judul “*Kedudukan Barang Virtual Menurut Hukum Benda Indonesia Yang Diatur Dalam Kuhperdata Buku Kedua Tentang Barang*”, pada *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political*

³⁸ Kamaruddin, M. A. R. P. (2023). *Keabsahan Jual Beli Barang Virtual Dalam Game Online Dan Perlindungan Hukum Bagi Pihak Pembeli Dalam Hal Penjual Melakukan Wanprestasi* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta).

³⁹ Efriyanto, E., & Gunawati, A. (2023). Keabsahan Perjanjian Jual Beli Virtual Property Dalam *Game Online* Dan Akibat Hukum Dari Anonimitas Dalam Perjanjian Jual Beli Virtual Property Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. *Jurnal Ilmiah Galuh Justisi*, 11(1), 31-48.

Governance". Yang membedakan ialah bahwa pada penelitian yang dilakukan tersebut diatas berfokus pada kedudukan *item* pada *game online* menurut Buku II KUHPerdata, tentang dapat tidaknya *item* pada *game online* tersebut menjadi objek dalam transaksi jual beli.⁴⁰ Sedang penulis berfokus pada keabsahan dari transaksi elektronik atas *item* dalam *game online*, yang transaksi tersebut dilakukan oleh anak dibawah umur sebagai subjek, dan gerai minimarket sebagai metode pembayarannya.

10. Adella Kamala Sari, dan Sri Haryati (2023), artikel ilmiah dengan judul "*Akun Game Online Genshin Impact: Hak Kebendaan dan Legalitas sebagai Objek Jual-Beli dalam Prespektif Hukum Positif Indonesia*", pada *Padjajaran Law Review*. Yang membedakan ialah bahwa pada penelitian yang dilakukan tersebut diatas berfokus pada akun dari *game online* yang bernama *Genshin Impact*⁴¹, sedang yang menjadi fokus penelitian dari penulis ialah bukan berkenaan dengan transaksi jual beli akun dari suatu *game*, melainkan yang menjadi objek transaksi jual beli elektronik adalah *item* atau benda virtual yang ada pada *game online* tersebut, baik dalam *Genshin Impact* maupun *game online* lainnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

G. Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian adalah suatu proses sistematis yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan baru atau untuk memecahkan suatu masalah berdasar pada fakta dan data yang terverifikasi. Proses ini melibatkan serangkaian langkah yang saling terkait dan dirancang untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Setiap langkah penting untuk memastikan penelitian yang dilakukan berhasil dari aspek keilmuan.

⁴⁰ Tololiu, Y. F. V., & Ahmad, M. J. (2023). Kedudukan Barang Virtual Menurut Hukum Benda Indonesia Yang Diatur Dalam Kuhperdata Buku Kedua Tentang Barang. *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, 3(2), 1448-1464.

⁴¹ Haryati, S. (2023). Akun *Game Online* Genshin Impact: Hak Kebendaan dan Legalitas sebagai Objek Jual Beli dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia. *Padjajaran Law Review*, 11(1), 38-50.

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan oleh penulis ialah metode deskriptif analitik, ialah metode yang pada permulaannya dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta dan realita sosial akan isu hukum jual beli *item* pada *game online* dengan metode *top up* yang dilakukan oleh anak dengan pembayaran melalui minimarket. Setelah deskripsi atas realita sosial dilakukan, dilanjutkan dengan analisis untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam mengenai hubungannya dengan syarat sah perjanjian dan pengaturan perundang-undangan lainnya, dalam hal ini UU ITE.⁴²

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis empiris, yakni merupakan penelitian hukum mengenai pemberlakuan atau implementasi ketentuan hukum normatif secara langsung pada setiap peristiwa hukum tertentu yang terjadi dalam masyarakat.⁴³ Dalam hal ini, penelitian dilakukan di lapangan dengan menganalisa implementasi dari syarat sah perjanjian menurut Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Pasal 3 UU ITE, dengan yang benar-benar terjadi di kalangan masyarakat.

3. Sumber dan Jenis Data

a. Sumber Data

Bahwa maksud dari sumber data ialah asal muasal dari didaptkannya data yang akan digunakan sebagai bahan penunjang dari isu hukum yang akan dikaji dalam penelitian. Menurut Wiwik, bahwa bahan hukum terbagi menjadi:

⁴² Ratna, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT. Gramedia), 2012, hal. 49-52, dalam Fajar Muhammad, *Fungsi-Fungsi Tokoh Dari Teks Luar Dalam kumpulan Puisi Efrosina Karya Cecep Syamsul Hari*, (Doctorral Dissertation Universitas Pendidikan Indonesia), 2016, hal. 31.

⁴³ Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004), hal. 134

1) Bahan Hukum Primer

Sumber data primer merupakan data yang diperoleh dari sumber utama. Data primer diperoleh dari responden dan informan serta narasumber. Sumber data dalam penelitian hukum empiris berasal dari data lapangan. Data lapangan merupakan data yang berasal dari responden dan informan termasuk ahli sebagai narasumber.⁴⁴

2) Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum yang terdiri atas; buku hukum, jurnal hukum yang berisi prinsip-prinsip dasar (asas hukum), pandangan para ahli hukum (doktrin), hasil penelitian hukum, kamus hukum, ensiklopedia hukum. Wawancara dengan narasumber ahli hukum untuk memberikan pendapat hukum tentang suatu peristiwa atau fenomena hukum bisa diartikan sebagai bahan hukum sekunder.

3) Bahan Non-Hukum

Yaitu bahan penelitian yang terdiri atas buku teks bukan hukum, yang terkait dengan penelitian seperti buku politik, buku ekonomi, data sensus, laporan tahunan perusahaan, kamus bahasa, ensiklopedia umum. Bahan non hukum menjadi penting karena mendukung dalam proses analisis terhadap bahan hukum.

b. Jenis Data

Dalam penelitian hukum terdapat dua jenis data yang diperlukan. Jenis data yang pertama disebut sebagai data sekunder dan jenis data yang kedua disebut data primer. Data primer dalam penelitian hukum adalah data yang diperoleh terutama dalam hasil penelitian empiris, yaitu penelitian yang dilakukan langsung di dalam masyarakat, sedangkan data sekunder dalam penelitian hukum adalah data yang diperoleh dari hasil

⁴⁴ Wiwik, S.W, *Buku Ajar Metode Penelitian Hukum*, (Yogyakarta: Publika Global Media), 2024, hal. 139

penelaahan kepustakaan atau penelaahan terhadap berbagai literatur atau bahan pustaka yang berkaitan dengan masalah atau materi penelitian.⁴⁵

1) Data Primer

Data primer dalam penelitian hukum dapat dilihat sebagai data yang merupakan perilaku hukum dari warga Masyarakat.⁴⁶ Maka, data primer pada penelitian ini ialah data yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) berkenaan dengan sebaran usia pelaku internet di Indonesia, juga hasil dari observasi di lapangan.

2) Data Sekunder

Data sekunder ialah data yang diperoleh dari bahan-bahan pustaka.⁴⁷ Data sekunder lazimnya dikelompokkan dalam bahan primer yang terdiri dari; peraturan perundang-undangan; putusan pengadilan; yurisprudensi; hingga perjanjian internasional (traktat), bahan sekunder yang terdiri atas buku hukum; jurnal hukum; hasil penelitian terdahulu; hingga doktrin, dan tersier seperti kamus; ensiklopedi, hingga leksikon.⁴⁸

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Kepustakaan

Merupakan Teknik dalam mengumpulkan, menelaah dan mengolah data teoritis melalui berbagai literatur dengan menelaah dan mengkaji berbagai macam literatur, buku-buku, hasil penelitian sebelumnya, hingga catatan maupun tulisan lain dalam bentuk dokumen yang berkenaan dengan isu hukum yang diteliti. Abdul Kadir Muhammad memaparkan, bahwa studi

⁴⁵ “Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*”, (Jakarta: UI Press), 1983, hal. 49, dalam Sigit, S.N, Anik, T.H. dan Farkhani, *Metodologi Riset Hukum*, (Sukoharjo: Oase Pustaka), 2020, hal. 66

⁴⁶ Sigit, S.N, Anik, T.H. dan Farkhani, *Metodologi Riset Hukum*, hal. 66

⁴⁷ “Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*”, (Jakarta: Rajawali Press), 2007, hal. 11, dalam Nurul Qamar dan Farah Syah Reza, *Metode Penelitian Hukum Doktrinal dan Non-Doktrional*, (Makassar: CV. Social Politic Genius (SIGn)), 2020, hal. 52

⁴⁸ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta: Kencana), 2005, hal. 139, dalam Sigit, S.N, Anik, T.H. dan Farkhani, *Metodologi Riset Hukum*, (Sukoharjo: Oase Pustaka), 2020, hal. 67

pustaka (*bibliography study*) ialah pengkajian informasi tertulis mengenai hukum yang berasal dari berbagai sumber dan dipublikasikan secara luas serta dibutuhkan dalam penelitian hukum.⁴⁹ Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan di Perpustakaan Pusat Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung dan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Kabupaten Garut.

b. Wawancara

Wawancara (interview) adalah pengumpulan data primer yang bersumber langsung dari responden penelitian di lapangan (lokasi). Wawancara dimaksudkan untuk melakukan tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan responden atau narasumber atau informan untuk mendapatkan informasi. Wawancara ini dapat menggunakan panduan daftar pertanyaan atau tanya jawab dilakukan secara bebas, selama peneliti dapat memenuhi kebutuhan akan datanya.⁵⁰

5. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan dalam penelitian yang berupa melakukan kajian atau telaah-terhadap hasil pengolahan data yang dibantu dengan teori-teori yang telah didapatkan sebelumnya.⁵¹ Menurut Mukti Fajar ND dan Yulianto Achmad, bahwa analisis data merupakan kegiatan memberikan telaahan, yang dapat berarti menentang, mengkritik, mendukung, menambah, atau memberikan komentar dan kemudian membuat suatu kesimpulan terhadap hasil penelitian dengan pikiran sendiri dengan bantuan teori yang telah dikuasainya.⁵²

⁴⁹ Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, (Bandung: Citra Aditya Bakti), 2004, hal. 81-84, dalam Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, (Mataram: Mataram University Press), 2020, hal. 65

⁵⁰ Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, hal. 95

⁵¹ Sigit, S.N, Anik, T.H. dan Farkhani, *Metodologi Riset Hukum*, (Sukoharjo: Oase Pustaka), 2020, hal. 93

⁵² Mukti Fajar ND dan Yulianto Achmad, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Penelitian Hukum Empiris*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), 2010, hal. 180, dalam Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, (Mataram: Mataram University Press), 2020, hal. 104

Berbagai macam dokumen hukum yang diperoleh akan dianalisis secara kualitatif dengan mengelaborasi pendekatan hukum, wawancara, serta analisis dari sudut pandang hukum terhadap berbagai publikasi yang berkaitan dengan penelitian penulis. Yang demikian tersebut akan dapat menghasilkan simpulan dan penjelasan untuk digunakan dan memecahkan isu hukum yang dibahas pada penelitian ini.

