

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan teknologi dan globalisasi belakangan ini berpengaruh besar dalam kehidupan masyarakat Indonesia terkhususnya anak-anak. Kita selalu membayangkan masa kanak-kanak adalah masa bermain sepak bola di lapangan, masa bermain petak umpet dan berbagai permainan masa kecil lainnya, namun nampaknya agak berbeda dengan masa kanak-kanak saat ini. Sebagian besar anak mulai dari taman kanak-kanak hingga remaja saat ini telah memiliki *gadget* sehingga sebagian besar waktunya dihabiskan dengan bermain *gadget*. Hal yang paling sering dimainkan anak-anak ini adalah *game online*.

Bermain *game online* merupakan situasi yang sudah tidak asing lagi di kalangan anak-anak hingga remaja saat ini. *Game online* dapat dimainkan secara berkelompok maupun individu sehingga membawa nuansa yang menarik dan seru. Permainan akan semakin seru apabila karakter di dalam *game* tersebut bervariasi. Anak-anak dalam bermain *game online*, sering melakukan praktik jual beli token-token *game online* untuk meningkatkan performa bermain, misalnya melakukan *top up* (pembelian) *diamond*, melakukan pembelian karakter, pembelian *skin* senjata dan *skin* karakter serta masih banyak lagi. Uang yang dikeluarkan untuk melakukan pembelian ini tergolong tidak sedikit karena

harga virtual token *game* yang bervariasi bahkan ada beberapa virtual token yang menyentuh harga belasan hingga puluhan juta rupiah.

Penelitian ini menjadi penting karena sangat banyak pengguna *game online* yang masih belum dewasa atau masih dalam usia anak. Usia seseorang masih digolongkan sebagai anak diatur dalam Pasal 1 angka 1 Undang-Undang No. 35 tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang No. 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa “Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.” Pengaturan ini secara lebih lanjut lagi juga diatur juga dalam Pasal 1 angka 4 Undang-Undang No. 39 tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia menyatakan “Anak adalah setiap manusia yang berumur di bawah 18 (delapan belas) tahun dan belum menikah, termasuk anak yang masih dalam kandungan apabila hal tersebut adalah demi kepentingannya.”

Berdasarkan Pasal 1320 KUH Perdata, salah satu syarat perjanjian yang sah adalah perjanjian yang dilakukan oleh orang yang sudah cakap hukum. Orang yang cakap hukum dalam hal ini salah satunya adalah orang yang sudah dewasa. Artinya bahwa perjanjian akan dianggap sah di mata hukum apabila dilakukan oleh orang yang telah dewasa. Dengan demikian, apabila ada anak yang melakukan perjanjian, timbul kebingungan bahwa apakah perjanjian tersebut semata-mata tidak sah dan melupakan aspek keadilan yang menjadi pikiran dasar dari hukum itu sendiri yaitu untuk melindungi kepentingan setiap orang.

Menurut data dari *Pokkt*, *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association* (MMA) tahun 2018, jumlah pemain *game online* di Indonesia mencapai 60 Juta. Berdasarkan data yang ada, 27% dari jumlah tersebut berusia 16-24 tahun.¹ Jumlah ini diyakini akan terus bertambah setiap tahunnya seiring perkembangan teknologi. Selain data tersebut, pada tahun 2022 Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) merilis laporan profil pengguna internet tahun 2022. Dalam laporan tersebut usia penetrasi internet tertinggi berada pada kelompok usia 13-18 tahun. Hampir 99,16% kelompok usia tersebut terhubung ke Internet. Kemudian untuk anak yang berusia 5-12 tahun memiliki penetrasi internet sebesar 62,43%.² Dari data tersebut diyakini bahwa selain digunakan untuk pembelajaran, internet ini juga digunakan untuk hiburan seperti bermain media sosial dan *game online*. Jumlah ini terhitung sangat tinggi semenjak timbulnya wabah Covid-19 pada awal 2020 lalu.

Berdasarkan riset dari agensi komunikasi ASEAN *Vero* dan *Decision Lab* menunjukkan bahwa banyak pelaku *game online* di Indonesia memiliki kemampuan yang besar untuk membeli virtual token atau produk *game* khususnya kategori teknologi, elektronik dan aksesoris.³ Virtual token *game online* adalah barang-barang yang biasa digunakan pada karakter sebuah *game*

¹ Lokadata, 2018, Pemain Game Online Menurut Usia, <https://lokadata.beritagar.id/chart/preview/pemain-game-online-menurut-usia-2018-1579509362>, diakses 10 Maret 2023

² Reza Pahlevi, 2022, Penetrasi Internet di Kalangan Remaja tertinggi di Indonesia, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/penetrasi-internet-di-kalangan-remaja-tertinggi-di-indonesia>, diakses 10 Maret 2023

³ Fahmi Ahmad Burhan, 2022, Survei : 52 Juta Orang Indonesia Konsisten Bermain Gim, <https://katadata.co.id/yuliawati/digital/61d5607e7dcfc/survei-52-juta-orang-indonesia-konsisten-bermain-gim>, Diakses 10 Maret 2023

online seperti akun game, mata uang *game*, *armor*, senjata, kostum, peliharaan yang berfungsi untuk menambah kekuatan pada karakter ataupun hanya untuk membuat karakter menjadi memiliki tampilan yang menarik, keren, dan lucu.⁴

Semakin tinggi peluang bisnis dalam *game online* membuka kemungkinan praktik-praktik pihak tertentu untuk menguntungkan dirinya dengan cara yang bertentangan dengan hukum dalam transaksi tersebut misalnya seperti yang diunggah oleh seorang *Youtuber* bernama *Day Helder* dalam konten *Youtubenya* yang membongkar praktik *reseller game online mobile legend* yang menjual virtual token *game online*. Menilik dari video yang diunggah oleh akun tersebut, *reseller* biasa melakukan aksinya melalui akun *Instagram* yang menjual *diamond mobile legend* dengan harga murah. Setelah dilakukan pembayaran si *reseller* biasanya kadang tidak mengirimkan *diamond* sebagaimana yang diperjanjikan.

Belakangan ini diketahui bahwa memang sangat banyak praktik-praktik jual beli yang dilakukan melalui *Instagram*. Sayangnya, dari pihak *Instagram* sendiri tidak bisa mendeteksi bahwa si pembuat akun mungkin saja belum berusia 18 tahun dan orang tersebut telah melakukan perjanjian jual beli. Hal ini tentunya dapat mengancam anak-anak yang memang pada dasarnya sangat rentan dan tidak cakap dalam melakukan perjanjian jual beli. Apabila anak tidak mendapatkan perlindungan secara hukum maka hal ini tentu bergeser jauh dari tujuan hukum itu sendiri yaitu, keadilan, kepastian hukum dan kemanfaatan.

⁴ Juming, 2017, Pembangunan Aplikasi Jual Beli Virtual Virtual token Game Online Berbasis Mobile, *E-journal UAJY*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, hlm. 1.

Modernisasi kehidupan manusia membawa kemudahan membuat setiap orang dapat melakukan perjanjian secara bebas dari mana saja, kapan saja dan di mana saja. Hal ini membuka kemungkinan bagi anak untuk melakukan perjanjian dengan siapa saja tanpa memahami bahwa posisi sang anak merupakan pihak yang tidak cakap hukum dalam membuat perjanjian. Kadang kala anak tidak mengerti bahwa nominal yang ia keluarkan itu terlalu besar untuk membeli virtual token *game online*. Potensi keterlibatan anak dalam perjanjian juga membuka kemungkinan-kemungkinan pihak kedua (*reseller*) untuk tidak melaksanakan prestasinya sebagaimana yang telah diperjanjikan. Apabila *reseller* tidak melaksanakan prestasi, maka tentu kedudukan anak sebagai pihak yang tidak cakap hukum menyulitkannya untuk melakukan gugatan maupun laporan sebab usianya yang dewasa secara hukum. Hal inilah yang membuat penulis tertarik meneliti bagaimana hukum melindungi kepentingan sang anak yang mengalami wanprestasi, karena sejak awal perjanjian yang dibuat sudah tidak memenuhi syarat sahnya perjanjian.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana perlindungan hukum terhadap anak dalam transaksi jual beli virtual token *game online* dengan *reseller* melalui *Instagram*?

C. Tujuan Penelitian

Mengetahui dan memahami perlindungan hukum terhadap anak dalam transaksi jual beli virtual token *game online* dengan *reseller* melalui *Instagram*.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, diharapkan apa yang diteliti ini dapat berguna bagi ilmu hukum terlebih lagi berkaitan dengan hukum perdata, melalui penelitian dan pengkajian terhadap aturan-aturan hukum mengenai perlindungan hukum terhadap transaksi jual beli virtual token *game online* antara anak dengan *Reseller*;
2. Secara praktis, diharapkan apa yang diteliti ini bermanfaat bagi manfaat praktisi hukum dalam menyelesaikan kasus hukum yang terjadi juga diharapkan apa yang diteliti ini dapat memberikan gambaran dan pengetahuan yang mendalam bagi praktisi hukum mengenai perlindungan hukum terhadap transaksi jual beli virtual token *game online* antara anak dengan pihak *Reseller*. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat membantu masyarakat, terkhususnya orang tua dalam pendampingan untuk melindungi kepentingan hukum sang anak.

E. Keaslian Tulisan

1. Adapun beberapa penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian penulis adalah Penelitian yang dilakukan Lutfi Rahman dalam tulisan Skripsinya di Universitas Islam Riau Pekanbaru yang berjudul Perjanjian Jual Beli Virtual token *Game online* yang Berbentuk Virtual Ditinjau dari Perspektif Fiqih Muamalah. Adapun rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah Bagaimana mekanisme jual beli virtual token *online game* yang berbentuk virtual dan bagaimana pandangan dalam hukum fiqih muamalah terhadap jual beli virtual token

game online yang berbentuk virtual ini. Hasil penelitian dari tulisan ini adalah bahwa mekanisme jual beli virtual token *game online* berbentuk virtual atau *top up game* sah berdasarkan syarat sahnya perjanjian menurut dasar fiqh muamalah sepanjang tidak ada unsur penipuan dan kecurangan di dalamnya. Penelitian ini jelas memiliki obyek penelitian yang sama dengan penulis namun peninjauannya berbeda. Penelitian ini meninjau mekanisme jual beli virtual token *game online* dilihat dari lapangan hukum *fiqh* muamalah sementara penulis melihatnya dari perspektif hukum perdata dan hukum positif Indonesia.

2. Artikel yang ditulis oleh Sena Lingga Saputra dalam Jurnal Wawasan Yuridika yang berjudul “Status Kekuatan Hukum terhadap Perjanjian dalam Jual Beli Online yang Dilakukan oleh Anak.” Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah lebih melihat pada sah atau tidak perjanjian jual beli yang dalam hal ini subyeknya adalah orang yang belum dewasa dan apakah transaksi di *e-commerce* yang dilakukan oleh orang yang belum dewasa yang mana dalam hal ini adalah anak memiliki kekuatan hukum atau tidak. Hasil penelitian dalam artikel ini menyatakan bahwa perjanjian yang dilakukan orang yang belum cakap hukum atau dalam hal ini anak yang belum dewasa dalam transaksi jual beli *online* dapat dikatakan sah, namun karena syarat subjektif sahnya perjanjian tidak terpenuhi yaitu ketidakcakapan, sehingga perjanjian tersebut dinyatakan dapat dibatalkan. Hal tersebut didasarkan pada Pasal 1320 KUH Perdata. Menurut Pasal 330 KUH Perdata, “orang yang

cakap hukum adalah orang yang berumur 21 tahun atau di bawah 21 tahun, namun telah menikah”. Oleh karena itu kesimpulan yang diperoleh adalah apabila transaksi jual beli *online* dilakukan oleh orang yang belum kawin sekaligus usianya di bawah 21 tahun, maka perjanjian tersebut tetap dinyatakan sah dengan ketentuan dapat dibatalkan. Sementara itu ada tidaknya kekuatan hukum atas transaksi jual beli *online* yang dilakukan oleh anak harus diputuskan oleh majelis hakim. Berbeda tentunya hal ini dengan dengan perjanjian yang dikatakan batal demi hukum, karena batal demi hukum terjadi apabila syarat objektif dalam perjanjian tidak terpenuhi. Dapat dilihat bahwa memang terdapat kemiripan antara penelitian yang dilakukan oleh Sena Lingga Saputra dengan penelitian penulis namun yang menjadi perbedaan adalah bahwa penelitian tersebut di atas hanya memfokuskan pada syarat sahnya perjanjian saja sementara penelitian penulis akan melihat dari perspektif apabila terjadi wanprestasi oleh *reseller* apakah sang anak dapat menuntut ganti rugi sebab sedari awal perjanjian tersebut dibuat oleh orang yang tidak cakap hukum.

3. Penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian penulis adalah skripsi yang ditulis oleh Azrha Zhara Bhastira di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang berjudul Transaksi Jual Beli virtual token dalam *Game online* Perspektif Hukum Islam dan Perlindungan Konsumen. Adapun rumusan masalah yang diketengahkan adalah tahapan dalam transaksi jual beli *game online*,

bagaimana transaksi jual-beli virtual token dalam *game online* menurut pandangan hukum Islam, dan perlindungan bagi konsumen-konsumen *virtual token game online* yang mengalami penipuan. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa mekanisme transaksi virtual token *game online* dengan menggunakan *voucher* ini dimulai dari pembeli yang ingin memperoleh *voucher* dengan datang ke retail store Midas buy, atau dapat melalui retail resmi lain yang menyediakan penjualan *voucher*. Para pihak sudah mengetahui tentang spesifikasi, cara transaksi dimulai dari datang langsung ke *Midasbuy* sampai penyerahan *voucher game online*. Tentunya dengan kesepakatan atas spesifikasi yang telah disetujui sebelum waktu transaksi dimulai. Di lihat dari pandangan, praktik transaksi *voucher game online* secara akad sah karena telah sesuai dengan asas akad jual beli yakni akad dilaksanakan dalam rangka menegakkan kemaslahatan. Pandangan ulama majelis ulama Indonesia kota Malang transaksi *voucher game online* yakni mubah artinya disejajarkan dengan jual beli yang lain yang sesuai dengan syara". Upaya yuridis dan teknis yang dapat dilakukan sebagai bentuk untuk memberikan perlindungan hukum yang lebih efektif kepada konsumen dalam perdagangan barang dan bisnis investasi melalui transaksi elektronik ke depan adalah penawaran perdagangan barang dan bisnis investasi yang dilakukan oleh penjual atau pelaku usaha tersebut dilakukan melalui media elektronik dalam bentuk iklan yang ditawarkan oleh suatu perusahaan virtual atau *merchant* (penjual), apabila calon

pembeli/konsumen tertarik dengan barang yang ditawarkan, pembeli dapat melakukan prosedur transaksi secara elektronik, sebelumnya calon pembeli harus menyepakati terlebih dahulu kontrak jual beli yang dibuat oleh perusahaan tersebut. Di samping itu hendaknya undang-undang yang mengatur mengenai informasi dan transaksi elektronik memuat unsur-unsur hukum yang berlaku jika tidak ditentukan pilihan forum dalam penyelesaian sengketa karena pada prinsipnya para pihak memiliki kewenangan untuk menentukan forum penyelesaian sengketa, baik melalui pengadilan atau melalui metode penyelesaian sengketa alternatif. Adapun penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan penulis di mana fokus penelitian ini melihat akad perjanjian jual beli dari perspektif hukum Islam dan bagaimana perlindungan terhadap pembeli ditinjau dari perspektif undang-undang perlindungan konsumen sedangkan fokus penulis di sini adalah melihat bagaimana perlindungan terhadap anak ini jika perjanjian tidak dibatalkan dan ada wanprestasi dari salah satu pihak.

4. Penelitian yang dilakukan Rhymer Lazuardi Marxis Mustary dalam Skripsinya yang berjudul *Tanggung Jawab Perdata Pelaku Usaha terhadap Anak yang Melakukan Pembelian Voucher Game* . Adapun rumusan masalah yang diangkat dalam skripsi ini adalah faktor penyebab anak dibawah umur melakukan pembelian *Voucher Game online*, perlindungan terhadap anak dibawah umur dalam melakukan kegiatan jual-beli *Voucher Game online*, pertanggung-jawaban pelaku

usaha terhadap anak sebagai konsumen dalam jual-beli *Voucher Game online*. Hasil dari penelitian ini ialah ada 2 (dua) faktor yang menyebabkan seorang anak dibawah umur melakukan pembelian *voucher game online*, yang pertama adalah faktor internal, faktor ini berhubungan dengan kepuasan yang didapat seorang anak dalam bermain *game*, yang kedua adalah faktor eksternal, yaitu pengaruh dari lingkungan sehingga memotivasi anak untuk mengikuti gaya hidup lingkungannya dalam bermain *game online*, salah satunya adalah melakukan pembelian *voucher game online*. Anak dibawah umur sebagai konsumen memiliki hak untuk dilindungi secara hukum, di mana seorang anak yang belum berusia genap dua puluh satu tahun dianggap belum cakap hukum, hal ini sesuai dengan ketentuan Pasal 1330 KUH Perdata. Adapun wujud perlindungan terhadap anak adalah pengawasan dan edukasi ketika anak di bawah umur melakukan suatu perjanjian jual-beli. Adapun tanggung jawab pelaku usaha terhadap anak sebagai konsumen adalah ganti rugi baik berupa ganti rugi uang atau lainnya yang disepakati oleh kedua belah pihak. Adapun tanggung jawab ini terjadi karena 3 (tiga) faktor: (1) anak belum cakap hukum dalam jual beli, (2) anak belum memenuhi syarat perjanjian jual beli dan (3) pelaku usaha melakukan perbuatan melawan hukum serta tidak mengindahkan prinsip kehati-hatian yang menyebabkan kerugian terhadap konsumen. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang diangkat penulis sebab transaksi jual beli *voucher game online* yang

terjadi adalah transaksi antara pihak *developer* dengan si pembeli sementara penelitian yang dilakukan penulis fokus pembahasannya adalah transaksi jual beli yang dilakukan pihak ketiga yang menjual produk pihak *developer* kepada konsumen. Selain itu penelitian ini berbeda karena melihat dari perspektif perlindungan konsumen sementara penelitian yang dilakukan penulis lebih berfokus pada perlindungan hukum terhadap anak jika terjadi wanprestasi dari *reseller*.

F. Batasan Konsep

1. Perlindungan hukum

Perlindungan hukum adalah suatu perlindungan yang diberikan kepada subyek hukum ke dalam bentuk perangkat baik yang bersifat preventif maupun yang bersifat represif.⁵

2. Anak

Batasan usia dewasa seorang anak adalah 18 tahun dan belum pernah kawin. Apabila seseorang telah kawin namun belum berusia genap 18 tahun orang tersebut tetap dinyatakan dewasa. Apabila perkawinan itu berakhir namun si anak belum juga berusia 18 tahun, ia tetap dianggap telah dewasa. (Pasal 330 jo Pasal 47 ayat (1) Undang-Undang No. 1 tahun 1974)

⁵ Wahyu Simon Tampubolon, 2016, "Upaya Perlindungan Hukum bagi Konsumen Ditinjau dari Undang-Undang Perlindungan Konsumen", *Jurnal Ilmiah Advokasi*, Vol IV/No.-1/2016, Universitas Labuanbatu, hlm. 53.

3. Transaksi jual-beli

Transaksi adalah seluruh kegiatan yang menimbulkan hak dan/atau kewajiban atau menyebabkan timbulnya hubungan hukum antara dua pihak atau lebih, sementara itu jual-beli adalah perjanjian antara penjual dan pembeli di mana penjual mengikatkan dirinya untuk menyerahkan hak miliknya atas suatu barang kepada pembeli, dan pembeli mengikatkan dirinya untuk membayar harga barang itu (Pasal 1457 KUH Perdata). Dengan demikian, maka transaksi jual beli adalah kegiatan jual beli yang menimbulkan hak dan kewajiban, serta hubungan hukum bagi para pihak berupa hak atas barang yang beralih dari penjual kepada pembeli dan timbulnya kewajiban pembeli untuk melakukan pembayaran sesuai harga barang yang disepakati.

4. Virtual token *game online*

Virtual token *game online* adalah barang-barang yang biasa digunakan pada karakter sebuah *game online* seperti akun game, mata uang *game*, *armor*, senjata, kostum, peliharaan yang berfungsi untuk menambah kekuatan pada karakter ataupun hanya untuk membuat karakter menjadi memiliki tampilan yang menarik, keren, dan lucu.⁶

5. *Reseller*

Reseller adalah istilah yang menyatakan cara penjualan di mana penjual tidak perlu memproduksi atau membuat produk sendiri,

⁶ *Loc.Cit.*

melainkan hanya perlu membeli produk dari *supplier* dan menjualnya kembali.⁷

6. *Instagram*

Menurut Atmoko, *Instagram* merupakan layanan jejaring sosial yang berbasis fotografi. Selain digunakan untuk berbagi foto, *Instagram* juga digunakan sebagai sarana komunikasi dan media promosi. *Instagram* sendiri merupakan kependekan dari kata “instan-telegram”. Jadi bila dilihat dari perpaduan dua kata “insta” dan “gram”, *Instagram* berarti kemudahan dalam mengambil serta melihat foto yang kemudian dapat dikirimkan atau dibagikan kepada orang lain.⁸ Saat ini *Instagram* di bawah pengelolaan perusahaan Meta milik Mark Zuckerberg, melalui akuisisi yang dilakukan pada tanggal 9 April 2012.

G. Metode Penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif (*legal research*). Penelitian hukum normatif (*legal research*) adalah penemuan kembali secara teliti dan cermat bahan hukum atau data hukum untuk memecahkan

⁷ Aldean Moch Rafli, 2022, Apa itu Reseller? Ini Sistem, Cara Kerja, Strategi, & Tipsnya, <https://www.jurnal.id/id/blog/usaha-reseller-sbc/>, diakses 3 November 2023.

⁸ Siti Muslichatul Mahmudah dan Muthia Rahayu, 2020, Pengelolaan Konten Media Sosial Korporat Pada *Instagram* Sebuah Pusat Perbelanjaan, *Jurnal Komunikasi Nusantara*, Vol-2/No.1/Mei 2020, Unitri Press, hlm. 3.

permasalahan hukum.⁹ Dikatakan penemuan kembali karena, pada saat sebelum menulis penelitian hukum, pada prinsipnya bahan hukum itu sudah ada di berbagai tempat, baik di perpustakaan maupun di lapangan.

Berbeda dengan pandangan di atas, P. Mahmud Marzuki mengemukakan bahwa penelitian hukum adalah suatu proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, ataupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi.¹⁰ Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa penelitian hukum adalah penemuan bahan hukum untuk diteliti dan dipergunakan untuk menyelesaikan permasalahan hukum yang terjadi di tengah masyarakat.

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif karena penulis hendak mencari bahan-bahan hukum untuk menjawab permasalahan hukum terkait upaya perlindungan hukum terhadap anak, baik preventif maupun represif apabila terjadi wanprestasi terhadap anak sebab pada dasarnya anak adalah orang yang tidak cakap hukum sebagaimana menurut Pasal 1320 KUH Perdata perjanjian akan dianggap sah apabila dilakukan oleh orang yang cakap hukum.

⁹ I Made Pasek Diantha, 2006, *Metodologi Penelitian Hukum Normatif dalam Justifikasi Teori Hukum*, I, Prenada Media Group, Jakarta, hlm 1.

¹⁰ Peter Mahmud Marzuki, 2007, *Penelitian Hukum*, Kencana-Prenada Media Group, Jakarta, hlm. 35.

2. Sumber data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder atau data kepustakaan. Data sekunder terdiri dari bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.

a. Bahan hukum primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum (dokumen) yang memiliki kekuatan mengikat bagi subjek hukum.¹¹ Sementara itu, menurut artikel yang dipublikasikan University of Denver, US, yang dikutip oleh I. M. Pasek Diantha dalam bukunya yang berjudul *Metodologi Penelitian Hukum Normatif* menyatakan bahwa

“Primary legal material are authorized statement of the law issued by a branch of government. They include statutes, cases and regulations.”

Artinya bahwa bahan hukum primer adalah pernyataan yang memiliki otoritas hukum yang ditetapkan oleh suatu cabang kekuasaan pemerintahan yang meliputi undang-undang yang dibuat parlemen, putusan-putusan pengadilan, dan peraturan eksekutif/administratif. Adapun bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

¹¹ Fakultas Hukum UAJY, 2022, “*Buku Pedoman Penulisan Hukum Program Sarjana Fakultas Hukum Universitas Atma Jaya Yogyakarta*”, Buku Pedoman, FH UAJY, hlm .7.

- 1) Buku Kesatu Bab XV : Pasal 330 KUH Perdata, Buku Ketiga Bab I : Pasal 1238, 1320, 1330, dan Bab IV : Pasal 1446 KUH Perdata.
- 2) Pasal 47 Undang-Undang No. 1 tahun 1974 tentang Perkawinan
- 3) Pasal 1 Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik
- 4) Pasal 1 dan Pasal 21 Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 31 Tahun 2023 tentang Perizinan Berusaha, Periklanan, Pembinaan, dan Pengawasan Pelaku Usaha dalam Perdagangan melalui Sistem Elektronik
- 5) Putusan MA RI No. 477/K/Sip./1976 tentang Perceraian dan Wali atas Anak,

b. Bahan hukum sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang tidak memiliki daya mengikat bagi subjek hukum.¹² Bahan hukum sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berupa buku-buku hukum yang berisi ajaran atau doktrin, terbitan berkala berupa artikel dan jurnal, laporan hasil penelitian, surat kabar, dan majalah ilmiah yang berkaitan dengan kecakapan hukum, perjanjian jual beli, dan wanprestasi.

¹² *Ibid.*, hlm. 8.

3. Cara pengumpulan data

Cara pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan. Studi kepustakaan yang dilakukan dalam hal ini adalah dengan melakukan sistematisasi bahan hukum primer dan pengumpulan bahan hukum sekunder. Adapun cara sistematisasi bahan hukum primer yang dilakukan adalah :

- a. Pengumpulan dilakukan dengan sistem bola salju, yaitu terus menggelinding dari atas ke bawah¹³ di mana peneliti melakukan pengumpulan data mulai dari peraturan yang memiliki hierarki tertinggi hingga hierarki terendah sebagaimana diatur dalam Undang-Undang No. 12 tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan.
- b. Dalam melakukan pengumpulan data penulis melakukan pengecekan apakah peraturan perundang-undangan yang bersangkutan masih berlaku ataukah telah dicabut agar penulis tidak menggunakan peraturan yang sudah tidak berlaku lagi sebagai dasar.
- c. Setelah diperoleh data, kemudian dilakukan identifikasi menggunakan asas-asas peraturan perundang-undangan yaitu *lex specialist derogat legi generali*, *lex posterior derogat legi priori* dan *lex superior derogat legi inferior*, untuk menentukan peraturan mana yang semestinya

¹³ I Made Pasek Diantha, *Op.Cit.*149.

digunakan untuk menjawab permasalahan terkait topik yang diangkat.

- d. Selain mengumpulkan peraturan perundang-undangan yang memiliki hubungan langsung terhadap topik yang diangkat, juga dilakukan pengumpulan peraturan-peraturan yang memiliki hubungan tidak langsung dengan topik yang diangkat misalnya dalam penelitian ini, selain digunakan KUH perdata dan Undang-Undang No. 1 tahun 1974 tentang Perkawinan untuk menentukan status dewasanya seorang anak juga dicari undang-undang yang berkaitan seperti undang-undang perlindungan anak, undang-undang hak asasi manusia dan sebagainya.

Selanjutnya dalam pengumpulan bahan hukum sekunder, dapat digunakan juga sistem bola salju, hanya saja sistem bola salju yang digunakan dalam pengumpulan bahan hukum sekunder tidak menggunakan hierarki melainkan berdasarkan pada konsep hukum yang diperlukan untuk uraian bab II dan bab III. Teknik bola salju ini dapat dipergunakan terutama untuk bahan hukum sekunder berupa buku hukum, artikel ilmiah, jurnal dan lain sebagainya yang mencantumkan daftar pustaka pada akhir tulisan. Sebuah buku yang dirujuk oleh pengarang sebagai sumber hukum dalam daftar pustaka itu, sepanjang memiliki kaitan dengan Bab II dan Bab III lebih lanjut dapat dicari oleh peneliti untuk memperoleh kelengkapan hukum. Setelah

buku itu ditentukan, dilihat lagi daftar pustakanya. Apabila ada buku yang dikutip oleh pengarang yang memiliki kaitan dengan isi dari Bab II dan Bab III dapat dicari lagi oleh peneliti dan berlangsung terus menyerupai sistem bola salju.

4. Analisis data

Analisis data dilakukan untuk mendapatkan argumentasi akhir untuk menjawab permasalahan hukum yang diangkat. Untuk menganalisis data, bahan hukum primer yang telah dikumpulkan dianalisis sesuai lima tugas ilmu hukum normatif yaitu deskripsi hukum positif, sistematisasi hukum positif, analisis hukum positif, interpretasi hukum positif dan menilai hukum positif. Selanjutnya dilakukan komparasi terhadap bahan hukum sekunder untuk kemudian bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder diperbandingkan dan dicari kesenjangannya.

5. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan dalam penelitian hukum normatif cenderung menggunakan metode berpikir deduktif. Metode berpikir deduktif adalah proses penalaran dari satu atau lebih pernyataan umum (premis) untuk mencapai kesimpulan logis tertentu secara khusus. Proses penarikan simpulan ini sangat tergantung pada permasalahan hukum yang diteliti.