

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Selama perkembangan zaman, internet mulai menjadi hal yang sering digunakan oleh masyarakat seluruh dunia. Internet digunakan sebagai sumber informasi, tempat untuk melakukan transaksi jual-beli dan untuk memperoleh kesenangan oleh setiap orang. Maka tidak heran pengguna internet selalu berkembang harinya. Mengambil data dari Persatuan Telekomunikasi Internasional atau International Telecommunication Union (ITU) menunjukkan bahwa tren pengguna internet di dunia naik signifikan sejak 2005 angkanya sudah mencapai 5,3 miliar orang pada 2022. Artinya sudah 66% penduduk di seluruh dunia menggunakan internet dan jumlahnya terus bertambah setiap tahunnya. Angka tersebut menunjukkan bahwa pengguna internet di dunia tercatat naik 8,16% dibandingkan tahun 2021. Global Web Index dalam laporannya mencatat bahwa rata-rata waktu yang dihabiskan masyarakat global untuk mengakses internet selama 6 jam 43 menit per hari pada 2022.¹

Sementara berdasarkan hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta orang pada periode 2022-2023. Jumlah tersebut meningkat 2,67% dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebanyak 210,03 juta pengguna. Jumlah pengguna internet tersebut setara dengan 78,19% dari total populasi Indonesia yang sebanyak 275,77 juta jiwa.² Adapun, bila dirinci berdasarkan kategori provinsi, penetrasi pengguna internet tertinggi atau di atas 80 persen berada di Banten dengan 89,10 persen dan diikuti DKI Jakarta dengan 86,96 persen. Selanjutnya, ada Jawa Barat dengan

¹ <https://www.cnbcindonesia.com/research/20230112114124-128-404935/tren-pengguna-internet-dunia-terus-meningkat-bagaimana-ri#:~:text=Jakarta%2C%20CNBC%20Indonesia%20%2D%20Menilik%20data,66%25%20penduduk%20dunia%20menggunakan%20internet> , Diakses pada 4 Mei 2023 pada pukul 04:00 WIB

² L.D.Y. Prandini, N.L.W.S. Telagawathi (2021). Faktor-faktor yang menentukan keputusan pembelian produk virtual dalam *online games* mobile legends. Jurnal Bisma Manajemen, Vol.7 No. 2 , <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/BISMA-JM/article/view/32500>

82,73 persen, Kepulauan Bangka Belitung dengan 82,66 persen, Jawa Timur 81,26 persen, Bali 80,88 persen, Jambi 80,48 persen, dan Sumatra Barat 80,31 persen.³ Dari data diatas maka sudah jelas penggunaan internet sudah menjadi hal pokok bagi setiap orang di dunia maupun di Indonesia. Internet telah banyak menyuguhkan kemudahan bagi pengguna untuk dapat mengakses berbagai fasilitas yang ditawarkan, misalnya membantu aktivitas dalam dunia akademik, memberikan ruang gerak yang mudah dalam mempromosikan berbagai produk di bidang bisnis. Kemudahan mengakses internet ini menjadi alasan bertambahnya pengguna internet setiap harinya. Kita bisa mengakses internet dari handphone, laptop atau komputer darimana saja dan kapan saja.

Seiringan dengan banyaknya pengguna internet tersebut dan ditandainya dengan perkembangan di bidang teknologi kita sebagai masyarakat harus menyikapinya dengan selektif dan berhati-hati sehingga jangan sampai kemudahan-kemudahan yang didapat dari internet tersebut malah tidak menjadi kerugian untuk kita sebagai pengguna.⁴ Masalah atau kerugian yang sering terjadi di internet ini adalah berupa penipuan yang terjadi di dunia bisnis secara *online* seperti transaksi jual beli *online* dan sebagainya.⁵ Bukan hanya ketentuan penjual dan pembeli saja, namun barang yang akan diperjual belikan juga ada ketentuannya.⁶ Untuk mengantisipasi hal ini, pemerintah mengesahkan Undang-Undang No 8 Tahun 1999 tentang Undang-Undang Perlindungan Konsumen pada tanggal 20 April 1999 (Selanjutnya akan ditulis UUPK). UUPK menjadi pegangan bagi kalangan pebisnis, sebab undang-undang ini merupakan ketentuan hukum yang banyak melindungi kegiatan bisnis (pelaku usaha dan

³ <https://indonesiabaik.id/infografis/pengguna-internet-di-indonesia-makin-tinggi#:~:text=Jumlah%20pengguna%20internet%20tersebut%20setara,yang%20sebesar%2077%2C02%25>, Diakses pada 3 Mei 2023 pada pukul 01:00 WIB

⁴ Priyono, E, A. (2019). Berlingungan Hukum Terhadap Konsumen dalam Perjanjian *E-commerce*. Jurnal Fakultas Hukum Universitas Diponegoro. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr/article/download/5105/2730>

⁵ Sitorus, D, A. (2015). Perjanjian Jual Beli Melalui Internet (*E-commerce*) Ditinjau Dari Aspek Hukum Perdata, Jurnal Fakultas Hukum Universitas Atma Jaya Yogyakarta. <http://ejournal.uajy.ac.id/7998/1/JURNAL.pdf>

⁶ Shobirin, Jual Beli Dalam Pandangan Islam, Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam, Vol.3, No.3, Desember 2015, hlm. 240

konsumen). Perlindungan terhadap konsumen dipandang secara materiil maupun formil makin terasa sangat penting, mengingat semakin melajunya ilmu pengetahuan dan teknologi yang merupakan motor penggerak bagi produktifitas dan efisiensi produsen atas barang atau jasa yang dihasilkannya dalam rangka mencapai sasaran usaha.⁷

Berkenaan dalam penggunaan internet dalam segala hal, orang-orang kini mulai banyak yang bermain permainan berbasis internet atau juga yang akrab disebut dengan *game online*.⁸ Definisi *game online* sering mengacu pada video *game* yang hanya bisa dimainkan secara *online*.⁹ Permainan ini memungkinkan pemain bermain *game* dengan orang-orang diseluruh dunia. Permainan ini dapat dilakukan ratusan bahkan ribuan orang di seluruh dunia. Hal inilah yang menjadikan *game online* banyak diminati masyarakat, sebab *game online* tidak hanya dimainkan oleh anak-anak tetapi juga orang dewasa. Alasan orang memilih *game online* tentunya karena *game online* dinilai lebih kompetitif daripada *game offline* karena kita bisa saling bersaing melawan orang-orang di luar sana beradu skill maupun beradu item di dalam *game*. Selain itu *game online* pun mudah diakses dapat dimainkan dimana saja menggunakan handphone dan laptop sehingga memudahkan para player untuk bermain *game online* tersebut. Berdasarkan laporan We Are Social, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video *game* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *game online* per Januari 2022.¹⁰

Sementara itu Filipina berada di posisi pertama dengan persentase pengguna internet yang bermain *game online* sebesar 96,4%. Posisi kedua ditempati oleh Thailand dengan persentase 94,7%. Vietnam menempati

⁷ Sri Redjeki Hartono, Hukum Perlindungan Konsumen, (Bandung: Mandar Maju, 2000), hlm. 33.

⁸ Yolanda, N. S., Marzona, Y., Husna, L., & Azmir, S. (2021). The Effect of Addiction *Online Game* Factor by Private High School Students in Padang City. *International Journal of Global Operations Research*, 2(1), 25–36. h. 24.

⁹ Darihastining, S., Sholihah, I., Putri, F. N. A., & Hidayah, A. W. (2019). *Online Game* As A Media To Improve Students' Speaking Skill. *ISLLAC : Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture*, 3(2), 156–168. h. 157.

¹⁰ <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia> , Diakses pada 4 Mei 2023 pada pukul 04:00 WIB

posisi keempat lantaran ada 93,4% pengguna internet di negara tersebut yang bermain *game online*. Setelahnya ada India dan Taiwan dengan persentase masing-masing 92% dan 91,6%. Laporan Statista pada 2021 menunjukkan, mayoritas waktu yang dihabiskan para pemain *game online* di Indonesia untuk bermain selama 4 hingga 7 jam per minggu.¹¹ Persentasenya mencapai 17,4%. Kemudian, sebanyak 15,8% pemain menghabiskan waktu untuk bermain selama 7 hingga 12 jam per minggu. Lalu, sebanyak 15,4% bermain yaitu selama 1 sampai 2 jam per minggu. Sebanyak 14,2% pemain bermain selama 2 sampai 4 jam per minggu. Ada pula yang menghabiskan waktu bermain hingga lebih dari 20 jam per minggu sebanyak 13,8%. Selanjutnya, sebanyak 12% pemain mengatakan bermain selama 12 hingga 20 jam per minggu. Sementara, hanya 11,4% pemain yang menghabiskan waktu bermain kurang dari satu jam per minggu.

Besarnya jumlah pemain dan juga semakin kompetitif pemain dalam bermain *game online* membuat para developer *game* juga bersaing secara ketat dalam pembuatan *game online*. Jenis-jenis *game online* pun berbeda-beda yakni *game* First-person shooter (FPS), Real time strategy (RTS), Role-playing *game* (RPG), Multiplayer *online* battle arena (MOBA) dan masih banyak jenis *game* lainnya. *Game* yang banyak dimainkan orang saat ini yaitu *game Mobile legends game* ini memiliki 500 juta unduhan dan 75 juta pengguna aktif, dengan Asia Tenggara menjadi wilayah dengan jumlah pengguna terbesar.¹² Lalu ada juga *game Fifa mobile*, *Valorant*, *Free fire* dan masih banyak lagi yang lainnya. Kebanyakan *game-game* tersebut memang gratis untuk dimainkan tetapi untuk menambah pengalaman

¹¹ <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/22/mayoritas-gamers-indonesia-habiskan-waktu-4-sampai-7-jam-per-minggu#:~:text=Mayoritas%20Gamers%20Indonesia%20Habiskan%20Waktu%204%20Sampai%207%20Jam%20Per%20Minggu,-Layanan%20konsumen%20%26%20Kesehatan&text=Laporan%20Statista%20pada%202021%20menunjukkan,Persentasenya%20mencapai%2017%2C4%25>, Diakses pada 29 April 2023 pada pukul 11:00 WIB

¹² Penamora, A. M. (2021). MI O Lm: Stories of Mobile Legend Gamers in Accomplishing their Learning Modules Amidst Covid-19 Pandemic: A Case Study. *International Journal of Discoveries and Innovations in Applied Sciences*, 1(7), 17–35. h. 19.

bermain dan menambah kekuatan si pemain, *game* tersebut menawarkan penjualan berupa item, skin, *diamond* dan lain-lain.¹³ Pada dasarnya *game online* tersebut memiliki sistem rank yang mana semakin tinggi ranknya semakin tinggi juga lawan kita di dalam *game* tersebut sehingga orang berlomba-lomba untuk memiliki rank ataupun item yang tinggi di dalam *game* tersebut sehingga orang rela untuk melakukan pembelian untuk *game* tersebut.

Besarnya jumlah transaksi dan pemain *game online* yang melakukan top-up *game* ini maka menjadi banyak peluang untuk terjadinya kejahatan. Konsumen yang melakukan transaksi *game online* ini tidak jarang dirugikan oleh penjual penyedia layanan jasa top-up *game* khususnya dalam hal jual beli *voucher game* di *marketplace* Itemku. *Marketplace* Itemku sendiri adalah situs belanja daring berjenis pelanggan untuk pelanggan yang berfokus pada transaksi produk virtual seperti item, akun, dan mata uang permainan video serta berbagai jenis *voucher game*. *Marketplace* Itemku pertama diperkenalkan di Indonesia pada Juli 2014 dan bergerak dibidang website dan *e-commerce* khususnya dalam hal jual beli *voucher game*. *Marketplace* Itemku terus berkembang di negara-negara berteknologi tinggi seperti Singapura, Malaysia dan Filipina. *Marketplace* Itemku berdiri dibawah perusahaan resmi PT. Five Jack yang berada dibawah naungan hukum Negara Republik Indonesia.

Voucher game online adalah sebuah mata uang dalam sebuah *game online* yang berguna untuk membeli barang atau item istimewa dalam *game* tersebut. Dengan keunggulan tersebut, tak sedikit orang yang rela menghabiskan sebagian penghasilannya untuk membeli *voucher game online*. *Voucher game* saat ini sedang *booming*, hal ini dikarenakan semakin maraknya developer *game online* di Indonesia yang mengeluarkan *game-game* menarik, maka pengguna dan pemain *game*-nya pun terus tumbuh baik dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Para developer software

¹³ Bimantara, M. P., Njatrijani, R., & Mahmudah, S. (2022). Hukum Konsumen dalam Melakukan Top Up *Diamond* pada *Game online* Mobile Legends: Bang Bang Melalui Sistem In-App Purchase. *Diponegoro Law Journal*, 11(2). h. 1.

berebut untuk mengeluarkan *game-game* bagus dan menantang agar pemain tertarik dan *voucher game* pun banyak terjual.

Namun dibalik semakin banyaknya peminat jual beli *voucher* tersebut, timbul beberapa permasalahan yang mana salah satunya yaitu perihal sering ditemukan ketidak sesuaian apa yang dijanjikan oleh si penjual *voucher online* tersebut. Tentu hal ini membuat banyaknya konsumen yang akan dirugikan. Contohnya seperti sering ditemukan penjual *voucher game* yang mengirimkan nominal yang tidak sesuai atau juga sering ditemukan penjual *voucher game* yang mengirim dengan waktu yang tidak sesuai. Seperti salah satu contoh pernah terjadi pada salah satu konsumen yang melakukan top up *game online* berupa *diamond mobile legends* melalui *marketplace* Itemku di salah satu toko yang bernama VSGamming.¹⁴ Dimana ia mengungkapkan apa yang kerap kali ia alami dalam kolom komentar *marketplace* tersebut. Dalam komentarnya ia mengatakan bahwa pada jumlah *diamond* yang diterima tidak sesuai dengan apa yang dijanjikan oleh penjual tersebut dimana yang seharusnya sebanyak 257 *diamond* ia hanya mendapatkan 230 *diamond*. Hal serupa juga terjadi pada konsumen lainnya dimana dalam komentar ia mengatakan bahwa *diamond* yang ia beli belum masuk padahal di status pengirim *diamond* tersebut sudah terkirim.

Seperti yang kita ketahui pada top up *diamond* tidak mengenal adanya sistem cicilan atau kredit, tetapi pada saat melakukan transaksi diselesaikan dengan pertukaran barang dengan harga yang telah disetujui bersama pada saat itu dan ditempat itu. Melihat 2 kasus tersebut kita dapat melihat bahwa adanya kerugian bagi konsumen yaitu berupa *diamond* yang diterima tidak sesuai dengan yang dibayarkan dan adanya ketidaksesuaian waktu dalam pengiriman yang menyebabkan banyaknya konsumen yang merasa dirugikan. Maka dengan melihat fenomena permasalahan tersebut, perlindungan hukum konsumen diperlukan untuk mengawasi dan melindungi konsumen dalam melakukan transaksi yang diatur dalam

¹⁴ Eka Nuraini Rachmawati, Ab Mumin Bin Ab Ghani, "Akad Jual Beli Dalam Perspektif Fikih Dan Praktiknya Di Pasar Modal Indonesia". Jurnal Al- 'Adalah, Vol. XII, No. 4 (Desember 2015), h. 788

Undang-Undang Nomor 8 tahun 1999 tentang perlindungan konsumen.¹⁵ Selain itu pengaturan penyedia layanan *game online* juga diatur dalam Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik yang mengatur segala tentang perbuatan jual-beli secara *online* tersebut. Fenomena pembelian *voucher game online* tersebut ditinjau kepastian hukumnya dari perundang-undangan yang berkaitan dengan transaksi elektronik.¹⁶ Dengan melihat permasalahan tersebut maka penting untuk dilaksanakannya penelitian ini guna mengurangi tingkat kerugian yang akan di alami konsumen. Untuk itu penulis tertarik untk melakukan penelitian ini dengan judul “*PERLINDUNGAN KONSUMEN AKIBAT KETIDAKSESUAIAN JANJI PELAKU USAHA VOUCHER GAME ONLINE MELALUI MARKETPLACE ITEMKU*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas pada penulisan ini antara lain:

1. Bagaimana perlindungan hukum bagi konsumen yang dirugikan akibat ketidaksesuaian dalam melakukan pembelian *voucher game online* melalui *marketplace* Itemku?
2. Bagaimana bentuk tanggung jawab dari pelaku usaha dan pihak ketiga atas kerugian yang dialami oleh konsumen dalam transaksi pembelian *voucher game online* di *marketplace* Itemku?

C. Ruang Lingkup Penelitian

Pada penelitian ini penulis akan membatasi variabel-variabel terhadap masalah yang akan dianalisis oleh penulis. Pembatasan variabel ini dilakukan agar pembahasan yang akan dianalisis oleh penulis menjadi lebih terfokus dan/atau terpusat kepada permasalahan dalam penelitian yang terkait dengan ketidaksesuaian janji pelaku usaha *voucher game online* beserta perlindungan hukumnya. Penelitian ini dilakukan terhadap

¹⁵ Sidabalok, J. (2018). Hukum Perlindungan Konsumen di Indonesia. Citra Aditya Bhakti, Jakarta, h. 39

¹⁶ Aprilianto, A., & Fahrullah, A. (2022). Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Transaksi Elektronik Mengenai Top Up *Diamond Game* Mobile Legends: Bangbang melalui Codashop. JIKEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen, 2(1)

konsumen yang melakukan transaksi top up *game online* melalui *marketplace* Itemku. Hal tersebut agar penelitian ini dapat lebih berfokus pada satu obyek saja yaitu pada konsumen yang melakukan top up *voucher game online* melalui *marketplace* Itemku.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini selain bertujuan untuk memenuhi tugas akademik untuk memperoleh Gelar Sarjana Hukum Strata 1 Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, didorong juga dengan beberapa tujuan yang berkaitan dengan isi pembahasan di dalamnya seperti :

- a. Untuk menganalisis perlindungan hukum bagi konsumen yang dirugikan akibat ketidaksesuaian dalam melakukan pembelian *voucher game online* melalui *marketplace* Itemku
- b. Untuk mengetahui bentuk tanggung jawab dari pelaku usaha dan pihak ketiga atas kerugian yang dialami oleh konsumen dalam transaksi *voucher game online* di *marketplace* Itemku

2. Manfaat Penelitian

Skripsi ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan di bidang hukum terutama di dalam penerapan persaingan usaha secara sehat. Adapun manfaat penelitian ini diharapkan sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran atau informasi awal bagi penelitian selanjutnya.
- 2) Penelitian ini juga dapat menjadi bahan literatur bacaan yang bermanfaat dalam hal memberikan informasi dan menambah pengetahuan serta pemahaman pembaca, masyarakat dan tokoh masyarakat terutama di bidang perlindungan konsumen.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Akademisi

Memberikan tambahan informasi bagi peneliti lainnya untuk melakukan penelitian hukum yang terkait dan bersinggungan langsung dengan dunia usaha di masa mendatang.

2) Bagi Masyarakat Luas

Memberikan peningkatan kesadaran hukum bagi masyarakat umum sehingga terciptanya pelaku usaha yang jujur dalam memasarkan dan menjual usahanya terhususnya transaksi jual beli melalui *online* dan produk digital.

3) Bagi Pemerintah

Membantu Pemerintah dalam mempublikasikan kepada masyarakat tentang maraknya penipuan penjualan *online* saat ini terkhususnya dalam pembelian *voucher game online* melalui *marketplace* Itemku.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian mempunyai kegunaan agar suatu kebenaran ilmiah dapat terjaga, hal ini membuat suatu penulisan harus menggunakan metode penulisan yang tepat karena hal tersebut sangat di perlukan dan merupakan sebuah pedoman dalam pembuatan suatu penelitian. Adapun metode penelitian dalam penulisan ini yaitu :

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan untuk penelitian ini adalah penelitian hukum normatif. Menurut Johnny I Penelitian normatif akan mempergunakan bahan hukum primer, sekunder, tersier dan bahan hukum lain yang berkaitan dengan penelitian ini. Sedangkan menurut Ahmad Mukti Fajar D dan Yulianto bahwa penelitian yuridis normatif merupakan suatu penelitian hukum yang mana hukum tersebut ditempatkan sebagai suatu sistem norma. Sistem norma tersebut tentunya suatu sistem yang berkaitan dengan peraturan-peraturan hukum, doktrin-doktrin, maupun norma dan kaidah¹⁷. Pokok kajiannya adalah hukum yang dikonsepskan sebagai norma atau kaidah yang

¹⁷ Muhaimin, 2020, Metode Penelitian Hukum, Mataram University Press, NTB, hlm 113.

berlaku dalam masyarakat dan menjadi acuan perilaku setiap orang. Sehingga penelitian yuridis normatif berfokus pada inventarisasi hukum positif, asas-asas dan doktrin hukum, penemuan hukum dalam perkara *in concreto*, sistematika hukum, taraf sinkronisasi hukum, perbandingan hukum, dan sejarah hukum.¹⁸ Maka dari itu dalam penulisan ini penulis memilih jenis penelitian hukum normatif.

2. Pendekatan Masalah

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam skripsi ini menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statutory approach*) dan pendekatan kasus (*case approach*). Pendekatan perundang-undangan (*statutory approach*) merupakan pendekatan yang dilakukan dengan menelaah Undang-Undang dan regulasi yang mengenai dengan isu hukum yang akan diteliti. Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang sedang ditangani yang kemudian dapat menghasilkan suatu argumen untuk memecahkan isu yang dihadapi.¹⁹ Sementara itu Pendekatan kasus (*case approach*) adalah pendekatan yang dilakukan dengan cara melakukan telaah terhadap kasus-kasus yang berkaitan dengan materi penelitian .

3. Sumber Data

Sumber data adalah tempat dari mana data itu diperoleh. Sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu :

a. Bahan Hukum Primer

Bahan-bahan hukum primer meliputi perundang-undangan, catatan-catatan resmi atau risalah dalam pembuatan perundang-undangan, dan putusan-putusan hakim. Dalam penelitian ini bahan hukum primer yang di gunakan adalah :

1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

¹⁸ Suteki dan Galang Taufani, 2020, Metodologi Penelitian Hukum, PT Raja Grafindo Persada, Depok, hlm. 174.

¹⁹ Peter Mahmud Marzuki, 2019, Penelitian Hukum, Prenadamedia Group, Jakarta, hlm. 133.

- 2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- 3) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Hukum Perlindungan Konsumen

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum yang terdiri atas buku atau jurnal hukum yang berisi mengenai prinsip-prinsip dasar (asas hukum), pandangan para ahli hukum dan hasil penelitian hukum. Bahan hukum sekunder dalam penelitian ini merupakan semua publikasi yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer.²⁰ Adapun bahan hukum yang disebutkan sebelumnya adalah bahan hukum yang membahas topik yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu transaksi top-up akun *game online* melalui pihak ketiga beserta perlindungan hukumnya.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan Hukum Tersier adalah bahan yang memberikan penjelasan bermakna karena adanya bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder seperti kamus hukum, kamus Bahasa Indonesia, ensiklopedia, artikel-artikel pada majalah, koran, situs internet dan sebagainya.

4. Cara Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini adalah studi kepustakaan (Library research). Studi kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah dan sebagainya. Pada penelitian hukum untuk keperluan akademik, bahan hukum primer, sekunder ataupun bahan non hukum yang ada akan dikumpulkan berdasarkan topik permasalahan yang telah ditentukan menurut sumbernya untuk dianalisis secara komprehensif.

²⁰ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 2015, Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 13.

5. Teknik Analisa Data

Penelitian ini menggunakan deskriptif analisis yaitu dengan cara peneliti dalam menganalisis berkeinginan untuk memberikan gambaran atau pemaparan atas subjek dan objek penelitian sebagaimana hasil penelitiannya tersebut. Tata cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif, yaitu apa yang dinyatakan secara tertulis. Kemudian, penulis akan menarik kesimpulan secara induktif, yaitu menarik kesimpulan dari hal-hal yang bersifat umum. Bogdan dan Taylor mengemukakan bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa katakata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.²¹ Pengumpulan data kualiatitatif menurut Lincoln dan Guba menggunakan wawancara, observasi dan dokumen (catatan atau arsip). Wawancara, observasi berperan serta dan kajian dokumen saling mendukung dan melengkapi dalam memenuhi data yang diperlukan sebagaimana fokus penelitian.²²

²¹ Eko Murdiyanto, 2020, Metode Penelitian Kualitatif (Teori Dan Aplikasi Disertai Contoh Proposal), Yogyakarta Press, Yogyakarta, hlm. 19.

²² Salim dan Syahrums, 2012, Metodologi Penelitian Kualitatif Konsep Dan Aplikasi Dalam Ilmu Sosial, Keagamaan Dan Pendidikan, Citapustaka, Bandung, hlm. 114.