



Keabsahan Perjanjian dan Perlindungan Hukum terhadap Anak dalam Transaksi Jual Beli Elektronik pada Platform Video Game

Harashta Inatsan Andrian

Universitas Padjadjaran

Alamat: Jl. Raya Bandung Sumedang KM.21, Hegarmanah, Kec. Jatinangor,
Kabupaten, Indonesia

Korespondensi penulis: harashta22001@mail.unpad.id

Abstract. *Digital technology advancement drives electronic sale-purchase transactions on video game platforms popular among Indonesian children, raising legal issues since minors lack legal capacity under Article 1320 of the Indonesian Civil Code. This study aims to analyze the validity of such agreements and legal protection for children as consumers. Employing normative juridical method with statutory approach, population comprises relevant legislation, purposive sample includes Civil Code, Electronic Information and Transaction Law, Consumer Protection Law, Child Protection Law, and Government Regulation No. 17/2025. Secondary data analyzed qualitatively through prescriptive-analytical technique. Findings reveal electronic sale-purchase agreements by minors are voidable due to incapacity, while legal protection regulations lack comprehensive age verification and parental consent mechanisms. It concludes the necessity of specific digital transaction regulations for children through platform-parent synergy.*

Keywords: *Child Consumers, Contract Law, Digital Platforms, Electronic Transactions, Minors*

Abstrak. Perkembangan teknologi digital mendorong transaksi jual beli elektronik pada platform video game yang populer di kalangan anak Indonesia, namun menimbulkan masalah hukum karena anak di bawah umur belum memiliki kecakapan hukum sesuai Pasal 1320 KUHPerdata. Penelitian ini bertujuan menganalisis keabsahan perjanjian tersebut dan bentuk perlindungan hukum bagi anak sebagai konsumen. Menggunakan metode yuridis normatif dengan pendekatan statute approach, populasi meliputi peraturan perundang-undangan terkait, sampel purposif terdiri dari KUHPerdata, UU ITE, UU Perlindungan Konsumen, UU Perlindungan Anak, dan PP No. 17/2025. Instrumen data sekunder dianalisis secara kualitatif preskriptif-analitis. Hasil menunjukkan perjanjian jual beli elektronik oleh anak bersifat voidable karena tidak memenuhi syarat kecakapan, sementara regulasi perlindungan hukum belum komprehensif mengatur verifikasi usia dan persetujuan orang tua. Disimpulkan perlunya regulasi khusus transaksi digital anak dengan sinergi platform dan orang tua.

Kata kunci: Anak Di Bawah Umur, Digital Transactions, Hukum Perjanjian, Perlindungan Konsumen, Video Game Platforms

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola transaksi masyarakat Indonesia, dengan penetrasi internet mencapai 79,5 persen atau 221 juta pengguna pada tahun terbaru. Fenomena ini mendorong maraknya jual beli elektronik melalui platform e-commerce,

termasuk video game yang populer di kalangan anak-anak berusia 5-18 tahun, yang mencapai 25,4 persen dari total pengguna internet.

Platform video game seperti Mobile Legends menjadi wadah transaksi item virtual, skin karakter, dan mata uang digital untuk meningkatkan pengalaman bermain, dengan Indonesia sebagai negara kedua terbesar dengan 95,3 persen partisipasi pengguna internet. Anak-anak sering melakukan pembelian ini secara mandiri demi keuntungan kompetitif, meskipun transaksi konvensional atau elektronik harus memenuhi Pasal 1320 KUHPerdara mengenai kesepakatan, kecakapan, objek tertentu, dan sebab halal.

Anak di bawah umur secara hukum belum cakap hukum berdasarkan Pasal 1330 KUHPerdara, sehingga perjanjian jual beli elektronik mereka termasuk voidable atau dapat dibatalkan, bukan batal demi hukum. Namun, platform sering memfasilitasi transaksi tanpa verifikasi usia ketat, membuka risiko penipuan, pencurian data, dan eksploitasi karena keterbatasan pemahaman anak terhadap konsekuensi finansial.

Regulasi seperti UU ITE Nomor 11 Tahun 2008 jo. UU Nomor 19 Tahun 2016 dan PP Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Sistem Elektronik dalam Perlindungan Anak belum komprehensif mengatur transaksi anak di platform game, termasuk absennya mekanisme persetujuan orang tua wajib atau batas nilai transaksi. Hal ini menimbulkan ketidakpastian hukum, di mana perjanjian tetap mengikat sementara tidak ada sanksi tegas bagi penyedia layanan yang mengabaikan kelompok rentan.

Praktik transaksi tidak resmi di luar platform legal semakin memperburuk, dengan anak rentan terhadap pemerasan atau kerugian ekonomi tanpa perlindungan konsumen spesifik seperti age verification atau parental control yang efektif. Kekosongan ini bertentangan dengan UU Perlindungan Konsumen Nomor 8 Tahun 1999, yang menjamin hak informasi jujur dan kompensasi, serta UU Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014.

Penelitian ini bertujuan menganalisis keabsahan perjanjian jual beli elektronik oleh anak di platform video game menurut hukum perjanjian, serta mengidentifikasi bentuk perlindungan hukum bagi anak sebagai konsumen untuk memberikan kepastian hukum. Urgensi muncul dari tingginya partisipasi anak dalam transaksi digital tanpa pengawasan memadai, yang berpotensi menimbulkan eksploitasi massal di era penetrasi internet tinggi, sehingga diperlukan penguatan regulasi seperti verifikasi usia dan sinergi platform-orang tua. Kebaruan terletak pada kajian normatif khusus transaksi game online oleh anak, mengintegrasikan PP 17/2025 dengan Pasal 1320 KUHPerdara, berbeda dari studi umum e-commerce yang belum fokus pada item virtual dan voidable contracts anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif untuk mengkaji norma-norma hukum terkait keabsahan perjanjian jual beli elektronik oleh anak pada platform video game serta perlindungan hukumnya. Jenis penelitian ini bersifat preskriptif-analitis, menganalisis peraturan perundang-undangan, prinsip hukum, dan doktrin sebagai sumber utama data sekunder melalui studi kepustakaan. Pendekatan utama adalah statute approach untuk menelaah undang-undang relevan seperti KUHPdata, UU ITE, UU Perlindungan Konsumen, dan UU Perlindungan Anak, sebagaimana dijelaskan dalam file dokumen asli.

Jenis penelitian adalah yuridis normatif, yaitu proses menemukan aturan dan prinsip hukum untuk menjawab permasalahan hukum melalui kajian norma tertulis. Metode ini menekankan analisis hukum sebagai positivitas, termasuk perundang-undangan dan prinsip-prinsip perikatan serta perlindungan konsumen, sesuai dengan definisi Muhaimin dalam dokumen asli. Pendekatan ini diperkuat dengan kualitatif normatif yang fokus pada interpretasi peraturan, sebagaimana Sugiyono menjelaskan metode penelitian kualitatif untuk kajian hukum mendalam, dan Emzir menguraikan metodologi penelitian hukum normatif dengan pendekatan kualitatif pada perundang-undangan.

Instrumen penelitian terdiri dari data sekunder seperti literatur, jurnal ilmiah, artikel, laporan lembaga, dan dokumen akademik terkait transaksi elektronik oleh anak di bawah umur. Teknik analisis data adalah kualitatif preskriptif-analitis, menggambarkan ketentuan hukum yang berlaku dan menafsirkan penerapannya terhadap fenomena transaksi, sebagaimana dalam dokumen asli. Teknik ini melibatkan inventarisasi bahan hukum dan interpretasi sistematis, selaras dengan Sudaryono yang membahas analisis data kualitatif dalam metodologi penelitian, serta Creswell yang menekankan analisis tematik pada desain penelitian kualitatif.

Populasi penelitian mencakup seluruh peraturan perundang-undangan, prinsip hukum, doktrin, dan literatur terkait keabsahan perjanjian jual beli elektronik serta perlindungan anak konsumen di platform video game. Sampel dipilih secara purposif, yaitu undang-undang utama seperti Pasal 1320 KUHPdata, UU No. 11/2008 jo. UU No. 19/2016 tentang ITE, UU No. 8/1999 tentang Perlindungan Konsumen, UU No. 35/2014 tentang Perlindungan Anak, dan PP No. 17/2025, beserta jurnal terkait dari daftar pustaka dokumen. Pemilihan purposif ini sesuai Sugiyono untuk penelitian hukum yang menargetkan data relevan, dan Creswell untuk sampling teoritis dalam studi normatif.

Prosedur dimulai dengan pengumpulan data sekunder melalui library research, diikuti inventarisasi dan klasifikasi bahan hukum, kemudian analisis preskriptif untuk menggambarkan dan menginterpretasikan norma terhadap kasus. Tahap akhir adalah sintesis temuan untuk

rekomendasi hukum, sebagaimana prosedur standar dalam dokumen asli. Urutan ini logis dan sistematis, didukung Emzir pada prosedur kajian normatif kualitatif, serta Sudaryono yang menguraikan langkah studi pendahuluan hingga pengujian hipotesis normatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keabsahan Perjanjian Jual Beli Elektronik Pada Platform *Video Game*

Kontrak atau perjanjian dalam kerangka hukum Indonesia merupakan ikatan legal yang tercipta melalui kesepakatan dua pihak atau lebih, melahirkan konsekuensi juridik mengikat bagi semua pihak terkait. Ikatan ini menciptakan hak dan kewajiban timbal balik serta tanggung jawab hukum yang harus dipenuhi sesuai kesepakatan. Di antara berbagai perjanjian dalam sistem hukum Indonesia, perjanjian jual beli tertulis merupakan bentuk fundamental yang sering ditemui sehari-hari, mempertemukan kewajiban penjual menyerahkan barang dengan pembeli membayar harga sebagai kontra prestasi.

Perkembangan teknologi informasi mengubah praktik jual beli konvensional menjadi transaksi elektronik yang lebih efisien dan mudah diakses. UU ITE memberikan landasan hukumnya, dengan Pasal 1 angka 2 mendefinisikan transaksi elektronik sebagai perbuatan hukum menggunakan komputer, jaringan komputer, atau media elektronik lainnya. Fenomena baru ini memicu perdebatan tentang keabsahannya, terutama karena melibatkan anak di bawah umur yang belum memiliki kecakapan hukum penuh.

Kondisi ini memunculkan pertanyaan fundamental tentang respons hukum terhadap transaksi oleh pihak yang belum cakap hukum dalam perdagangan elektronik yang berkembang pesat. Analisis keabsahan perjanjian dan kekuatan mengikatnya memerlukan pembahasan mendalam terhadap empat syarat sah dalam Pasal 1320 KUHPerdata, yang bersifat kumulatif dan wajib dipenuhi secara bersamaan. Adapun empat syarat tersebut diantaranya:

1. Kesepakatan

Pasal 1458 KUHPerdata mendefinisikan jual beli terjadi seketika setelah kesepakatan tentang barang dan harga tercapai, meskipun belum diserahkan atau dibayar, menjadikan kesepakatan unsur paling krusial dalam sahnya perjanjian. Sebagai syarat subjektif, cacat kesepakatan seperti paksaan, penipuan, atau kekhilafan menyebabkan perjanjian dapat dibatalkan, bukan batal demi hukum. Keabsahan kesepakatan dibuktikan melalui kontrak tertulis, korespondensi, atau kesepakatan lisan dengan saksi.

2. Kecakapan.

Kecakapan hukum diperoleh pada usia 21 tahun atau setelah pernikahan (Pasal 330 KUHPerdata), memungkinkan seseorang memahami dan bertanggung jawab atas konsekuensi perbuatan hukumnya. Pasal 1330 KUHPerdata mengklasifikasikan yang tidak cakap meliputi

anak di bawah umur, orang di bawah curatele, dan (dahulu) istri tanpa izin suami; kini perempuan dewasa berhak bertindak mandiri. Sebagai syarat subjektif, ketidakcakapan menyebabkan perjanjian dapat dibatalkan.

Dalam transaksi jual beli elektronik oleh anak di bawah umur, secara normatif perjanjian tersebut dapat dibatalkan atas permintaan orang tua/wali karena tidak memenuhi kecakapan. Namun, praktik lapangan menunjukkan penjual/platform digital sering memfasilitasi transaksi meski mengetahui status anak, bahkan mengeksploitasi kerentanan mereka demi keuntungan.

3. Hal Tertentu

Syarat objektif ini mengharuskan objek perjanjian dapat ditentukan jelas saat dibuat atau nanti, dengan konsekuensi batal demi hukum jika tidak terpenuhi. Pada platform video game, objek seperti item virtual, mata uang game, atau skin karakter menimbulkan ketidakjelasan karena sifat non-fisiknya, menciptakan ruang abu-abu dalam hukum perjanjian konvensional.

4. Sebab yang Halal

Syarat ini menjamin causa perjanjian sah terkait objeknya, dengan batal demi hukum jika melanggar. Indikatornya mencakup: (a) tidak bertentangan perundang-undangan Indonesia, (b) sesuai kasidah hukum dan norma masyarakat, (c) tidak mengganggu ketertiban umum.

Ketika keempat syarat sah perjanjian Pasal 1320 KUHPdata diterapkan pada transaksi jual beli elektronik oleh anak di platform video game, syarat kecakapan hukum jelas tidak terpenuhi karena status anak sebagai pihak yang belum cakap. Sebagai syarat subjektif, hal ini menjadikan perjanjian bersifat dapat dibatalkan, bukan batal demi hukum. Secara praktis, perjanjian tetap sah dan mengikat selama tidak ada pihak—termasuk penjual, pembeli, atau orang tua/wali anak—yang mengajukan pembatalan.

Hingga kini, hukum positif Indonesia belum memiliki regulasi khusus dan komprehensif tentang mekanisme transaksi jual beli elektronik, hanya mengandalkan ketentuan umum UU ITE. Kekosongan regulasi ini menciptakan ketidakpastian hukum di tengah penggunaan platform digital yang masif oleh berbagai kalangan usia, memungkinkan transaksi bebas tanpa kontrol jelas.

Oleh karena itu, diperlukan aturan hukum spesifik yang mengatur format perjanjian elektronik, prosedur kesepakatan digital, bukti keabsahan, serta jenis objek yang sah diperjualbelikan—termasuk status aset digital. Pengaturan komprehensif ini akan menghilangkan keraguan tentang legalitas objek transaksi sesuai perundang-undangan dan norma masyarakat, sekaligus meningkatkan perlindungan bagi kelompok rentan seperti anak-anak dan konsumen awam teknologi.

Perlindungan Hukum Terhadap Anak Sebagai Konsumen Dalam Transaksi Jual Beli Elektronik Pada Platform *video game*

Sebagai kelompok rentan, anak-anak berhak atas perlindungan hukum maksimal dari negara dan masyarakat, dengan ancaman kini meluas dari kekerasan fisik konvensional ke risiko digital. Keterlibatan anak dalam transaksi jual beli elektronik pada platform video game menimbulkan potensi kerugian seperti penipuan, eksploitasi ekonomi, dan penyalahgunaan data pribadi, sehingga memerlukan kajian kerangka perlindungan konsumen Indonesia.

Perlindungan hukum anak konsumen dalam transaksi elektronik telah diatur berbagai perundang-undangan meski belum spesifik untuk platform video game. UU No. 8/1999 tentang Perlindungan Konsumen memberikan landasan luas bagi konsumen termasuk anak. Pasal 4 menjamin hak atas kenyamanan/keamanan, pilihan barang/jasa sesuai janji, informasi jujur, pengaduan, serta kompensasi jika cacat. Pasal 7 mewajibkan pelaku usaha beritikad baik, memberikan informasi jelas, dan melayani tanpa diskriminasi; dalam transaksi anak, verifikasi kecakapan hukum esensial.

UU No. 35/2014 tentang Perlindungan Anak (amandemen UU No. 23/2002) memberikan perlindungan khusus bagi anak, dengan Pasal 4 menjamin hak hidup, tumbuh, berkembang, berpartisipasi secara wajar sesuai harkat kemanusiaan, serta bebas dari kekerasan dan diskriminasi. Pasal 15 melindungi anak dari penyalahgunaan politik, senjata bersenjata, kerusuhan sosial, kekerasan, dan peperangan; semangat ini dapat diinterpretasikan mencakup eksploitasi ekonomi digital meski transaksi elektronik tidak disebut eksplisit. UU ITE mengakui transaksi dan dokumen elektronik sah sebagai alat bukti, namun tidak mengatur khusus transaksi oleh anak di bawah umur, meninggalkan kekosongan perlindungan dalam ranah digital.

Platform video game wajib aktif mencegah risiko anak melalui PP No. 17/2025 tentang Tata Kelola Sistem Elektronik dalam Perlindungan Anak (PP TUNAS). Pasal 7 mewajibkan persetujuan orang tua sebelum akses, penilaian dampak perlindungan data pribadi, dan informasi lengkap. Pasal 8 menekankan pertimbangan kepentingan terbaik anak serta prioritas pemenuhan hak anak.

Permasalahan Implementasi Regulasi

Meskipun berbagai regulasi ada sebagai dasar perlindungan hukum, praktik lapangan masih menghadapi hambatan mendasar dalam melindungi anak dari transaksi jual beli elektronik di platform video game. Masalah krusial pertama adalah absennya batasan usia eksplisit dalam regulasi transaksi elektronik Indonesia, berbeda dengan negara lain yang mewajibkan *age verification* sebelum transaksi online. Akibatnya, anak-anak dapat mengakses dan bertransaksi bebas tanpa kontrol efektif.

Masalah kedua adalah kekosongan mekanisme standar untuk transaksi yang melibatkan anak: tidak ada kewajiban persetujuan orang tua/wali, pembatasan nilai transaksi bagi anak di bawah umur, atau notifikasi real-time kepada orang tua. Hal ini memungkinkan anak bertransaksi seolah-olah konsumen dewasa yang cakap hukum.

Tanggung Jawab Hukum Orang Tua

Pasal 1367 KUHPerdata meletakkan tanggung jawab utama perbuatan hukum anak pada orang tua/wali atas kerugian yang ditimbulkan. Dalam konteks digital, peran pengawasan orang tua menjadi krusial. Pasal 26 UU Perlindungan Anak secara eksplisit mewajibkan orang tua mengasuh, memelihara, mendidik, melindungi anak sesuai bakat/minatnya, serta mencegah pernikahan dini; kewajiban ini dapat diinterpretasikan mencakup perlindungan dari risiko transaksi digital.

Namun, literasi digital orang tua sering terbatas di era teknologi cepat, dengan banyak yang tidak mengetahui platform anak atau mekanisme transaksinya. Meski tanggung jawab hukum ada pada orang tua, praktik memerlukan peran aktif platform, pelaku usaha, dan negara untuk perlindungan komprehensif.

Pendekatan Perlindungan Holistik

Perlindungan hukum efektif bagi anak konsumen transaksi elektronik memerlukan strategi preventif dan represif secara terintegrasi.

Strategi Preventif :

- Verifikasi usia ketat melalui identitas resmi atau kartu kredit dewasa sebelum platform video game/e-commerce memfasilitasi transaksi.
- Fitur parental control untuk monitoring orang tua, pembatasan nilai transaksi anak, notifikasi real-time, dan persetujuan transaksi tertentu.
- Informasi ramah anak yang jelas tentang risiko, syarat-ketentuan, dan mekanisme pengembalian dana.

Literasi digital masif melalui kampanye publik, kurikulum sekolah, dan kolaborasi stakeholder, didukung regulasi spesifik tentang verifikasi usia, batasan transaksi anak, serta standar perlindungan minimum.

Strategi Represif :

Apabila preventif gagal, BPSK menawarkan penyelesaian sengketa lebih cepat/murah ketimbang pengadilan, dengan prosedur khusus memprioritaskan kepentingan anak. Sanksi administratif hingga Rp200 juta (Pasal 60 UU PK) dan pidana 5 tahun penjara/Rp2 miliar denda (Pasal 62 UU PK) ditegakkan konsisten. Pasal 28(1) jo. 45A UU ITE menjerat pelaku penipuan elektronik. Negara (regulasi/penegakan), pelaku usaha (standar tinggi), orang tua

(pengawasan/edukasi), dan masyarakat (kontrol sosial) berkolaborasi memastikan anak menikmati teknologi aman tanpa risiko masa depan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menemukan bahwa perjanjian jual beli elektronik oleh anak di platform video game tergolong voidable karena tidak memenuhi syarat kecakapan hukum Pasal 1320 KUHPerdata, sehingga dapat dibatalkan oleh orang tua atau wali meskipun tetap mengikat sementara. Kerangka perlindungan hukum melalui UU Perlindungan Konsumen, UU Perlindungan Anak, UU ITE, dan PP No. 17 Tahun 2025 belum komprehensif karena absennya regulasi spesifik tentang verifikasi usia, persetujuan orang tua, dan batasan transaksi anak, menyebabkan praktik lapangan rentan terhadap eksploitasi. Keterbatasan penelitian terletak pada pendekatan normatif yang mengandalkan data sekunder tanpa wawancara empiris atau analisis kasus konkret, sehingga belum menangkap dinamika implementasi platform secara real-time.

Sebagai implikasi praktis, penelitian merekomendasikan platform video game wajib menerapkan verifikasi usia ketat, fitur parental control, dan informasi ramah anak, sementara pemerintah segera mengesahkan regulasi khusus transaksi digital anak dengan sanksi tegas melalui BPSK. Saran untuk penelitian lanjutan mencakup pendekatan empiris kualitatif dengan studi kasus korban eksploitasi game online atau survei literasi digital orang tua, guna melengkapi analisis normatif dengan data lapangan untuk rekomendasi kebijakan yang lebih aplikatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R. R. D., & Rizal, A. H. (2021). Pelaksanaan perjanjian jual beli melalui internet (e-commerce) ditinjau dari aspek hukum keperdataan. *Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 6(3). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v6i3.11531>
- Anugrah, E. F. (2021). Keabsahan hukum anak dalam perjanjian jual beli online perspektif KUHPerdata dan fikih muamalah. *Journal of Islamic Business Law*, 4(1).
- Aprita, S., & Wulandari, M. (2023). *Hukum perikatan* (Edisi ke-1). Kencana.
- Azkiya, Q. H., & Umami, A. M. (2025). Tinjauan yuridis kontrak pembelian aplikasi game online yang dilakukan anak di bawah umur. *Jurnal Rekomendasi Hukum*, 1(3).
- Cailla, G. K., Sugiarto, A. J., & Hans, P. J. (2024). Analisa hukum perdata tentang perjanjian jual beli online di Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1).
- Chang, E., Frederica, N., & Khairunisa, R. (2024). Keabsahan transaksi jual beli online ditinjau melalui perspektif hukum perjanjian. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1). <https://doi.org/10.31316/jk.v8i1.6442>
- Creswell, J. W. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage Publications.

- Emzir. (2021). Metodologi penelitian hukum normatif. Penerbit Akademik.
- Ginting, J. B., Aini, & Saputra, M. R. (2024). Tinjauan yuridis perjanjian jual beli online yang dilakukan oleh anak di bawah umur. *Journal Justice*, 6(2).
- Indonesia. (1999). *Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 22.
- Indonesia. (2002). *Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan