

TINJAUAN YURIDIS KONTRAK PEMBELIAN APLIKASI *GAME* *ONLINE* YANG DILAKUKAN ANAK DI BAWAH UMUR

QONITA HAFIZATUL AZKIYA

Fakultas Hukum Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mataram

Email : qonitahafizatui@gmail.com

ALLAN MUSTAFA UMAMI

Fakultas Hukum Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mataram

Email : allanmustafa@unram.ac.id

Received: 2025-04-10; Reviewed: 2025-05-05; Accetped: 2025-09-24; Published: 2025-09-30

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaturan hukum mengenai transaksi jual beli aplikasi *game online* yang dilakukan oleh anak di bawah umur, serta upaya hukum yang dapat ditempuh apabila terjadi wanprestasi dari transaksi tersebut. Dengan menggunakan pendekatan hukum normatif, dengan metode pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Hasil penelitian ini menemukan bahwa pengaturan transaksi *game online* di Indonesia diatur dalam KUHPerduta dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik no. 19 tahun 2016. Masih terdapat keterbatasan regulasi terkait batasan usia dalam transaksi elektronik yang berpotensi menimbulkan masalah sehingga platform digital diwajibkan menerapkan SOP yang ketat. Dan upaya hukum dapat ditempuh secara bertahap, mulai dari pembatalan transaksi langsung melalui platform, pengembalian dana melalui penyedia jasa pembayaran, pengaduan kepada lembaga perlindungan konsumen, mediasi, hingga gugatan perdata.

Kata kunci : anak di bawah umur; transaksi elektronik.

LEGAL REVIEW OF ONLINE GAME APPLICATION PURCHASE CONTRACTS CONDUCTED BY MINORS

ABSTRACT

This research aims to explain the legal regulations regarding online game application transactions carried out by minors, as well as legal efforts that can be taken if there is a default from the transaction. By using a normative legal approach, with a legislative approach method and a conceptual approach. The results of this study found that the regulation of online game transactions in Indonesia is regulated in the Civil Code and Law on Information and Electronic Transactions no. 19 of 2016. There are still limited regulations regarding age limits in electronic transactions that have the potential to cause problems so that digital platforms are required to implement strict SOPs. And legal efforts can be taken in stages, starting from canceling direct transactions through the platform, refunds through payment service providers, complaints to consumer protection agencies, mediation, to civil lawsuits.

Keywords: minors, e-commerce.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor perdagangan dan transaksi ekonomi digital. Salah satu fenomena yang berkembang pesat adalah transaksi jual beli aplikasi *game online*, yang semakin marak di kalangan anak-anak dan remaja. Akses internet yang luas serta kemudahan sistem pembayaran digital memungkinkan anak-anak untuk melakukan transaksi secara mandiri tanpa pengawasan orang tua¹. Kondisi ini menimbulkan tantangan baru dalam aspek hukum, terutama mengenai keabsahan kontrak yang dibuat oleh anak di bawah umur serta perlindungan hukum bagi konsumen yang tergolong belum cakap hukum dalam melakukan perjanjian.

Dalam hukum perdata, transaksi jual beli harus memenuhi syarat sahnya perjanjian sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), yang meliputi empat unsur utama, yaitu adanya kesepakatan para pihak, kecakapan hukum, suatu objek tertentu, serta sebab yang halal. Anak di bawah umur, berdasarkan Pasal 330 KUHPerdata, dikategorikan sebagai individu yang belum mencapai usia 21 tahun atau belum menikah, sehingga mereka tidak dianggap cakap hukum dalam melakukan perjanjian. Hal ini menjadi permasalahan serius dalam transaksi digital, mengingat banyak anak yang melakukan pembelian dalam *game online* tanpa memahami konsekuensi hukum dari tindakan mereka².

Kasus-kasus terkait transaksi digital yang melibatkan anak di bawah umur telah banyak terjadi di Indonesia. Salah satu kasus yang cukup menyita perhatian adalah seorang anak di Kediri, Jawa Timur, yang tanpa sepengetahuan orang tuanya melakukan pembelian item dalam *game Mobile Legends, Free Fire*, dan *Minecraft* menggunakan akun milik orang tuanya. Akibat dari transaksi tersebut, orang tuanya menerima tagihan yang mencapai Rp 11.548.829.

Permasalahan utama dalam kasus-kasus seperti ini adalah kurangnya regulasi yang jelas mengenai batasan usia dalam transaksi digital serta minimnya pengawasan dari platform penyedia layanan. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) No. 19 Tahun 2016 memang memberikan landasan hukum mengenai transaksi elektronik, tetapi tidak secara spesifik mengatur mengenai perlindungan anak dalam transaksi digital. Di sisi lain, Undang-Undang Perlindungan Konsumen No. 8 Tahun 1999 menegaskan bahwa setiap konsumen, termasuk anak-anak memiliki hak untuk mendapatkan perlindungan dari transaksi yang dapat merugikan mereka. Namun, penerapan aturan ini dalam konteks transaksi *game online* masih menghadapi

¹ Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*, Refika Aditama, Jakarta, 2014, hlm. 1.

² Desy Ary Setyawati, Dahlan Ali dan M. Nur Rasyid, *Perlindungan Bagi Hak Konsumen dan Tanggung Jawab Pelaku Usaha Dalam Perjanjian Transaksi Elektronik*, Syiah Kuala Law Journal, 2017, Vol. 1, No. 3, hlm. 33-51.

banyak kendala, terutama dalam aspek pengawasan dan mekanisme penyelesaian sengketa bagi konsumen di bawah umur.

Lalu dari pemaparan tersebut muncul beberapa permasalahan terkait bagaimana pengaturan transaksi jual beli aplikasi *game online* serta apa saja upaya hukum transaksi jual beli aplikasi *game online* yang dilakukan anak di bawah umur. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaturan serta bagaimana upaya hukum yang dapat ditempuh dalam transaksi jual beli aplikasi *game online* yang dilakukan anak di bawah umur, selain itu untuk mengkaji peran orang tua, pemerintah, serta penyedia layanan digital dalam memastikan bahwa transaksi elektronik yang dilakukan oleh anak-anak tetap berada dalam koridor hukum yang melindungi mereka dari potensi kerugian. Adapun manfaat penelitian ini untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu hukum kontrak serta bagi masyarakat umum dalam memahami pengaturan transaksi elektronik serta upaya hukum yang dapat dilakukan ketika terjadi wanprestasi.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian hukum normatif, yaitu berfokus pada kajian terhadap peraturan perundang-undangan serta doktrin hukum. Penelitian hukum jenis ini menggunakan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Sumber bahan hukum diperoleh dari studi kepustakaan berupa bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.

III. PEMBAHASAN

Pengaturan Transaksi Jual Beli Aplikasi *Game Online*

1. Definisi dan Karakteristik Transaksi Jual Beli Aplikasi *Game Online*

Transaksi jual beli online merupakan aktivitas hukum yang didasarkan pada perjanjian antara pelaku usaha dan konsumen³. Dalam konteks aplikasi *game online*, transaksi terjadi antara pengembang atau distributor sebagai penjual dengan pengguna sebagai pembeli untuk memperoleh produk digital dengan pembayaran yang sah. Proses ini berlangsung melalui platform digital seperti Google Play Store dan Apple App Store. Kontrak elektronik yang terbentuk memiliki kekuatan hukum sebagaimana diatur dalam Pasal 1 angka 17 UU ITE dan Pasal 1338 KUH Perdata, yang menyatakan bahwa perjanjian yang dibuat secara sah mengikat para pihak layaknya undang-undang.

3 Maynanda Zakaria, Afif Khalid dan Akhmad Munawar, *Analisis Yuridis Terhadap Kekuatan Perjanjian Jual Beli Online Yang Dilakukan Oleh Orang Belum Dewasa*, Jurnal Universitas Islam Kalimantan Muhammad Al Banjari, Banjarmasin, 2020, hlm.1.

Transaksi jual beli bersifat pertukaran yang harus memenuhi unsur kesepakatan mengenai barang dan harga sebagaimana diatur dalam Pasal 1458 KUH Perdata⁴. Jika salah satu pihak tidak memenuhinya, Pasal 1238 KUH Perdata mengatur kemungkinan pembatalan perjanjian atau tuntutan ganti rugi. Pemutusan kontrak dapat terjadi karena putusan pengadilan, kebangkrutan, atau keputusan sepihak.⁵

Transaksi ini juga menyoroti isu perlindungan data pribadi, Undang-Undang No. 27 Tahun 2022 mengatur bahwa data konsumen harus dikelola secara transparan untuk mencegah penyalahgunaan.

2. Analisis Peran Platform Digital

Platform seperti *Google Play Store* dan *App Store* berperan sebagai perantara dalam transaksi aplikasi *game online* dengan menyediakan infrastruktur yang memungkinkan pengembang menawarkan produk mereka secara aman. Pengguna dapat mengunduh *game* atau melakukan pembelian dalam aplikasi menggunakan metode pembayaran yang terintegrasi, seperti kartu kredit dan dompet digital. Transaksi ini melibatkan kontrak elektronik yang sah sesuai dengan Pasal 1 angka 17 UU ITE, yang mengatur perjanjian dalam bentuk dokumen elektronik⁶.

Platform aplikasi bertanggung jawab memastikan keamanan data pengguna, terutama yang berkaitan dengan pembayaran dan akun pribadi. Regulasi seperti Peraturan Pemerintah No. 71 Tahun 2019 dan Undang-Undang No. 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi mengatur mekanisme pengumpulan, penyimpanan, serta penggunaan data secara aman.⁷

3. Regulasi terkait Anak di Bawah Umur

a. Kitab Undang-Undang KUHPerdata (KUHPerdata)

Pasal 330 KUHPerdata menetapkan bahwa anak di bawah umur adalah mereka yang berusia kurang dari 21 tahun dan belum menikah. KUHPerdata mengatur konsekuensi hukum dari ketidakdewasaan seseorang dalam melakukan perjanjian⁸. Sesuai Pasal 1320 KUHPerdata, keabsahan suatu perjanjian memerlukan kecakapan hukum dari para pihak. Jika suatu perjanjian melibatkan anak di bawah umur tanpa pendampingan, maka hal ini bertentangan dengan ketentuan hukum. Pasal 1320 KUHPerdata mensyaratkan empat unsur utama agar perjanjian sah yakni kesepakatan, kecakapan, objek perjanjian, sebab yang halal.⁹

b. UU No. 35 Tahun 2014 jo UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak

4 Ridwan Khairandy, *Perjanjian Jual Beli*, ed. FH UII Press, Yogyakarta, 2016, hlm. 10.

5 Sandrarina Hertanto dan Gunawan Djajaputra, *Tinjauan Yuridis Terhadap Penyelesaian Wanprestasi dalam Perjanjian Jual Beli*, UNES Law Review, Vol. 6, No. 4, 2024.

6 Maynanda Zakaria, Afif Khalid dan Akhmad Munawar, *Op.cit.*, hlm.30.

7 Indriani Muin, *Perlindungan Data Pribadi Dalam Platform E-Commerce Guna Peningkatan Pembangunan Ekonomi Digital Indonesia*, Journal Law and Justice, Vol. 1, No. 2, 2023, hlm. 81-91.

8 Kurniasih B.R. Bangun, *Akibat Perbuatan Hukum Anak Dibawah Umur Dalam Perjanjian Bangun Bagi Atas Akta Notari*, Warta Dharmawangsa, Vol. 15, No.2, 2021, hlm. 276-291.

9 Ibid

Pasal 26 ayat (2) UU No. 35 Tahun 2014 menyatakan bahwa ketika orang tua tidak dapat menjalankan tanggung jawabnya, kewajiban tersebut dapat dialihkan kepada keluarga. Pasal 1 ayat 12 UU Perlindungan Anak menegaskan bahwa hak anak merupakan bagian dari hak asasi manusia yang harus dilindungi oleh orang tua, masyarakat, serta negara. Perlindungan ini memastikan bahwa anak memperoleh hak-hak mereka, baik dalam kehidupan sosial maupun dalam transaksi digital.¹⁰

c. UU No. 11 Tahun 2008 jo UU No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

UU ITE mengatur transaksi elektronik, termasuk perjanjian digital dan perlindungan data pribadi. Pasal 1 angka 17 menyatakan bahwa kontrak elektronik memiliki kekuatan hukum yang sama dengan perjanjian tertulis. Namun, dalam transaksi *online*, tidak ada batasan usia yang jelas, sehingga anak di bawah umur dapat melakukan pembelian tanpa memahami konsekuensi hukumnya.

d. Regulasi Internasional

Konvensi Hak Anak (CRC) 1989 menegaskan bahwa anak memerlukan perlindungan khusus karena ketidakdewasaan fisik dan mentalnya. Indonesia meratifikasi CRC melalui Keppres No. 36 Tahun 1990, yang mengakui perlunya jaminan negara dalam memenuhi hak-hak anak. Perlindungan ini diimplementasikan melalui UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, yang menegaskan bahwa negara, masyarakat, dan keluarga bertanggung jawab dalam memastikan kesejahteraan anak¹¹.

e. Peran Orang Tua atau Wali dalam Transaksi Anak

Kemajuan teknologi mempermudah transaksi daring, tetapi juga menimbulkan tantangan dalam hal keabsahan kontrak yang melibatkan anak di bawah umur. Platform *e-commerce* seperti Shopee menyatakan bahwa pengguna di bawah 17 tahun harus mendapatkan izin orang tua sebelum membuka akun.

Menurut Pasal 3 PP No. 71 Tahun 2019, penyelenggara sistem elektronik bertanggung jawab menjaga keamanan transaksi, termasuk membatasi usia pengguna. Tanpa batasan yang jelas, transaksi yang dilakukan anak di bawah umur rentan menjadi cacat hukum berdasarkan Pasal 1320 KUHPerdata¹².

4. Solusi dalam Pengaturan Transaksi Jual Beli Aplikasi Game Online

a. Regulasi Perlindungan Anak

Dalam transaksi elektronik, anak di bawah umur tidak memenuhi syarat perjanjian sesuai Pasal 1320 KUHPerdata, yang mensyaratkan kesepakatan, kecakapan hukum,

¹⁰ Indonesia, Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, (LNRI No. 297 Tahun 2014, TLNRI No. 5606), Pasal. 1.

¹¹ Didi Nazmi dan Syofirman Syofyan, *Pengaturan Perlindungan Hak Anak di Indonesia dalam Rangka Mengeliminir Pelanggaran Hak Anak*, Unes Journal of Swara Justisia, Vol. 7, No. 2, 2023, hlm. 774-784.

¹² Abdul Wahid, Rohadi Rohadi, and Siti Alisah. "Perjanjian Jual Beli Melalui Aplikasi Online Oleh Anak Dibawah Umur." *Jurnal De Jure Muhammadiyah Cirebon* 6, no. 1, hlm. 26-34. he can be subject to certain legal actions against him. One of the conditions for a person to be legally proficient is that he is an adult. Adults here are seen from the age limit determined by each legal discipline.

objek tertentu, dan sebab yang halal. Namun, Pasal 9 UU ITE dan PP No. 71 Tahun 2019 tidak menetapkan batasan usia transaksi elektronik, menciptakan ketidakpastian hukum. Jika timbul permasalahan dalam transaksi yang melibatkan anak di bawah umur, pihak yang dirugikan dapat mengajukan gugatan berdasarkan Pasal 38 dan 39 UU ITE. Gugatan ini dapat dilakukan secara perdata melalui pengadilan atau diselesaikan di luar pengadilan melalui arbitrase dan mediasi.

Pembelian voucher game *online* oleh anak di bawah umur perlu diatur lebih ketat guna mencegah penyalahgunaan. Platform game harus menerapkan kebijakan transparan dalam pembelian dan aplikasi sertameningkatkan pengawasan oleh orang tua. Kerja sama antara pemerintah, perusahaan *game*, dan masyarakat diperlukan untuk melindungi anak-anak serta memastikan kepastian hukum dalam transaksi ini.

b. Kebijakan Pengembalian Dana (*Refund Policy*)

Agar lebih efektif, kebijakan pengembalian dana dalam platform digital harus jelas dan transparan, mudah diakses, pengawasan transaksi anak, dan kolaborasi dengan pemerintah.

Upaya Hukum Transaksi Jual Beli Aplikasi *Game Online* yang Dilakukan Anak Di Bawah Umur

1. Kedudukan Hukum Anak dalam Transaksi Elektronik Berdasarkan Peraturan Perundang-Undangan

Kedudukan hukum anak dalam melakukan transaksi elektronik merupakan aspek fundamental dalam menentukan upaya hukum yang tersedia. Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak menyatakan seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.¹³ Ketentuan mengenai kecakapan untuk melakukan perbuatan hukum diatur dalam Pasal 1330 KUHPerdata yang menyatakan bahwa tak cakap untuk membuat suatu perjanjian adalah orang-orang yang belum dewasa, mereka yang ditaruh di bawah pengampuan dan orang-orang perempuan, dalam hal-hal yang ditetapkan oleh undang-undang, dan pada umumnya semua orang kepada siapa undang-undang telah melarang membuat perjanjian-perjanjian tertentu. Pasal 330 KUHPerdata menetapkan bahwa belum dewasa adalah mereka yang belum mencapai umur genap 21 tahun, dan tidak lebih dahulu telah kawin. Namun, dengan berlakunya Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2019 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan, pada Pasal 47 ayat (1) dinyatakan bahwa Anak yang belum mencapai umur 18 tahun atau belum pernah melangsungkan perkawinan ada di bawah kekuasaan orang tuanya selama mereka tidak dicabut dari kekuasaannya. Dengan demikian, terdapat perbedaan batasan usia kedewasaan antara KUHPerdata 21 tahun dan UU Perkawinan 18 tahun.

¹³ Indonesia, *Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak*, (LN.2014/No.297, TLN No.5606).

2. Penerapan Perlindungan Konsumen dalam Transaksi *Game Online*

Transaksi jual beli aplikasi *game online* melibatkan aspek perlindungan konsumen yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK). Pasal 4 UUPK mengatur hak-hak konsumen, termasuk hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian jika barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya.¹⁴

Berdasarkan *Terms of Service* dari beberapa platform *game online* populer seperti *Google Play Store* dan *App Store* ditemukan bahwa mayoritas platform mewajibkan pengguna berusia minimal 13 tahun, dengan persyaratan persetujuan orang tua untuk pengguna berusia 13-17 tahun.¹⁵ Namun, sistem verifikasi usia yang diterapkan oleh platform *game online* seringkali hanya berupa *self-declaration*, tanpa adanya mekanisme verifikasi yang ketat. Hal ini membuka celah bagi anak di bawah umur untuk melakukan transaksi tanpa sepengetahuan orang tua atau wali mereka.

3. Upaya Hukum dalam Wanprestasi Transaksi *Game Online*

a. Upaya Hukum Melalui Pembatalan Transaksi

Upaya hukum pertama yang dapat ditempuh terhadap transaksi jual beli aplikasi *game online* yang dilakukan oleh anak di bawah umur adalah pembatalan transaksi. Berdasarkan ketentuan-ketentuan tersebut, orang tua atau wali anak dapat mengajukan pembatalan transaksi yang dilakukan oleh anak di bawah umur. Pembatalan transaksi ini memiliki konsekuensi *restitutio in integrum*, yaitu pengembalian pada keadaan semula sebelum transaksi dilakukan, termasuk pengembalian dana yang telah dibayarkan.

b. Upaya Hukum Melalui Pengembalian Dana (*Refund*)

Dalam konteks transaksi menggunakan kartu kredit atau kartu debit, mekanisme *chargeback* menjadi alternatif yang efektif. *Chargeback* adalah hak yang diberikan kepada pemegang kartu untuk membatalkan transaksi yang telah diproses oleh penerbit kartu dalam kondisi tertentu, termasuk *unauthorized transaction*. Dasar hukumnya adalah Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/1/PBI/2014 tentang Perlindungan Konsumen Jasa Sistem Pembayaran, khususnya terkait dengan perlindungan konsumen dalam penggunaan instrumen pembayaran. Transaksi *game online* yang menggunakan kartu kredit atau debit dapat dibatalkan melalui

¹⁴ Az Nasution, *Hukum Perlindungan Konsumen : Studi Pengantar*, Djadit Media, Jakarta, 2007.

¹⁵ Dewan dan Sapna, *Analisis Komparatif Kebijakan Privasi dan Masyarakat Layanan Platform Game Online di Indonesia*, Jurnal Hukum Teknologi, Vol.8, No.2, 2022, hlm.124-145

mekanisme *chargeback* yang diatur dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 23/6/PBI/2021 tentang Penyedia Jasa Pembayaran.¹⁶

c. Upaya Hukum Melalui Pengaduan Kepada Lembaga Perlindungan Konsumen

Ketika upaya pembatalan transaksi dan pengembalian dana secara langsung kepada platform tidak berhasil, orang tua/wali anak dapat mengajukan pengaduan kepada lembaga perlindungan konsumen. Lembaga-lembaga yang dapat menerima pengaduan terkait transaksi *game online* oleh anak di bawah umur antara lain yakni Badan Perlindungan Konsumen Nasional yang memiliki fungsi memberikan saran dan pertimbangan kepada pemerintah dalam upaya mengembangkan perlindungan konsumen di Indonesia. Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen yang berwenang menyelesaikan sengketa konsumen melalui mediasi, konsiliasi, atau arbitrase. Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia sebagai lembaga swadaya masyarakat yang berperan dalam advokasi perlindungan konsumen. Otoritas Jasa Keuangan untuk transaksi yang melibatkan jasa keuangan seperti kartu kredit atau *e-wallet*.

d. Upaya Hukum Melalui Mediasi dan Penyelesaian Sengketa Alternatif

Mediasi dan bentuk penyelesaian sengketa alternatif lainnya (*Alternative Dispute Resolutio*) merupakan opsi yang efektif dalam menyelesaikan sengketa transaksi *game online* oleh anak di bawah umur. Mekanisme mediasi dalam konteks transaksi *game online* dapat dilakukan melalui beberapa jalur yakni mediasi yang difasilitasi oleh BPSK sebagaimana diatur dalam Keputusan Menteri Perindustrian dan Perdagangan Nomor 350/MPP/Kep/12/2001, mediasi melalui lembaga perlindungan konsumen swadaya masyarakat seperti YLKI, mediasi melalui lembaga alternatif penyelesaian sengketa di sektor jasa keuangan sebagaimana diatur dalam Peraturan OJK Nomor 1/POJK.07/2014 tentang Lembaga Alternatif Penyelesaian Sengketa di Sektor Jasa Keuangan dan Online Dispute Resolution (ODR) yang disediakan oleh beberapa platform *e-commerce* dan *payment gateway*.

e. Upaya Hukum Melalui Gugatan Perdata

Upaya hukum terakhir yang dapat ditempuh adalah mengajukan gugatan perdata ke pengadilan. Gugatan perdata dalam konteks transaksi *game online* oleh anak di bawah umur dapat didasarkan pada beberapa dalil hukum yakni Pembatalan perjanjian berdasarkan ketidakcakapan anak sebagai subjek hukum, perbuatan melawan hukum (Pasal 1365 KUHPerdata) karena pelaku usaha tidak melakukan verifikasi usia pengguna, pelanggaran terhadap ketentuan UUPK, khususnya Pasal 8 ayat (1) huruf f tentang larangan memperdagangkan barang/jasa yang tidak sesuai dengan janji dalam iklan atau promosi, di mana platform *game online* umumnya mencantumkan batasan usia dalam *Terms of Service* dan wanprestasi jika platform tidak menjalankan kewajiban sesuai dengan perjanjian pengguna atau

16 Indonesia, Peraturan Bank Indonesia Nomor 23 Tahun 2021 tentang Penyedia Jasa Pembayaran, LN.2021/NO.147.

kebijakan refund mereka. Gugatan perdata dapat diajukan ke Pengadilan Negeri yang berwenang, dengan mempertimbangkan aspek yurisdiksi.

IV. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, dapat di tarik beberapa kesimpulan berikut

1. Transaksi jual beli aplikasi game online di Indonesia diatur dalam KUHPperdata untuk aspek perjanjian, UU ITE untuk transaksi elektronik, dan UU Perlindungan Data Pribadi untuk keamanan data. Transaksi ini melibatkan pengembang game, platform distribusi (Google Play Store dan App Store), serta konsumen. Namun, masih terdapat celah hukum terkait batas usia dalam transaksi elektronik, terutama bagi anak di bawah umur, yang memerlukan SOP ketat dari platform digital.
2. Kedudukan hukum transaksi jual beli aplikasi game online yang dilakukan oleh anak di bawah umur bersifat dapat dibatalkan bukan batal demi hukum. Hal ini sesuai dengan ketentuan dalam Pasal 1320 jo. Upaya hukum pembatalan transaksi jual beli dapat dilakukan melalui pembatalan langsung melalui platform penyedia layanan (*Google Play Store, App Store*), gugatan pembatalan perjanjian ke Pengadilan Negeri, pengembalian dana, pengaduan kepada lembaga perlindungan konsumen yang dapat memfasilitasi mediasi antara konsumen dengan pelaku usaha serta mediasi dan arbitrase sebagai alternatif penyelesaian sengketa transaksi game online menawarkan proses yang lebih cepat, fleksibel, dan berorientasi pada solusi win-win dibandingkan jalur litigasi.

Saran

1. Perlu harmonisasi regulasi antara KUHPperdata, UU Perlindungan Anak, dan UU ITE untuk menetapkan batas usia transaksi elektronik serta sanksi bagi platform yang tidak mematuhi. Platform digital harus memperkuat sistem verifikasi dengan autentikasi ganda yang melibatkan persetujuan orang tua, serta menyediakan mekanisme refund yang transparan dan mudah diakses. Orang tua juga perlu didukung dengan fitur kontrol parental dan sistem notifikasi transaksi *real-time*.
2. Orang tua disarankan mengaktifkan fitur kontrol orang tua pada perangkat yang digunakan anak, mengaktifkan verifikasi pembayaran seperti "*Ask to Buy*" di *App Store* atau "*Family Link*" di *Google Play*. Pemerintah perlu memperkuat regulasi yang mewajibkan platform digital menerapkan verifikasi usia yang lebih ketat dan mekanisme persetujuan orang tua yang efektif. Bila terjadi transaksi tanpa izin, orang tua sebaiknya segera mengajukan pembatalan langsung ke platform dalam 48 jam, dilanjutkan dengan mekanisme *chargeback* jika tidak berhasil, dan baru kemudian

mempertimbangkan penyelesaian melalui lembaga perlindungan konsumen atau jalur hukum formal jika nilai transaksi signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Ahmad M. Ramli, 2014, *Cyber Law dan HAKI dalam Sisem Hukum Indonesia*, Refika Aditama, Jakarta.

Az Nasution, *Hukum Perlindungan Konsumen : Studi Pengantar*, Djadit Media, Jakarta, 2007.

Ridwan Khairandy, 2016, *Perjanjian Jual Beli*, ed. FH UII Press, Yogyakarta.

Jurnal

Abdul Wahid, Rohadi Rohadi, and Siti Alisah. "Perjanjian Jual Beli Melalui Aplikasi Online Oleh Anak Dibawah Umur." *Jurnal De Jure Muhammadiyah Cirebon* 6, no. 1, 2022

Desy Ary Setyawati, Dahlan Ali dan M. Nur Rasyid, *Perlindungan Bagi Hak Konsumen dan Tanggung Jawab Pelaku Usaha Dalam Perjanjian Transaksi Elektronik*, Syiah Kuala Law Journal, 2017, Vol. 1, No. 3.

Dewan dan Sapna, *Analisis Komparatif Kebijakan Privasi dan Masyarakat Layanan Platform Game Online di Indonesia*, Jurnal Hukum Teknologi, Vol.8, No.2, 2022,

Didi Nazmi dan Syofirman Syofyan, *Pengaturan Perlindungan Hak Anak di Indonesia dalam Rangka Mengeliminir Pelanggaran Hak Anak*, Unes Journal of Swara Justisia, Vol. 7, No. 2, 2023

Indriani Muin, *Perlindungan Data Pribadi Dalam Platform E-Commerce Guna Peningkatan Pembangunan Ekonomi Digital Indonesia*. *MJP Journal Law and Justice*, Vol 1 No. 2 Tahun 2023. <https://jurnalilmiah.co.id/index.php/MJPJLJ>.

Kurniasih B.R. Bangun, *Akibat Perbuatan Hukum Anak Dibawah Umur Dalam Perjanjian Bangun Bagi Atas Akta Notaris (Studi Putusan Perkara Perdata Nomor 07/Pdt. G/2010/PN-Kis Tentang Perjanjian Bangun Bagi)*, Warta Dharmawangsa, Vol. 15, No. 2, 2021.

Maynanda Zakaria, Afif Khalid dan Akhmad Munawar, *Analisis Yuridis Terhadap Kekuatan Perjanjian Jual Beli Online Yang Dilakukan Oleh Orang Belum Dewasa*, Jurnal Universitas Islam Kalimantan Muhammad Al Banjari, Banjarmasin, 2020.

Sandrarina Hertanto dan Gunawan Djajaputra, *Tinjauan Yuridis Terhadap Penyelesaian Wanprestasi dalam Perjanjian Jual Beli*, UNES Law Review, Vol. 6, No. 4, 2024.

Peraturan Perundang-Undangan