

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam cara masyarakat melakukan transaksi ekonomi. Di era digital saat ini, aktivitas jual beli tidak lagi terbatas pada interaksi langsung secara fisik, melainkan telah bertransformasi melalui *platform* daring (*online*) yang menawarkan kemudahan, kecepatan, dan aksesibilitas tinggi. Salah satu fenomena yang berkembang pesat adalah munculnya *marketplace* digital, baik yang bersifat umum maupun yang secara khusus melayani transaksi produk-produk digital, seperti *item game online*. Transaksi ini tidak hanya melibatkan orang dewasa, tetapi juga anak-anak di bawah umur yang kini semakin akrab dan terlibat dalam ekosistem digital secara aktif.¹

Permainan daring atau *game online* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan generasi muda, terutama anak-anak dan remaja. Salah satu permainan yang cukup populer dan memiliki basis pengguna anak-anak adalah *Roblox*. *Roblox* tidak hanya menyediakan ruang bermain, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk menciptakan dan menjual konten *virtual* berupa *item*, seperti pakaian, aksesoris, atau fitur tambahan dalam permainan.

¹ Mahaputra, "Urgensi Perlindungan Hukum terhadap Konsumen atas Jual Beli Virtual Assets dengan Menggunakan Transaksi Real Money Trading". *Jurnal Interpretasi Hukum*, Edisi No.4 Vol.3, 2023, hlm. 610.

Fenomena ini secara tidak langsung menciptakan ekosistem ekonomi digital dalam permainan, di mana *item* virtual memiliki nilai tukar nyata yang dapat diperjualbelikan, bahkan di luar *platform* resmi, seperti melalui *marketplace* pihak ketiga seperti *Itemku*.²

Marketplace Itemku adalah *platform* yang menyediakan layanan jual beli berbagai *item* digital, termasuk *item* game dari berbagai jenis permainan daring, termasuk *Roblox*. Di *platform* ini, pengguna dapat membeli dan menjual *item* secara bebas dengan menggunakan mata uang rupiah, yang pada praktiknya melibatkan transaksi uang nyata. Meskipun *platform* semacam ini memberikan kemudahan bagi pengguna, termasuk kalangan anak-anak, namun terdapat kekosongan regulasi dan pengawasan yang cukup serius dalam melindungi hak-hak konsumen, khususnya konsumen anak yang secara hukum termasuk dalam kategori pihak yang rentan.³

Fenomena sosial menunjukkan bahwa anak-anak menjadi salah satu segmen utama dalam penggunaan *platform game online*, termasuk *Roblox*, yang menyediakan fitur pembelian *item* berupa *Robux* maupun *item* dalam game lainnya. Banyak anak melakukan transaksi digital baik secara langsung maupun melalui orang tua atau wali mereka. Namun, posisi anak dalam transaksi digital seringkali lemah karena keterbatasan pengetahuan, pengalaman, serta kecakapan hukum. Hal ini membuat anak lebih rentan

² Hasibuan dan Tarigan, "Hukum Top Up Pembelian Diamond Game Online Anak Dibawah Umur Prespektif Fatwa MUI No: 110/DSN-MUI/IX/2017: Studi Kasus Jalan Batang Serangan Kecamatan Padang Tualang Kabupaten Langkat". *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, Edisi No. 6 Vol. 5, hlm. 3124. 2024

³ Gunawan, "Keabsahan Dan Perlindungan Hukum Bagi Pembeli Perangkat Game Online Menurut Hukum Positif Indonesia", *Dinamika*, Edisi No. 30, Vol.1, hlm. 8854. 2024

terhadap praktik curang, seperti penipuan, kegagalan transaksi, kehilangan saldo, atau bahkan penyalahgunaan data pribadi.⁴

Dari perspektif hukum, muncul permasalahan mengenai perlindungan konsumen anak dalam transaksi digital. Pada praktiknya, pembelian *item* digital di *marketplace* biasanya berbentuk kontrak elektronik standar yang bersifat *take it or leave it*. Hal ini menimbulkan persoalan karena anak secara hukum belum dianggap cakap untuk membuat perjanjian sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 KUHPdata, khususnya syarat mengenai kecakapan hukum. Selain itu, kontrak digital sering kali disusun dalam bentuk klausula baku oleh penyedia layanan, sehingga konsumen anak hanya dapat menerima atau menolak tanpa dapat menegosiasikan isi perjanjian.

Anak di bawah umur, menurut Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, adalah individu yang belum mencapai usia 18 tahun. Dalam berbagai instrumen hukum nasional dan internasional, anak-anak dianggap sebagai subjek yang memerlukan perlindungan khusus, termasuk dalam hal bertransaksi secara digital. Namun dalam praktiknya, anak-anak dengan mudah dapat mengakses *platform* jual beli *item* game, melakukan transaksi tanpa pengawasan orang tua, dan berpotensi mengalami kerugian finansial maupun eksploitasi digital. Ketidaksiapan anak dalam memahami risiko transaksi digital serta lemahnya kontrol dari pihak *platform* menciptakan

⁴ *Ibid.*

celah hukum yang membahayakan kepentingan terbaik anak sebagai konsumen.⁵

Berkaitan dengan perlindungan konsumen, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK) telah menetapkan bahwa setiap konsumen berhak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam menggunakan barang dan/atau jasa, serta hak untuk mendapatkan informasi yang benar, jelas, dan jujur. Namun, implementasi norma hukum ini belum sepenuhnya mencakup praktik jual beli *item* digital oleh anak di bawah umur. Tidak adanya mekanisme verifikasi usia pengguna serta kurangnya pengawasan terhadap proses transaksi menjadi tantangan besar dalam mewujudkan perlindungan konsumen yang adil dan berkeadilan.

Jual beli *item* game melalui pihak ketiga seperti *marketplace* *Itemku* juga menghadirkan masalah lain, yakni legalitas dan keamanan transaksi. *Roblox* sebagai *platform* resmi tidak mengakui jual beli *item* di luar sistemnya, sehingga transaksi melalui pihak ketiga tidak memiliki jaminan keabsahan ataupun perlindungan. Anak-anak sebagai konsumen yang belum dewasa sering kali tidak memahami ketentuan ini, dan akhirnya menjadi pihak yang paling dirugikan apabila terjadi penipuan, kegagalan transaksi, atau kehilangan *item* secara sepihak. Situasi ini menempatkan anak pada posisi yang rentan terhadap pelanggaran hak-haknya sebagai konsumen sekaligus sebagai anak.⁶

⁵ Saputra, S. L, "Status Kekuatan Hukum Terhadap Perjanjian Dalam Jual Beli Online Yang Dilakukan Oleh Anak Dibawah Umur", *Jurnal Wawasan Yuridika*, Edisi No. 3, Vol. 2, hlm. 199. 2019.

⁶ Luthfan, "Hukum Microtransaction Dalam Online Mobile Games", *Jurnal Ilmu Hukum*, Edisi No. 12 Vol.2, hlm. 357. 2021

Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak dapat dengan mudah mengakses *platform* transaksi daring tanpa melalui mekanisme verifikasi usia yang ketat. *Marketplace* seperti *Itemku* pada umumnya tidak mensyaratkan otorisasi orang tua atau wali bagi pengguna yang berusia di bawah 18 tahun. Sistem digital *marketplace* ini cenderung menyamakan status seluruh pengguna, baik anak-anak maupun orang dewasa, tanpa memperhitungkan kapasitas hukum masing-masing individu. Ketidaksesuaian antara norma hukum dan praktik di lapangan inilah yang menimbulkan isu hukum penting terkait keabsahan perjanjian dan perlindungan hukum bagi konsumen anak.

Permasalahan dengan adanya kasus penipuan nyata yang terjadi di *marketplace Itemku*. Seorang pengguna bernama Veein melaporkan bahwa ia mengalami penipuan saat membeli jasa joki game *Roblox* di *Itemku*. Ia menyerahkan lima *item* langka senilai Rp40.000–Rp60.000 per *item*, namun jasa tidak dilaksanakan dan *item* pun tidak dikembalikan. Dalam situasi sulit secara ekonomi, kejadian ini menjadi kerugian besar bagi korban.⁷ Kasus lain diungkap dalam kanal *YouTube* "*Gamer Roblox KW*", di mana pelaku berinisial F04 menawarkan harga sangat murah namun memberikan tautan phishing dengan domain palsu *roblox.com.ps*, yang berbeda dari situs resmi *Roblox* (*roblox.com*).⁸ Penipuan semacam ini memanfaatkan keluguan dan

⁷ Kredibel.com, *Review* oleh Veein di *Itemku*, diakses 17 Juli 2025.

⁸ *Channel YouTube* "*Gamer Roblox KW*", Kasus F04 Penipuan Link Palsu *Roblox*, diakses 17 Juli 2025.

ketidaktahuan anak-anak sebagai konsumen, dan tentu saja bertentangan dengan prinsip-prinsip perlindungan konsumen.

Secara empiris, anak-anak di bawah umur yang menjadi korban penipuan dalam transaksi jual beli *item game online*, seperti di *platform Roblox* melalui *marketplace Itemku*, cenderung tidak melakukan upaya hukum atau pelaporan formal. Mereka hanya menyampaikan keluhan secara informal, seperti melalui ulasan negatif di situs *marketplace*, unggahan di media sosial, atau sekadar menjadi beban pikiran pribadi. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pemahaman hukum, ketidaktahuan akan mekanisme pelaporan, dan ketiadaan pendampingan dari orang dewasa. Anak-anak tidak tahu harus mengadu kepada siapa, bagaimana prosedur pengaduannya, atau ke mana harus mengajukan keluhan secara resmi. Akibatnya, banyak kasus penipuan terhadap anak-anak tidak tercatat secara hukum dan tidak memperoleh penyelesaian yang adil, sehingga memperkuat posisi rentan anak sebagai konsumen di era transaksi digital yang semakin kompleks.

Perlindungan hukum terhadap anak sebagai konsumen telah ditegaskan dalam berbagai peraturan perundang-undangan. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK) memberikan hak kepada setiap konsumen untuk memperoleh informasi yang benar, perlindungan dari tindakan yang merugikan, serta hak atas kenyamanan dan keamanan dalam bertransaksi.⁹

⁹ Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, Pasal 4 dan 7.

Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh perlindungan dari penyalahgunaan dalam kegiatan ekonomi.¹⁰ Hal ini sejalan dengan Pasal 28 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang menyatakan bahwa: “Setiap orang dilarang menyebarkan informasi yang menyesatkan dan merugikan konsumen dalam transaksi elektronik.”¹¹

Peraturan yang berlaku menunjukkan adanya perlindungan hukum, namun penerapannya masih menghadapi tantangan. Pasal 1320 KUHPPerdata menekankan kecakapan hukum sebagai syarat sahnya perjanjian, yang menjadi persoalan ketika pihak yang bertransaksi adalah anak. Di sisi lain, Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK) memberikan jaminan perlindungan terhadap konsumen dari praktik curang yang dilakukan pelaku usaha, sedangkan Undang-Undang No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak menegaskan kewajiban negara, masyarakat, dan orang tua untuk melindungi anak dalam segala aspek, termasuk dalam konteks ekonomi digital. Sementara itu, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengakui kontrak elektronik

¹⁰ Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, Pasal 15.

¹¹ Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 28 ayat (1).

sebagai sah secara hukum, asalkan memenuhi syarat yang ditentukan. Sebagaimana dikatakan dalam salah satu jurnal.¹²

Melihat fenomena ini, terdapat urgensi penelitian mengenai perlindungan hukum terhadap konsumen anak dalam transaksi digital. Hingga kini, kajian yang mendalam tentang perlindungan konsumen anak dalam transaksi digital, khususnya pada pembelian *item Roblox* melalui *marketplace* seperti *Itemku*, masih terbatas. Penelitian ini menjadi penting tidak hanya untuk memberikan kontribusi akademik, tetapi juga sebagai masukan praktis bagi pengembangan hukum perlindungan konsumen di era digital.

Dengan demikian, studi ini menjadi penting untuk mengkaji keabsahan perjanjian yang dilakukan oleh anak dalam transaksi digital, serta perlindungan hukum yang ideal bagi anak-anak sebagai konsumen rentan. Penelitian ini tidak hanya menyoroti aspek normatif dari hukum perdata dan perlindungan konsumen, tetapi juga menjawab problematika nyata di masyarakat termasuk praktik jual beli *item game online* di *Roblox* melalui *marketplace Itemku*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keabsahan perjanjian jual beli *item game online Roblox* melalui *marketplace Itemku* yang dilakukan oleh anak di bawah umur menurut Pasal 1320 KUHPerdata?

¹² Ikka Puspita Sari, “Keabsahan Perjanjian Kontrak Elektronik dalam Transaksi E-Commerce di Tinjau dari Hukum Perdata”, *Jurnal Al-Wasath*, 2022, hlm. 12.

2. Bagaimana bentuk perlindungan hukum terhadap anak sebagai konsumen dalam transaksi jual beli item *Roblox* melalui *marketplace* Itemku ditinjau dari Undang-Undang yang berlaku?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut ditemukan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menganalisis keabsahan perjanjian jual beli *item game online Roblox* melalui *marketplace* Itemku yang dilakukan oleh anak di bawah umur menurut Pasal 1320 KUHPerdara.
2. Menganalisis bentuk perlindungan hukum terhadap anak sebagai konsumen dalam transaksi jual beli *item Roblox* melalui *marketplace* Itemku ditinjau dari Undang-Undang yang berlaku.

D. Orisinalitas

Penelitian Tentang “Perlindungan Hukum Anak Di Bawah Umur Dalam Jual Beli Item *Game Online Roblox* Melalui *Market Place* Itemku” adalah asli dan tanpa menduplikasi. Namun penulis menemukan beberapa penelitian dengan judul yang serupa diantaranya sebagai berikut:

No.	Nama, Judul, Instansi dan Tahun	Perbedaan
1.	Khoiron dan Muhammad Daffa Analisis, Hukum Ekonomi Syariah terhadap jual beli Skin	Khoiron dan Muhammad Daffa meneliti jual beli skin Mobile Legends melalui gift di marketplace Itemku dan menyimpulkan bahwa akad tersebut sesuai fatwa MUI serta sah diperjualbelikan dengan catatan tanggung

No.	Nama, Judul, Instansi dan Tahun	Perbedaan
	melalui Gift pada permainan Mobile Legends : Studi kasus Marketplace Game Online Itemku ¹³	jawab individu tetap dijaga. Fokusnya pada keabsahan akad menurut hukum Islam, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada perlindungan konsumen anak dalam hukum positif Indonesia dan aspek praktis transaksi digital di Itemku.
2.	Prabanarawata Arfanza , Perlindungan Konsumen Atas Ketidaksesuaian Voucher Game Online Pada Itemku ¹⁴	Prabanarawata Arfanza dalam penelitiannya berjudul Perlindungan Konsumen Atas Ketidaksesuaian Voucher Game Online pada Itemku menemukan bahwa banyak konsumen mengalami kerugian akibat minimnya pengetahuan tentang hak-hak mereka. Oleh karena itu, peningkatan perlindungan hukum konsumen perlu didukung dengan edukasi. Penelitian Arfanza berfokus pada perlindungan konsumen dalam transaksi voucher game online serta pentingnya pemahaman hak konsumen, sedangkan penelitian ini lebih menitikberatkan pada aspek perlindungan hukum anak sebagai konsumen serta efektivitas regulasi dalam transaksi digital di marketplace.

¹³ Khoiron dan Muhammad Daffa Analisis, *Hukum Ekonomi Syariah terhadap jual beli Skin melalui Gift pada permainan Mobile Legends : Studi kasus Marketplace Game Online Itemku*, Fakultas Syari'ah Dan Hukum, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Bandung, 2024.

¹⁴ Prabanarawata Arfanza ,*Perlindungan Konsumen Atas Ketidaksesuaian Voucher Game Online Pada Itemku*, Skripsi, Universitas Pembangunan Nasional Veteran, Jakarta, 2023.

No.	Nama, Judul, Instansi dan Tahun	Perbedaan
3.	Mukhammad Wahyudin, Transaksi Jual Beli Tanah Virtual Pada Platform Metaverse Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus Atas Fenomena Transaksi Jual Beli Tanah Virtual Pada Platform Metaverse Menggunakan Mata Uang Kripto) ¹⁵	Mukhammad Wahyudin dalam penelitiannya berjudul Transaksi Jual Beli Tanah Virtual pada Platform Metaverse Perspektif Hukum Islam (studi kasus fenomena jual beli tanah virtual dengan mata uang kripto) menemukan bahwa transaksi tersebut diperbolehkan sepanjang pelaku memahami mekanisme transaksi digital dan mampu mengelolanya secara baik. Penelitian Wahyudin menggunakan pendekatan fikih untuk menilai keabsahan syariah transaksi aset digital di metaverse, sedangkan penelitian ini berfokus pada perlindungan hukum konsumen dalam ranah e-commerce konvensional serta transaksi barang digital hiburan di Indonesia.
4.	Umair Shiddiq Yahsy, Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox ¹⁶	Umair Shiddiq Yahsy melalui penelitian berjudul Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox menggunakan pendekatan sosiologis kritis untuk menganalisis bagaimana Roblox memanfaatkan penggunaanya, yang mayoritas adalah anak-anak. Fokus penelitian Yahsy dan Syas terletak pada eksploitasi pengguna dalam

¹⁵ Mukhammad Wahyudin, "Transaksi Jual Beli Tanah Virtual Pada Platform *Metaverse* Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus Atas Fenomena Transaksi Jual Beli Tanah *Virtual* Pada Platform *Metaverse* Menggunakan Mata Uang *Kripto*)", *Masile Jurnal Studi Ilmu Keislaman*, Edisi No. 2, Vol. 5, 2024.

¹⁶ Umair Shiddiq Yahsy, "Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox", *Jurnal InterAct*, Edisi No. 2, Vol. 11, 2022.

No.	Nama, Judul, Instansi dan Tahun	Perbedaan
		perspektif sosiologis, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada aspek hukum serta perlindungan konsumen terkait transaksi jual beli item Roblox di platform pihak ketiga.
5.	Tivani Yuliastika, Motif Penggunaan Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah ¹⁷	Tivani Yuliastika dalam penelitiannya berjudul Motif Penggunaan Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah menemukan bahwa faktor seperti pengaruh iklan serta rasa takut tertinggal menjadi pendorong utama anak-anak untuk bermain game tersebut. Penelitian Yuliastika dan rekan lebih menekankan pada dimensi psikologis dan sosial terkait motivasi anak dalam bermain Roblox, sementara penelitian ini berfokus pada perlindungan hukum dan pemenuhan hak konsumen anak dalam transaksi jual beli item digital di marketplace.

E. Tinjauan Pustaka

1. Perjanjian Transaksi Digital

a. Pengertian Perjanjian Transaksi Digital

Istilah perjanjian berasal dari bahasa Belanda *overeenkomst* yang secara umum diartikan sebagai persetujuan antara dua pihak atau

¹⁷ Tivani Yuliastika, Motif Penggunaan Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah”, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Edisi No. 9, Vol. 9, 2023.

lebih. Dalam sistem hukum Indonesia, pengertian perjanjian dituangkan secara tegas dalam Pasal 1313 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), yang menyatakan bahwa perjanjian adalah suatu perbuatan hukum di mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap pihak lain.¹⁸ Rumusan ini menegaskan bahwa perjanjian bukan hanya sekadar kesepakatan lisan atau tertulis, tetapi juga merupakan suatu tindakan hukum yang menimbulkan akibat hukum berupa hak dan kewajiban bagi para pihak.

Secara konseptual, istilah persetujuan seringkali dipahami sebagai titik awal dari lahirnya perjanjian, yaitu adanya kesepakatan kehendak (*consensus ad idem*) antara para pihak. Namun, dalam konteks hukum perdata, perjanjian memiliki makna yang lebih luas dibandingkan sekadar persetujuan. Persetujuan dapat terjadi dalam kehidupan sosial sehari-hari tanpa konsekuensi hukum, sedangkan perjanjian secara tegas mengikat para pihak secara yuridis dan dapat menimbulkan akibat hukum apabila dilanggar.

Dari suatu perjanjian timbul konsekuensi hukum berupa kewajiban atau prestasi yang harus dipenuhi oleh satu pihak atau lebih, sementara pihak lainnya memiliki hak untuk menuntut agar prestasi tersebut dilaksanakan sebagaimana mestinya. Prestasi dalam hal ini dapat berupa memberikan sesuatu, melakukan sesuatu, atau tidak melakukan sesuatu, sebagaimana diatur dalam ketentuan hukum

¹⁸ Pasal 1313 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Pasal 1313

perdata. Dengan demikian, perjanjian tidak hanya berfungsi sebagai sarana kesepakatan, tetapi juga menjadi instrumen yang mengikat para pihak secara yuridis untuk memenuhi hak dan kewajiban yang telah ditentukan.¹⁹

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), perjanjian didefinisikan sebagai suatu kesepakatan, baik tertulis maupun lisan, yang dibuat oleh dua pihak atau lebih, dengan komitmen bahwa masing-masing pihak akan menaati ketentuan-ketentuan yang tercantum dalam kesepakatan tersebut. Definisi ini memperkuat pemahaman bahwa perjanjian bukan hanya sekadar persetujuan dalam arti sosial, melainkan suatu ikatan hukum yang memiliki konsekuensi nyata.²⁰

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah pola interaksi masyarakat, termasuk dalam bidang ekonomi. Kini, transaksi banyak dilakukan secara digital melalui *e-commerce*, *marketplace*, dan *platform* layanan elektronik. Hal ini memunculkan bentuk perjanjian digital yang berbeda dari perjanjian konvensional karena dibuat melalui sistem elektronik. Kontrak elektronik tetap sah dan mengikat sepanjang memenuhi syarat Pasal 1320 KUHPerdata serta ketentuan dalam UU ITE. Perjanjian digital memberi kemudahan,

¹⁹ Suharnoko, *Hukum Perjanjian*, Prenada Media, Jakarta, 2004, hlm. 8.

²⁰ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/perjanjian> diakses pada tanggal 20 Mei 2025.

namun juga menimbulkan tantangan baru, seperti pembuktian, keamanan data, dan perlindungan konsumen.²¹

Selain landasan KUHPerdata, UU ITE mengakui keberadaan serta kekuatan hukum dokumen dan tanda tangan elektronik. Definisi kontrak elektronik tercantum dalam Pasal 1 angka 17 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem Dan Transaksi Elektronik yang menyebutkan bahwa kontrak elektronik adalah perjanjian para pihak yang dibuat melalui sistem elektronik, sedangkan ketentuan mengenai tanda tangan elektronik diatur dalam Pasal 11 PP Nomor 71 Tahun 2019 yang memberikan syarat teknis agar tanda tangan elektronik dapat berfungsi sebagai bukti persetujuan para pihak.²²

Perbedaan dengan perjanjian konvensional terletak terutama pada medium, proses pembuktian, dan beberapa risiko praktik. Perjanjian konvensional biasanya dituangkan dalam akta tertulis dan ditandatangani secara manual sehingga pembuktian kehendak dan identitas relatif lebih sederhana, sedangkan perjanjian digital mengandalkan jejak elektronik berupa log aktivitas, metadata, cap waktu, hingga sertifikat elektronik untuk membuktikan adanya persetujuan. Di sisi lain, perjanjian digital juga menghadapi isu-isu baru seperti keamanan data, phishing, dan penyalahgunaan identitas.

²¹ Zidna Ilma Nafi'a & Ery Agus Priyono, "Perkembangan Hukum Perjanjian di Era Digital", *JIHHP: Jurnal Ilmu Hukum, Humaniora dan Politik*, Vol. 5 No. 4, 2025, hlm. 12.

²² Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem Dan Transaksi Elektronik, Pasal 1 angka 17

Literatur menekankan bahwa substansi hukum berupa asas-asas perikatan tetap berlaku, namun implementasi dan mekanisme penegakan memerlukan adaptasi teknis serta penguatan regulasi agar kontrak elektronik dapat memiliki kepastian hukum yang sama dengan perjanjian konvensional.²³

b. Asas-asas Perjanjian

Kajian ilmu hukum, terdapat sejumlah asas pokok yang menjadi dasar dalam proses pembentukan sekaligus pelaksanaan perjanjian. Asas-asas tersebut antara lain:

- 1) Asas Personalia, yang menegaskan bahwa perjanjian hanya berlaku dan mengikat bagi para pihak yang membuatnya;
- 2) Asas Kebebasan Berkontrak (*freedom of contract*), yang memberikan kewenangan kepada pihak-pihak terkait untuk menentukan isi maupun bentuk perjanjian selama tidak bertentangan dengan ketentuan hukum yang berlaku;
- 3) Asas Konsensual, yang memandang suatu perjanjian telah sah sejak adanya kesepakatan antara para pihak;
- 4) Asas *Pacta Sunt Servanda*, yang bermakna bahwa setiap perjanjian yang telah dibuat berlaku layaknya undang-undang bagi para pihak yang mengikatkan diri di dalamnya;

²³ Ni Luh Gede Mella Septiari, "Kekuatan Hukum Perjanjian Elektronik dalam Perspektif KUH Perdata dan UU ITE", *Indonesian Journal of Law and Justice*, Vol. 2, No. 4, 2025, hlm. 4

- 5) Asas Iktikad Baik, yang menuntut agar para pihak melaksanakan perjanjian dengan sikap jujur, saling menghormati, dan tidak merugikan satu sama lain.

Secara keseluruhan, kelima asas tersebut menunjukkan bahwa hukum perjanjian tidak hanya menekankan aspek formal, tetapi juga menuntut adanya keseimbangan antara kebebasan, kepastian, dan keadilan. Oleh sebab itu, asas-asas ini relevan tidak hanya dalam perjanjian konvensional, tetapi juga dalam transaksi modern, termasuk jual beli item digital melalui *marketplace*.²⁴

c. Syarat Sah Perjanjian

Keabsahan suatu perjanjian dalam hukum Indonesia diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata). Suatu perjanjian dinyatakan sah apabila tindakan satu pihak atau lebih yang mengikatkan diri kepada pihak lainnya memenuhi empat syarat pokok, yaitu adanya kesepakatan para pihak untuk saling mengikatkan diri, kecakapan hukum dari para pihak yang membuat perjanjian, adanya objek yang jelas dan tertentu, serta tujuan yang halal atau tidak bertentangan dengan hukum, kesusilaan, dan ketertiban umum.²⁵

Apabila syarat subjektif (kesepakatan dan kecakapan hukum) tidak terpenuhi, maka perjanjian dapat dibatalkan oleh pihak yang

²⁴ Nanda Amalia, *Hukum Perikatan*, Ctk. Pertama, Unimal Press, Aceh, 2012, hlm.20.

²⁵ Subekti, *Hukum Perjanjian*, PT Intermasa, Jakarta, 2002, hlm. 15.

dirugikan. Sebaliknya, jika syarat objektif (objek tertentu dan sebab yang halal) tidak terpenuhi, maka perjanjian batal demi hukum sejak awal. Dalam konteks perlindungan konsumen anak, syarat kecakapan hukum sering menjadi titik krusial, sehingga diperlukan pengaturan khusus agar hak-hak anak tetap terlindungi meskipun mereka belum cakap secara hukum untuk membuat perjanjian.

2. Kontrak Elektronik Transaksi *Marketplace Game online*

Secara umum, kontrak elektronik merupakan bentuk kesepakatan yang dibuat secara digital dengan memanfaatkan komputer, jaringan komputer, ataupun sarana elektronik lainnya. Menurut Pasal 1 Angka 17 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik, kontrak elektronik diartikan sebagai perjanjian yang diselenggarakan antara para pihak melalui suatu sistem elektronik.²⁶

Pembentukan kontrak elektronik wajib memenuhi ketentuan sahnyanya perjanjian sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), yang mencakup empat unsur pokok, yaitu adanya persesuaian kehendak atau kesepakatan, kecakapan hukum dari para pihak, objek tertentu, serta tujuan yang halal. Apabila syarat subjektif, yaitu kesepakatan dan kecakapan hukum, tidak dipenuhi, maka kontrak tersebut dapat dibatalkan. Sebaliknya, jika syarat objektif,

²⁶ Emil Salmah, dkk., *Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Dalam Transaksi E-Commerce*, Amerta Media, Purwokerto, 2023, hlm. 76.

yaitu adanya objek tertentu dan tujuan yang halal, tidak terpenuhi, maka perjanjian tersebut dinyatakan batal demi hukum.²⁷

Untuk mewujudkan konsep kontrak elektronik yang efektif serta sesuai dengan ketentuan hukum, perlu dipenuhi syarat-syarat tertentu. Sebagaimana ditegaskan dalam Pasal 46 ayat (2) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, suatu kontrak elektronik dinyatakan sah apabila :

- a. Terdapat kesepakatan antara para pihak.
- b. Dilakukan oleh pada subjek hukum yang telah cakap atau sudah berwenang mewakili sesuai dengan pada ketentuan.
- c. Terdapat hal tertentu.
- d. Objek transaksi dilarang bertentangan dengan peraturan perundang undangan, kesusilaan, dan ketertiban umum.

Perjanjian dalam kontrak *e-commerce* pada umumnya bersifat *take it or leave it*, artinya pembeli hanya memiliki dua pilihan menerima seluruh syarat dan ketentuan yang ditawarkan oleh penyedia layanan atau menolaknya. Jika pembeli menyetujui kontrak, maka transaksi dapat dilanjutkan dan dianggap sah secara hukum. Sebaliknya, apabila pembeli tidak setuju, transaksi otomatis batal atau tidak pernah terjadi. Pola ini lazim ditemukan pada berbagai platform digital, di mana kontrak bersifat

²⁷ Salim HS, *Hukum Kontrak Elektronik E-Contract Law*, Rajawali Pers, Depok, 2020, hlm. 32.

standar dan tidak memberikan ruang bagi pembeli untuk melakukan negosiasi.

Terbentuknya kontrak dalam transaksi digital didasarkan pada adanya kesepakatan para pihak. Hal ini sejalan dengan pandangan Munir Fuady dalam karyanya Hukum Kontrak dari Sudut Hukum Bisnis, yang menegaskan bahwa momen tercapainya kesepakatan dapat dijadikan patokan untuk menentukan kapan seseorang mulai terikat pada perjanjian. Sejak titik tersebut, perjanjian mulai berlaku dan mengikat secara hukum.²⁸

Sebagai contoh sederhana, ketika seorang anak membeli item digital dalam game Roblox melalui *marketplace* Itemku, ia diwajibkan untuk mencentang kotak persetujuan yang berisi syarat dan ketentuan layanan. Jika anak tersebut mengklik tombol “setuju” dan melanjutkan pembayaran, maka kontrak elektronik dianggap sah meskipun ia mungkin tidak membaca seluruh klausul. Namun, apabila ia menolak atau tidak mencentang kotak persetujuan, transaksi tidak dapat diproses. Kasus ini menunjukkan bagaimana prinsip *take it or leave it* berlaku dalam praktik, di mana konsumen berada pada posisi yang tidak dapat menawar isi kontrak, melainkan hanya memilih antara menerima atau menolak sepenuhnya.

²⁸ Munir Fuady, *Pengantar Hukum Bisnis: Menata Bisnis Modern Di Era Global*, 2nd ed. (Bandung: PT.Citra Aditya Bakti, 2005).

3. Perlindungan Konsumen Anak dalam Jual Beli.

Salah satu peran utama hukum adalah memberikan perlindungan atau pengayoman kepada masyarakat, khususnya bagi pihak-pihak yang berada dalam posisi lemah akibat ketidakseimbangan dalam hubungan hukum.²⁹ Prinsip ini juga tercermin dalam Hukum Perlindungan Konsumen, yang memiliki tujuan melindungi konsumen dari tindakan tidak jujur yang dilakukan oleh pelaku usaha.³⁰ Secara normatif, pengertian perlindungan konsumen diatur dalam Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Perlindungan Konsumen (UUPK), yang mendefinisikannya sebagai segala bentuk upaya yang menjamin adanya kepastian hukum guna memberikan perlindungan bagi konsumen.³¹

Bidang hukum perlindungan konsumen dan hukum konsumen memiliki keterkaitan erat serta tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Menurut pendapat Az. Nasution, hukum perlindungan konsumen merupakan bagian dari hukum konsumen yang cakupannya lebih luas. Adapun hukum konsumen dimaknai sebagai keseluruhan asas dan kaidah hukum yang mengatur hubungan serta persoalan yang timbul antara para pihak yang terkait dengan barang dan/atau jasa konsumen dalam kehidupan sehari-hari.³²

²⁹ Celina Tri Siwi Kristiyanti, *Hukum Perlindungan Konsumen*. Ctk. Keenam. Edisi. Pertama. Jakarta: Sinar Grafika. 2017, hlm. 13.

³⁰ Kurniawan, *Hukum Perlindungan Konsumen: Problematika kedudukan dan kekuatan putusan BPSK*. Malang: UB Press, 2011, hlm. 42.

³¹ Undang-Undang Perlindungan Konsumen, Pasal 1 angka 1.

³² Shidarta. 2004. *Hukum Perlindungan Konsumen Indonesia*. Ctk. Pertama. Edisi. Revisi. Jakarta: Grasindo. hlm. 11

Perlindungan konsumen erat kaitannya dengan aspek hukum yang memberikan jaminan keamanan bagi konsumen dalam memperoleh barang maupun jasa, sekaligus melindungi mereka dari kemungkinan kerugian yang timbul akibat penggunaan produk tersebut. Oleh karena itu, hukum perlindungan konsumen dapat dimaknai sebagai seperangkat aturan yang mengatur mekanisme pemberian perlindungan kepada konsumen guna memenuhi kebutuhan mereka. Dengan demikian, hukum ini tidak hanya mengatur hak dan kewajiban konsumen serta pelaku usaha, tetapi juga mengatur tata cara dalam mempertahankan hak dan melaksanakan kewajiban tersebut.³³

Di sisi lain, hukum perlindungan konsumen juga berperan dalam mendorong praktik bisnis yang sehat, jujur, dan bertanggung jawab. Hal ini sejalan dengan tujuan UUPK yang tidak hanya memberikan perlindungan, tetapi juga meningkatkan kesadaran pelaku usaha untuk menghormati hak-hak konsumen. Dengan adanya regulasi ini, diharapkan tercipta keseimbangan antara kepentingan konsumen dan pelaku usaha, serta terwujudnya keadilan dalam hubungan hukum di bidang perdagangan

Konteks dalam perdagangan digital, praktik scam juga marak terjadi pada *platform* jual beli *item game online*. Misalnya, seorang anak di bawah umur melakukan transaksi pembelian *item Roblox* melalui

³³ Janus Sidabalok. 2014. *Hukum Perlindungan Konsumen di Indonesia*. Ctk. Ketiga. Bandung: Citra Aditya Bakti. hlm. 45.

marketplace seperti *Itemku*. Penjual menawarkan harga yang lebih murah dari pasaran dengan iming-iming bonus *item* tambahan. Setelah pembeli melakukan pembayaran, ternyata *item* yang dijanjikan tidak pernah dikirimkan. Kasus ini, pelaku dapat dikategorikan sebagai *scammer* karena melakukan tindakan tipu muslihat untuk memperoleh keuntungan finansial dengan merugikan pihak lain.³⁴

Kasus seperti ini mencerminkan kerentanan konsumen, khususnya anak-anak, yang sering kali belum memiliki pemahaman hukum maupun literasi digital yang memadai. Oleh karena itu, regulasi perlindungan konsumen, baik melalui Undang-Undang Perlindungan Konsumen maupun KUHP, menjadi instrumen penting dalam menindak pelaku scam serta memberikan perlindungan hukum bagi konsumen yang dirugikan.

F. Definisi Operasional

1. Perlindungan Konsumen

Perlindungan konsumen pada dasarnya merupakan serangkaian mekanisme hukum yang ditujukan untuk menjamin terpenuhinya hak-hak konsumen dalam memperoleh dan menggunakan barang dan/atau jasa di masyarakat. Perlindungan ini meliputi kepastian hukum, keamanan, keselamatan, serta kesehatan konsumen dalam setiap transaksi.³⁵ Secara normatif, pengertian tersebut sejalan dengan Pasal 1 angka 1 Undang-

³⁴ Divia Putri Sabilla, "Penyuluhan Pencegahan Tindakan Scam Pada Teknologi Bersama Masyarakat Durensari Bojongsari Depok", *JATIMIKA: Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika*, Vol. 2, No. 3, 2021, Hlm. 487

³⁵ Tujuan dan Dasar Hukum Perlindungan Konsumen terdapat dalam <https://www.hukumonline.com/klinik/a/hukum-perlindungan-konsumen-lt62dfc65f7966c/> diakses terakhir tanggal 17 September 2025.

Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK), yang menegaskan bahwa perlindungan konsumen adalah segala bentuk upaya guna memberikan kepastian hukum bagi konsumen.³⁶

2. *Game online*

Game online adalah permainan yang dijalankan secara daring dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai sarana utama interaksi antar pemain. Esensi dari *game online* terletak pada keberadaan koneksi internet yang memungkinkan pengguna masuk ke dunia virtual yang diciptakan pengembang. Permainan ini, pemain biasanya mengendalikan karakter atau avatar, berkomunikasi dengan pengguna lain, menyelesaikan misi, hingga berkompetisi dalam turnamen.³⁷

3. *Roblox*

Roblox merupakan *platform* permainan daring berskala global yang memungkinkan jutaan pengguna berinteraksi sekaligus menciptakan dan membagikan pengalaman dalam dunia 3D interaktif. Selain memainkan game buatan orang lain, pengguna juga dapat mengembangkan game sendiri melalui *Roblox Studio*. *Platform* ini menggunakan mata uang virtual bernama Robux untuk membeli berbagai

³⁶ Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, Pasal 1 angka 1.

³⁷ Pengertian Game Online, Genre, Jenis-jenis, dan Contohnya <https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/pengertian-game-online-genre-jenis-jenis-dan-contohnya> diakses terakhir tanggal 17 September 2025.

item dalam game, sekaligus berperan sebagai ruang sosial tempat pemain berkomunikasi dan membangun komunitas.³⁸

4. *MarketPlace*

Marketplace merupakan sebuah *platform* digital yang berfungsi mempertemukan penjual dan pembeli dalam transaksi barang maupun jasa secara daring. Sebagai perantara, *platform* ini menyediakan infrastruktur yang memungkinkan pedagang menawarkan produk mereka, sementara konsumen dapat mengakses beragam pilihan dari berbagai penjual dalam satu tempat.³⁹

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif merupakan penelitian yang menjadikan bahan hukum sebagai objek utama kajian, dengan tujuan untuk menelaah, menafsirkan, serta menganalisis norma-norma hukum yang berlaku. Fokus utama penelitian jenis ini adalah hukum tertulis dalam peraturan perundang-undangan, doktrin hukum, maupun yurisprudensi, sehingga tidak bergantung pada data empiris di lapangan.⁴⁰

³⁸ Panduan untuk Calon Developer Roblox Anda <https://en.help.roblox.com/hc/id/articles/4438648708756-Panduan-untuk-Calon-Developer-Roblox-Anda> diakses terakhir tanggal 17 September 2025.

³⁹ *Marketplace* Pengertian, Jenis-Jenis, dan Contohnya <https://www.telkomsel.com/jelajah/jelajah-lifestyle/marketplace-pengertian-jenis-jenis-dan-contohnya> 17 September 2025.

⁴⁰ Soerjono Soekanto & Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif (suatu Tujuan Singkat)*, Rajawali Pers, Jakarta, 2001, hlm. 1.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan konseptual (*conceptual approach*) dan pendekatan kasus. Pendekatan perundang-undangan digunakan untuk menelaah aturan-aturan hukum yang secara langsung mengatur tentang perlindungan konsumen, perlindungan anak, serta hukum perdata mengenai perjanjian jual beli. Sementara itu, pendekatan konseptual dipakai untuk memahami doktrin dan pandangan para ahli hukum mengenai prinsip-prinsip perlindungan hukum konsumen anak dalam transaksi digital yang diambil dari beberapa kasus.⁴¹

3. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam karya ilmiah ini berfokus pada perlindungan hukum terhadap konsumen anak dalam transaksi digital. Hal ini meliputi analisis terhadap peraturan yang berlaku di Indonesia, seperti Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen yang menjadi dasar perlindungan hak konsumen, Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak yang menegaskan pentingnya jaminan perlindungan bagi anak, serta Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) yang mengatur mengenai sah atau tidaknya suatu perjanjian, termasuk dalam konteks transaksi digital.

⁴¹ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum, Kencana*, Jakarta, 2007, hlm. 135

4. Sumber Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan data sekunder yang terbagi menjadi dua kategori bahan hukum, yaitu:

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer, yaitu peraturan perundang-undangan yang menjadi landasan utama penelitian, antara lain Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, serta KUHPerdata.⁴²

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder, yakni literatur yang mendukung dan menjelaskan bahan hukum primer, berupa buku, jurnal, artikel ilmiah, hasil penelitian sebelumnya, serta pendapat para ahli hukum yang terkemuka.⁴³

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier, yaitu bahan hukum pelengkap yang membantu memahami bahan hukum primer dan sekunder, seperti kamus hukum, ensiklopedia, dan sumber referensi lainnya yang bersifat penunjang.

⁴² Suratman, *Metode Penelitian Hukum*, Alfabeta, Bandung, 2014, e-book, hlm. 67.

⁴³ Peter Mahmud Marzuki, *Op. Cit*, hlm. 141.

5. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Pengumpulan Data dilakukan melalui metode studi kepustakaan dan studi dokumen yaitu, dengan mengakses peraturan perundang-undangan, serta literatur hukum yang relevan ⁴⁴ dan juga, menggunakan data dari situs resmi serta sumber berita kredibel mengenai kasus.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Data dari bahan hukum primer, sekunder, dan tersier dikumpulkan, disistematisasi, lalu dianalisis secara mendalam untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Analisis ini bertujuan memberikan argumentasi hukum yang logis dan komprehensif mengenai perlindungan hukum konsumen anak dalam transaksi digital, sekaligus menunjukkan relevansi norma hukum dengan kebutuhan perlindungan di era perkembangan teknologi informasi.

H. Kerangka Skripsi

1. Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang yang menjelaskan perubahan transaksi ekonomi digital dan keterlibatan anak bawah umur dalam jual beli item *game* Roblox melalui *marketplace* Itemku. Bab ini juga menguraikan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan pentingnya kajian ini secara logis serta keterkaitan antar bagian penelitian.

⁴⁴ *Ibid.*, hlm. 45-47.

2. Bab II Tinjauan Umum

Bab ini membahas berbagai dasar teori dan landasan hukum yang relevan, termasuk perlindungan konsumen dan anak, hukum perjanjian jual beli, serta regulasi transaksi elektronik. Bab ini menghubungkan teori dan hukum yang menjadi pijakan analisis dalam bab hasil penelitian.

3. Bab III Pembahasan

Menampilkan hasil pengumpulan data lapangan serta analisis mendalam tentang keabsahan perjanjian jual beli oleh anak dalam *marketplace* Itemku dan bentuk perlindungan hukum yang ada. Bab ini mengaitkan data dengan landasan hukum, menelaah isu dan tantangan yang ditemukan secara sistematis.

4. Bab IV Penutup

Berisi kesimpulan atas seluruh hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, serta rekomendasi yang dirumuskan berdasarkan temuan penelitian. Bab ini menutup keseluruhan pembahasan dengan uraian singkat yang saling terkait dengan tujuan dan rumusan masalah.