



Aspek Hukum Pelanggaran Hak Anak atas Praktik Perjanjian *Top Up Game Online* oleh Anak di Bawah Umur dan Perlindungan terhadap Anak

Sabrina¹, Candra Hayatul Iman², Rahmi Zubaedah³, Rani Apriani⁴

^{1,2,3}Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstrak

Received: 06 Maret 2026
Revised: 16 Maret 2026
Accepted: 28 Maret 2026

Perkembangan teknologi informasi di era digital telah memunculkan fenomena maraknya praktik top up game online oleh anak di bawah umur. Praktik ini mengandung permasalahan hukum karena anak sebagai subjek hukum dikategorikan tidak cakap untuk membuat perjanjian menurut Pasal 1330 KUHPerdara. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aspek hukum pelanggaran hak anak atas praktik perjanjian top up game online, mengidentifikasi akibat hukumnya, serta mengkaji upaya perlindungan terhadap anak dalam konteks tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum dengan pendekatan yuridis empiris, dengan pengumpulan data melalui studi kepustakaan terhadap peraturan perundang-undangan dan doktrin hukum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perjanjian top up yang dilakukan anak di bawah umur tidak memenuhi syarat sah perjanjian dan berpotensi menimbulkan ketidakpastian hukum, risiko penipuan, serta dampak negatif terhadap perkembangan psikososial anak. Upaya penanggulangan harus dilakukan secara multidimensi, melalui pembaruan regulasi, penguatan mekanisme pengawasan usia, tanggung jawab penyelenggara platform digital, peran aktif orang tua, dan literasi digital masyarakat. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan akademis dan praktis untuk mendukung penguatan perlindungan anak dalam transaksi elektronik di era digital.

Kata Kunci: Perjanjian Elektronik, Top Up Game Online, Anak Di Bawah Umur, Perlindungan Hukum, Transaksi Digital

(*) Corresponding Author: 1810631010278@student.unsika.ac.id

How to Cite: Sabrina, S., Iman, C., Zubaedah, R., & Apriani, R. (2026). Legal Aspects of Violations of Children's Rights in Relation to Online Game Top-Up Agreements by Minors and Child Protection. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(4.D), 19-29. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12376>.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk di Indonesia. Salah satu wujud nyata dari kemajuan teknologi tersebut adalah semakin luasnya akses internet yang kini tidak hanya dinikmati oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak-anak. *Game online* menjadi salah satu bentuk hiburan digital yang sangat populer di kalangan anak-anak. Permainan daring ini bukan sekadar hiburan, tetapi juga melibatkan aspek transaksi ekonomi melalui pembelian *item* virtual, senjata, atau fitur eksklusif dalam *game*, yang dikenal dengan istilah *top up* (Hilman Nur et al., 2025). Proses *top up* ini sangat mudah dilakukan, baik melalui kartu kredit, kartu debit, pulsa telepon, maupun pembelian langsung di gerai ritel, sehingga anak-anak dapat melakukan transaksi tanpa kendala berarti, bahkan tanpa pengawasan orang tua.

Fenomena ini menimbulkan problematika hukum yang cukup kompleks, terutama terkait keabsahan transaksi yang dilakukan oleh anak di bawah umur.

Menurut Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), suatu perjanjian sah apabila memenuhi empat syarat yakni (1) adanya kesepakatan para pihak, (2) kecakapan untuk membuat suatu perikatan, (3) suatu hal tertentu, dan sebab yang halal (Pratama & Apriani, 2023). Namun, Pasal 1330 KUHPerdata secara eksplisit menyatakan bahwa anak di bawah umur termasuk pihak yang tidak cakap hukum untuk membuat suatu perjanjian (Subekti, 1987). Dengan demikian, perjanjian *top up* yang dilakukan oleh anak sebenarnya rentan untuk dibatalkan karena tidak memenuhi syarat subyektif kecakapan para pihak. Persoalan ini semakin rumit mengingat tidak adanya pengaturan batas usia dalam Pasal 9 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU 1/2024) maupun dalam Peraturan Pemerintah No. 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP 71/2019), sehingga membuka peluang anak untuk melakukan transaksi elektronik tanpa pengawasan hukum yang jelas.

Sebagian besar penelitian sebelumnya seperti dari Saputra (2021) dan Hidayanti (2020) berfokus pada perlindungan anak dalam konteks kekerasan siber atau tindak pidana yang melibatkan anak sebagai korban. Kajian yang secara khusus menelaah transaksi *top up game online* sebagai bentuk perjanjian elektronik yang dilakukan anak, beserta akibat hukumnya dan mekanisme perlindungan yang tersedia, masih sangat terbatas. Di sinilah letak *gap research* yakni (1) belum ada kajian mendalam yang mengkaji secara komprehensif aspek hukum pelanggaran hak anak dalam praktik perjanjian *top up game online*, (2) strategi perlindungan anak yang harus dikedepankan untuk mencegah terjadinya kerugian di pihak anak.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aspek hukum pelanggaran hak anak atas praktik perjanjian *top up game online* yang dilakukan oleh anak di bawah umur, mengidentifikasi akibat hukum dari praktik tersebut, serta mengkaji bentuk perlindungan yang dapat diberikan kepada anak. Penelitian ini menarik dan penting karena menyentuh persoalan yang sangat aktual di era digital, di mana anak-anak menjadi subjek yang rentan dalam transaksi elektronik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademis terhadap pengembangan literatur hukum perdata dan perlindungan anak, serta menjadi bahan pertimbangan bagi para pembuat kebijakan dalam merumuskan regulasi yang lebih komprehensif dan responsif terhadap kebutuhan perlindungan anak di ranah digital (Hardiansyah & Ansari, 2024).

METODE PENELITIAN

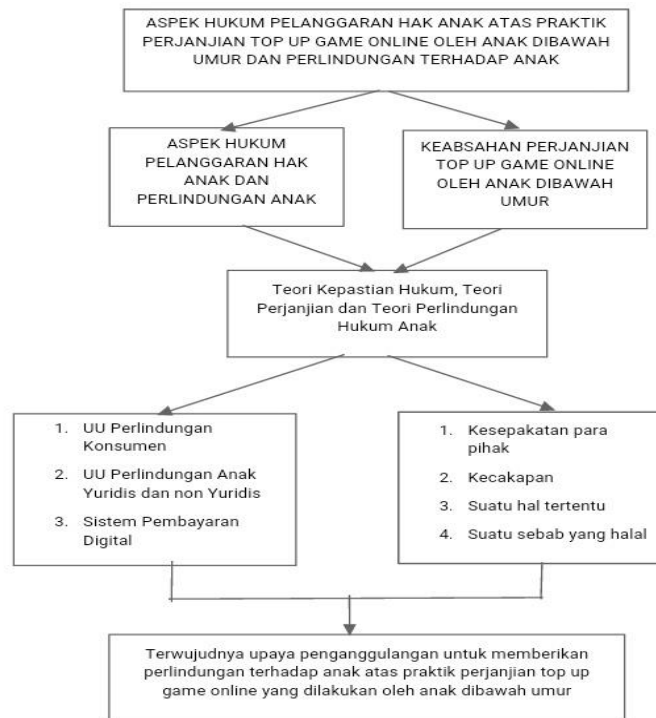
Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum empiris dengan pendekatan yuridis empiris. Metode ini dipilih karena penelitian tidak hanya berfokus pada norma hukum yang berlaku secara teoritis (*das sollen*), tetapi juga pada penerapan dan kenyataan di lapangan (*das sein*) (S et al., 2024), khususnya terkait pelaksanaan perjanjian *top up game online* oleh anak di bawah umur dan perlindungan hukumnya. Pendekatan yuridis empiris memungkinkan peneliti mengkaji bagaimana ketentuan peraturan perundang-undangan yang mengatur perjanjian dan perlindungan anak, khususnya dalam konteks transaksi elektronik, benar-benar dijalankan dan berfungsi dalam kehidupan masyarakat (S et al., 2025).

Secara substansial, metode ini melibatkan pengumpulan data sekunder melalui studi kepustakaan untuk menelaah peraturan perundang-undangan seperti KUHPerdata, UU 1/2024, serta Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak (UU 35/2014). Data sekunder juga diperoleh dari literatur ilmiah, artikel jurnal, dan dokumen resmi yang relevan (Asofa, 2001). Selain itu, penelitian ini mengacu pada bahan hukum sekunder berupa pendapat para ahli dan doktrin hukum yang membahas perjanjian, kecakapan hukum anak, dan perlindungan anak dalam transaksi digital (Yulianti et al., 2024).

Metode ini diaplikasikan dengan cara mengkaji kesesuaian norma-norma tersebut terhadap fakta empiris di masyarakat, terutama bagaimana anak-anak dapat dengan mudah mengakses transaksi *top up game online* tanpa pengawasan atau persetujuan dari pihak yang seharusnya mewakili kepentingan hukum mereka, yakni orang tua atau wali. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari literatur dianalisis secara kualitatif untuk menghasilkan interpretasi hukum mengenai keabsahan perjanjian yang dilakukan anak, akibat hukumnya, serta bentuk perlindungan hukum yang dapat diberikan. Analisis dilakukan dengan menghubungkan peraturan yang ada dengan realitas sosial, sehingga dapat ditemukan kesenjangan regulasi maupun praktik yang menimbulkan potensi pelanggaran hak anak.

Aplikasi metode ini juga mencakup penelaahan contoh-contoh kasus konkret yang terjadi di masyarakat, seperti kasus anak di bawah umur yang menjadi korban penipuan saat melakukan transaksi *top up game online*, untuk menggambarkan bagaimana ketentuan hukum yang ada belum sepenuhnya mampu memberikan perlindungan efektif. Dengan demikian, metode penelitian ini tidak hanya bertujuan menjelaskan norma yang berlaku, tetapi juga mengkritisi efektivitas pelaksanaannya dan menawarkan gagasan untuk penguatan perlindungan anak dalam konteks transaksi elektronik.

Adapun kerangka berfikir yang digunakan untuk menyusun penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berfikir

HASIL & PEMBAHASAN

Gambaran Umum *Top Up Game Online* oleh Anak di Bawah Umur

Pesatnya perkembangan teknologi digital dan semakin luasnya akses internet telah mempengaruhi pola perilaku anak-anak di Indonesia. *Game online* menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat digemari anak-anak, baik sebagai sarana hiburan maupun sebagai wadah untuk berinteraksi sosial di dunia maya. Fenomena ini membawa konsekuensi, yakni meningkatnya transaksi ekonomi dalam bentuk *top up* atau pembelian *item* virtual untuk mendukung aktivitas bermain game. *Top up game online* pada prinsipnya merupakan perjanjian elektronik yang mengikat para pihak, di mana anak sebagai pihak pembeli melakukan perikatan dengan penyedia layanan game atau pihak ketiga penyedia *top up*.

Permasalahan muncul ketika anak-anak di bawah umur, yang menurut hukum perdata Indonesia dikategorikan sebagai pihak yang tidak cakap hukum untuk membuat perjanjian (Pasal 1330 KUHPperdata), dengan mudah melakukan transaksi ini tanpa persetujuan atau keterlibatan orang tua atau wali. Dalam kondisi demikian, terjadi celah hukum yang memungkinkan anak terjebak dalam transaksi yang berpotensi merugikan dirinya sendiri, baik dari segi finansial maupun dari sisi perkembangan psikologis dan sosialnya. Transaksi yang dilakukan tanpa kecakapan hukum dapat menimbulkan ketidakabsahan perjanjian dan memunculkan risiko pembatalan, tetapi dalam praktiknya perjanjian tetap berjalan karena sistem digital tidak menyediakan mekanisme untuk memverifikasi kecakapan pihak yang terlibat.

Permasalahan ini semakin kompleks karena regulasi yang ada, baik dalam UU 1/2024 maupun PP 71/2019 terkait penyelenggaraan sistem dan transaksi elektronik, belum mengatur secara rinci batasan usia atau mekanisme perlindungan khusus terhadap anak dalam transaksi elektronik. Sementara itu, di sisi lain, pihak penyelenggara *game* dan penyedia layanan *top up* lebih berorientasi pada aspek komersial, tanpa memberikan mekanisme pengamanan yang memadai untuk mencegah anak di bawah umur melakukan transaksi tanpa persetujuan pihak yang berwenang.

Fenomena ini diperparah oleh minimnya pengawasan dari orang tua terhadap aktivitas digital anak, serta pengaruh lingkungan sosial anak yang mendorong mereka untuk melakukan *top up* agar dapat bersaing atau diakui dalam komunitas *game*. Akibatnya, anak-anak menjadi kelompok yang rentan dalam ekosistem transaksi digital, dan praktik perjanjian *top up game online* oleh anak di bawah umur menjadi masalah hukum yang mendesak untuk dikaji dan dicarikan solusinya.

Analisis Faktor Penyebab Maraknya Praktik Perjanjian *Top Up Game Online* oleh Anak di Bawah Umur

Fenomena maraknya praktik perjanjian *top up game online* yang dilakukan oleh anak di bawah umur tidak dapat dilepaskan dari berbagai faktor yang saling terkait, baik dari aspek teknologi, sosial, hukum, maupun pengawasan orang tua. Pertama-tama, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat telah memudahkan anak-anak untuk mengakses internet dan berbagai aplikasi *game online*. *Game online* ini dirancang sedemikian rupa agar menarik perhatian anak melalui tampilan visual, fitur interaktif, dan sistem reward yang memotivasi anak untuk terus bermain dan bertransaksi.

Salah satu faktor utama penyebab maraknya praktik ini adalah kemudahan akses *platform game* dan media sosial. Anak-anak dapat dengan mudah mengakses *game online* melalui perangkat seperti *smartphone* dan tablet yang sering kali sudah terhubung dengan metode pembayaran digital, seperti dompet elektronik atau kartu yang sebelumnya tersimpan di perangkat. Tidak ada persyaratan verifikasi usia yang ketat pada banyak *platform*, sehingga anak-anak dapat melakukan transaksi *top up* tanpa hambatan berarti.

Selain itu, pengaruh lingkungan sosial juga menjadi pemicu signifikan. Teman sebaya atau komunitas bermain sering kali menjadi faktor pendorong anak untuk ikut melakukan *top up* demi mendapatkan item atau fitur eksklusif agar tidak tertinggal dari teman-temannya. Dalam banyak kasus, anak-anak termotivasi untuk membeli item tertentu agar mendapatkan pengakuan atau prestise dalam komunitas *game* mereka.

Faktor lainnya adalah desain *game* dan iklan yang adiktif. Banyak *game online* menggunakan desain yang memanfaatkan prinsip psikologi perilaku, seperti sistem level, hadiah harian, dan event terbatas, yang mendorong pemain untuk melakukan pembelian dalam waktu tertentu agar tidak kehilangan kesempatan. Ditambah lagi, iklan promosi dengan harga menarik atau bonus *item* sering kali muncul di dalam aplikasi *game* atau media sosial yang diakses anak, sehingga memperbesar keinginan anak untuk melakukan *top up*.

Dari aspek hukum, tidak adanya ketentuan batas usia dalam peraturan yang mengatur transaksi elektronik menjadi celah yang memungkinkan anak-anak

melakukan perjanjian *top up*. UU 1/2024 dan PP 71/2019 tidak mengatur secara tegas batas usia minimal dalam transaksi elektronik. Begitu pula, Pasal 1313 KUHPdata mendefinisikan perjanjian secara umum tanpa memperhatikan kecakapan khusus dalam konteks digital, sehingga praktik ini terus berlangsung tanpa rambu yang jelas di ranah hukum.

Terakhir, faktor orang tua yang abai terhadap aktivitas anak di dunia maya turut memperburuk kondisi ini. Kurangnya pengawasan dan edukasi mengenai risiko transaksi elektronik menyebabkan anak-anak dapat melakukan *top up* secara berlebihan tanpa disadari orang tua. Orang tua sering kali tidak memahami mekanisme *top up* yang dapat dilakukan dengan mudah melalui gawai anak, atau mereka menganggap transaksi tersebut sebagai hal sepele tanpa melihat risiko hukum dan finansial yang ditimbulkan.

Semua faktor tersebut menunjukkan bahwa maraknya praktik perjanjian *top up game online* oleh anak di bawah umur terjadi karena kombinasi celah regulasi, kemajuan teknologi yang tidak diimbangi pengawasan, serta pengaruh sosial yang kuat. Kondisi ini memerlukan perhatian serius dari pembuat kebijakan, penyedia *platform*, dan orang tua untuk mengatasi praktik yang dapat merugikan anak tersebut.

Akibat-akibat Praktik Perjanjian Top Up Game Online oleh Anak di Bawah Umur

Praktik perjanjian *top up game online* oleh anak di bawah umur memunculkan sejumlah akibat hukum, ekonomi, dan sosial yang tidak dapat diabaikan. Dalam kerangka hukum perdata, perjanjian yang dilakukan oleh anak di bawah umur pada dasarnya tidak memenuhi syarat sah perjanjian sebagaimana ditentukan dalam Pasal 1320 KUHPdata (Azriel et al., 2023). Pasal tersebut mensyaratkan empat unsur yang harus dipenuhi agar suatu perjanjian sah, yaitu adanya kesepakatan para pihak, kecakapan untuk membuat suatu perikatan, suatu hal tertentu, dan sebab yang halal. Unsur kecakapan, sebagaimana diatur lebih lanjut dalam Pasal 1330 KUHPdata, tidak dipenuhi dalam hal ini karena anak di bawah umur dikualifikasikan sebagai pihak yang tidak cakap hukum untuk membuat perikatan (Yulianti & Zubaedah, 2024). Konsekuensinya, perjanjian *top up* yang dilakukan anak bersifat *voidable*, yakni dapat dibatalkan atas permintaan pihak yang memiliki kewenangan hukum, dalam hal ini orang tua atau wali anak.

Ketidaccakapan anak sebagai subjek hukum dalam perjanjian *top up* menyebabkan munculnya risiko hukum bagi kedua belah pihak yang terlibat. Bagi anak dan keluarganya, terdapat peluang untuk menuntut pembatalan perjanjian serta pengembalian prestasi yang telah dilakukan, dalam hal ini pengembalian dana *top up*. Namun dalam praktiknya, pembatalan perjanjian tersebut bukan perkara sederhana, mengingat transaksi dilakukan secara elektronik dengan pihak penyedia yang sering kali berbasis di luar negeri atau melalui platform digital yang tidak memiliki representasi hukum di Indonesia. Hal ini menimbulkan ketidakpastian hukum karena meskipun perjanjian secara formil cacat hukum, mekanisme untuk menegakkan pembatalannya tidak tersedia secara efektif dalam sistem transaksi digital saat ini. Akibatnya, posisi anak sebagai pihak yang seharusnya dilindungi justru semakin rentan terhadap kerugian hukum dan finansial.

Lebih jauh, akibat yang ditimbulkan dari praktik perjanjian ini juga mencakup risiko penipuan dalam transaksi elektronik. Anak-anak, karena

keterbatasan pengetahuan dan pengalaman, sangat mudah terjebak dalam transaksi dengan pihak yang tidak bertanggung jawab. Kasus penipuan pada *top up game online* sering terjadi melalui pihak ketiga yang menawarkan harga murah atau bonus tertentu, tetapi setelah pembayaran dilakukan, *item* yang dijanjikan tidak dikirimkan. Dalam beberapa kasus, anak bahkan diminta melakukan transfer tambahan dengan dalih biaya asuransi atau biaya administrasi, sehingga kerugian semakin besar. Modus-modus penipuan semacam ini memanfaatkan celah regulasi, lemahnya kontrol usia pada *platform* digital, serta minimnya pengawasan orang tua.

Di samping risiko hukum dan penipuan, praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur juga menimbulkan akibat sosial dan psikologis. Salah satu akibat yang cukup signifikan adalah munculnya perilaku konsumtif yang tidak terkendali dan kecanduan terhadap *game online* (Hasanah, 2025). Sistem dalam *game* sering kali dirancang secara adiktif, dengan memberikan insentif bagi pemain untuk terus melakukan *top up* demi memperoleh *item* eksklusif atau meningkatkan *level* permainan. Anak-anak yang terjerumus dalam pola ini dapat mengalami gangguan dalam aktivitas sehari-hari, termasuk penurunan prestasi belajar, gangguan hubungan sosial, dan konflik dalam keluarga (A'rof, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa akibat dari perjanjian *top up game online* tidak hanya terbatas pada persoalan sah atau tidaknya perjanjian, tetapi juga berdampak luas pada perkembangan mental dan sosial anak.

Dari perspektif normatif, ketentuan dalam UU 1/2024 dan PP 71/2019 belum memberikan perlindungan yang memadai dalam konteks transaksi yang dilakukan oleh anak di bawah umur. Tidak adanya pengaturan spesifik mengenai batas usia pelaku transaksi elektronik membuka peluang anak untuk secara langsung terlibat dalam perjanjian yang secara hukum sebenarnya belum dapat mereka lakukan. Di sisi lain, mekanisme untuk menegakkan perlindungan hukum atas hak anak dalam konteks transaksi digital, baik melalui upaya litigasi maupun non-litigasi, belum berjalan secara efektif karena tidak diimbangi oleh infrastruktur hukum dan teknologi yang memadai. Hal ini menegaskan urgensi perlindungan hukum yang lebih komprehensif dan responsif terhadap dinamika transaksi elektronik yang melibatkan anak.

Dengan demikian, akibat-akibat dari praktik perjanjian *top up game online* oleh anak di bawah umur tidak hanya menimbulkan persoalan keabsahan perjanjian semata, tetapi juga memunculkan problematika ketidakpastian hukum, risiko ekonomi berupa kerugian finansial, serta dampak negatif terhadap perkembangan kepribadian dan kehidupan sosial anak. Realitas ini menuntut pembaruan regulasi serta peran aktif semua pemangku kepentingan untuk membangun sistem perlindungan yang lebih kuat bagi anak dalam konteks transaksi digital.

Upaya Penanggulangan dalam Perlindungan terhadap Anak atas Praktik Perjanjian *Top Up Game Online* yang Dilakukan oleh Anak di Bawah Umur

Praktik perjanjian *top up game online* yang dilakukan oleh anak di bawah umur menuntut adanya upaya penanggulangan yang bersifat sistemik dan integral, baik dari aspek normatif, institusional, maupun praksis sosial. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa anak sebagai subjek hukum yang tidak cakap untuk membuat perjanjian (Pasal 1330 KUHPdata) kerap terlibat dalam transaksi elektronik tanpa perlindungan yang memadai, sehingga menimbulkan risiko

hukum, ekonomi, dan sosial yang signifikan. Upaya penanggulangan tersebut harus diarahkan untuk menjamin perlindungan hak anak sebagaimana diamanatkan dalam Pasal 1 angka 2 UU 35/2014, yang menegaskan bahwa perlindungan anak adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai harkat dan martabat kemanusiaannya.

Dari aspek normatif, instrumen hukum positif Indonesia telah memberikan landasan untuk penanggulangan melalui mekanisme pembatalan perjanjian yang dibuat anak di bawah umur tanpa persetujuan orang tua atau wali. Perjanjian *top up* yang dilakukan anak, meskipun sah secara formil pada *platform* digital, secara substantif rentan untuk dibatalkan karena tidak memenuhi syarat subjektif kecakapan pihak. Orang tua atau wali dapat mengajukan gugatan pembatalan perjanjian berdasarkan Pasal 1320 dan Pasal 1330 KUHPerdeata, atau menuntut pengembalian prestasi atas dasar perbuatan melawan hukum sebagaimana diatur dalam Pasal 1365 KUHPerdeata, khususnya jika transaksi tersebut menimbulkan kerugian akibat adanya unsur penipuan atau penyalahgunaan keadaan. Namun, dalam konteks transaksi elektronik, efektivitas jalur litigasi menghadapi tantangan karena karakteristik transaksi digital yang bersifat lintas yurisdiksi serta keterbatasan akses terhadap pihak penyedia layanan yang sering kali beroperasi di luar negeri atau melalui perantara yang tidak memiliki badan hukum di Indonesia.

Selain upaya melalui jalur litigasi, hukum positif Indonesia juga menyediakan jalur non-litigasi sebagai alternatif penyelesaian sengketa yang lebih sederhana dan cepat. Dalam hal ini, mekanisme penyelesaian sengketa konsumen melalui Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK) dapat menjadi salah satu opsi, meskipun implementasinya dalam konteks transaksi digital khususnya game online masih sangat terbatas. Di samping itu, Pasal 38 ayat (2) dan Pasal 39 ayat (1) UU 1/2024 memberi ruang bagi penyelesaian sengketa secara damai atau melalui forum yang disepakati para pihak, meskipun dalam praktiknya anak sebagai pihak yang tidak cakap hukum tidak memiliki kedudukan setara untuk menyepakati mekanisme tersebut.

Dari dimensi preventif, upaya penanggulangan harus diarahkan pada penguatan pengawasan dan peran orang tua. Pengawasan orang tua menjadi komponen utama dalam mencegah anak terlibat dalam transaksi elektronik yang berisiko. Hal ini mencakup pemanfaatan fitur pengendalian orang tua (*parental control*) pada perangkat dan aplikasi, pembatasan akses pada metode pembayaran yang tersimpan pada gawai anak, serta pemberian edukasi mengenai risiko transaksi digital dan pentingnya kehati-hatian dalam penggunaan uang. Tidak kalah penting, penyelenggara *platform game* dan penyedia layanan *top up* memiliki tanggung jawab sosial untuk membangun sistem verifikasi usia dan persetujuan orang tua sebagai prasyarat transaksi. Implementasi sistem ini sudah jamak dijumpai di beberapa negara sebagai bentuk perlindungan konsumen anak, tetapi masih sangat lemah di Indonesia. Oleh karena itu, perlu dorongan regulasi agar penyelenggara platform yang beroperasi di Indonesia wajib menerapkan standar perlindungan anak dalam sistem transaksinya.

Selanjutnya, diperlukan upaya reformasi regulasi melalui penegasan norma batas usia pelaku transaksi elektronik dan keharusan adanya persetujuan

pihak yang berwenang dalam perjanjian yang melibatkan anak. PP 71/2019 tidak memberikan ketentuan yang spesifik mengenai batas usia pelaku transaksi elektronik. Kekosongan norma ini menciptakan celah hukum yang dapat dimanfaatkan oleh anak untuk melakukan transaksi tanpa pengawasan dan sekaligus menyulitkan aparat penegak hukum atau pihak orang tua untuk menuntut pertanggungjawaban penyelenggara *platform*. Oleh karena itu, revisi atau pengayaan norma hukum diperlukan agar penyelenggaraan sistem dan transaksi elektronik mengakomodasi kebutuhan perlindungan khusus terhadap anak, termasuk melalui mekanisme pengawasan usia, pembatasan nilai transaksi, dan kewajiban transparansi informasi kepada orang tua atau wali.

Aspek terakhir yang tidak kalah penting adalah pembangunan literasi digital sebagai bagian integral dari upaya preventif dan kuratif. Pemerintah, melalui sinergi dengan lembaga pendidikan dan organisasi masyarakat, perlu mengintensifkan program literasi digital yang menyasar keluarga dan anak, dengan fokus pada pemahaman hak-hak konsumen digital, risiko transaksi elektronik, serta mekanisme perlindungan hukum yang tersedia. Literasi ini penting agar masyarakat, khususnya orang tua, memiliki kesadaran kritis dan kapasitas untuk melindungi anak dari risiko transaksi digital yang merugikan.

Dengan demikian, upaya penanggulangan praktik perjanjian *top up game online* oleh anak di bawah umur memerlukan pendekatan multidimensi yang mencakup perbaikan regulasi, penguatan mekanisme pengawasan, peran aktif orang tua, tanggung jawab penyelenggara *platform*, dan peningkatan literasi masyarakat. Tanpa sinergi dari berbagai elemen tersebut, perlindungan anak dalam transaksi digital hanya akan menjadi wacana normatif tanpa implementasi yang efektif di ranah praksis.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa praktik perjanjian *top up game online* yang dilakukan oleh anak di bawah umur menimbulkan berbagai persoalan hukum, ekonomi, dan sosial yang kompleks. Dari aspek hukum, perjanjian tersebut tidak memenuhi syarat subjektif kecakapan para pihak sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 *jo.* Pasal 1330 KUHPerdara, sehingga rentan dibatalkan dan menimbulkan ketidakpastian hukum baik bagi anak maupun penyedia layanan. Celah regulasi dalam UU 1/2024 serta PP 71/2019 juga memperburuk kondisi ini karena belum mengatur secara eksplisit batas usia pelaku transaksi elektronik atau mekanisme perlindungan anak yang efektif dalam transaksi digital.

Dari sisi ekonomi dan sosial, praktik ini berpotensi menyebabkan kerugian finansial akibat risiko penipuan, serta memunculkan perilaku konsumtif dan ketergantungan pada *game online* yang berdampak negatif terhadap perkembangan psikososial anak. Upaya perlindungan terhadap anak harus dilaksanakan secara multidimensi, baik melalui pembaruan regulasi, penguatan mekanisme pengawasan dan verifikasi usia oleh penyedia layanan, peningkatan peran orang tua dalam mengawasi aktivitas digital anak, maupun pembangunan literasi digital yang komprehensif di masyarakat. Hanya dengan sinergi berbagai pihak dan pembaruan sistem hukum yang responsif, perlindungan anak dalam transaksi elektronik dapat diwujudkan secara nyata dan efektif.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat potensi konflik kepentingan, baik secara langsung maupun tidak langsung, terkait penelitian, penulisan, dan publikasi artikel ini. Seluruh proses penelitian dan penyusunan artikel ini dilakukan secara mandiri tanpa adanya pengaruh dari pihak ketiga yang dapat memengaruhi objektivitas hasil dan pembahasan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis pertama menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Chandra Hayatul Iman, S.H., M.H., Rahmi Zubaedah, S.H., M.H., S.PN., dan Rani Apriani, S.H., S.E., M.H. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga dalam penyusunan artikel ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada tim redaksi *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* atas kesempatan dan kerja sama yang baik dalam proses penerbitan artikel ini. Tidak lupa, ucapan terima kasih disampaikan kepada *platform* Scholr yang telah membantu dalam penyempurnaan dan penataan akhir artikel ini sehingga layak untuk dipublikasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- A'rof, A. M. (2023). *PERILAKU KONSUMTIF REMAJA (Studi Kasus Game Online di Desa Sekaran Lamongan)* [UIN Sunan Ampel Surabaya]. <http://digilib.uinsa.ac.id/64232/>
- Asofa, B. (2001). *Metode Penelitian Hukum*. PT. Rineka Cipta.
- Azriel, N., Apriani, R., & Singadimedja, H. (2023). Upaya Perlindungan Hukum bagi Kurir Paket dalam Transaksi E-Commerce Menggunakan Sistem COD (Cash on Delivery). *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(11), 5264–5269. <https://doi.org/10.31604/jips.v10i11.2023.5264-5269>
- Hardiansyah, M. S., & Ansari, T. S. (2024). PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KONSUMEN DALAM MELAKUKAN TRANSAKSI DI E-COMMERCE. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 11(1), 35–41. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31604/jips.v11i1.2024.35-41>
- Hasanah, A. (2025). *Analisis Perilaku Menyimpang pada Remaja yang Terlibat Judi Online di Desa Talang Tinggi Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci* [Universitas Jambi]. <https://repository.unja.ac.id/79172/>
- Hidayanti, R. (2020). *Perlindungan Hukum Bagi Para Pihak Jual Beli Online Terhadap Hacking* [Universitas Hasanuddin]. <https://repository.unhas.ac.id/id/eprint/291/>
- Hilman Nur, Masripa Siti Zahra, Nurmala, Sinta Solihah, Haura Salsabila, Siti Maesaroh, Alya Khansa Syahla, & Intan Robiatul Adawiah. (2025). Perlindungan Anak dari Eksploitasi di Dunia Digital: Kajian Terhadap Kejahatan Online (Pasal 761 Jo.Pasal 88 UU No.35 Tahun 2014 dan UU No 11 Tahun 2008 Tentang ITE). *Journal Customary Law*, 2(3), 13. <https://doi.org/10.47134/jel.v2i3.3925>
- Pratama, D. E., & Apriani, R. (2023). Analisis Perlindungan Hukum Konsumen bagi Penonton Bola dalam Tragedi di Stadion Kanjuruhan. *SUPREMASI HUKUM*, 19(1), 1–15. <https://doi.org/10.33592/jsh.v19i1.2921>
- S, G. N., Faridah, H., Masrifah, & Pratama, D. E. (2024). Tanggung Jawab Pidana

- Terhadap Masyarakat Yang Mengajak Orang Lain Untuk Golput Dalam Pemilu. *KRTHA BHAYANGKARA*, 18(2), 328–342.
<https://doi.org/10.31599/krtha.v18i2.755>
- S, G. N., Prijayanti, R. N., Faridah, H., & Pratama, D. E. (2025). *Mengenal Jenis-Jenis Tindak Pidana Pers dalam Peraturan Hukum Pidana Pers di Indonesia*. Deepublish.
- Saputra, N. W. (2021). *Penerapan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata oleh Provider Penyedia Jasa Pembayaran dalam Transaksi Game Online* [Universitas Hasanuddin].
<https://repository.unhas.ac.id/id/eprint/11071/>
- Subekti. (1987). *Hukum Perjanjian*. PT. Intermedia.
- Yulianti, H. V., Masrifah, Hakiki, N., Haryanto, I., Adawiah, A. R., & Saripudin, A. (2024). Aturan Hukum dan Esensial dari Penggunaan Logo sebagai Bentuk Identitas dan Kesadaran Merek Bagi UMKM di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(14), 637–643.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.13732170>
- Yulianti, H. V., & Zubaedah, R. (2024). Dinamika Hapusnya Perikatan Jual Beli Barang menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 11(1), 223–230.
<https://doi.org/10.31604/jips.v11i1.2024.223-230>