

ANALISIS YURIDIS *TOP UP GAME* OLEH ANAK BERDASARKAN HUKUM PERLINDUNGAN KONSUMEN DAN PERLINDUNGAN ANAK

**I Kadek Budiarmika, Si Ngurah Ardhyia, Ratna Artha Windari, Komang Febrinayanti
Dantes, I Wayan Empu Guana Pura
Program Studi Ilmu Hukum
Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial**

Email: budiarmika@student.undiksha.ac.id, ngurah.ardhyia@undiksha.ac.id,
ratnawindari@undiksha.ac.id, febrinayanti.dantes@undiksha.ac.id,
empuguana@gmail.com

Abstrak

Perkembangan industri game digital telah mendorong maraknya transaksi *top up game* yang tidak hanya melibatkan konsumen dewasa, tetapi juga anak di bawah umur. Karakteristik transaksi *top up* yang bersifat instan, berulang, dan terintegrasi langsung dengan mekanisme permainan berpotensi mendorong perilaku konsumsi impulsif pada anak yang secara psikologis dan yuridis belum memiliki kematangan dalam mengambil keputusan ekonomi. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis transaksi *top up game* yang dilakukan oleh anak di bawah umur dalam perspektif hukum perlindungan konsumen dan hukum perlindungan anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual, melalui analisis terhadap Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Undang-Undang Perlindungan Konsumen, dan Undang-Undang Perlindungan Anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa transaksi *top up game* oleh anak menimbulkan persoalan keabsahan perjanjian akibat tidak terpenuhinya unsur kecakapan bertindak, serta menempatkan anak sebagai konsumen digital yang rentan terhadap praktik ekonomi yang merugikan. Selain itu, belum adanya pengaturan khusus mengenai transaksi digital yang melibatkan anak menyebabkan tanggung jawab pelaku usaha game dan platform digital belum diatur secara tegas. Oleh karena itu, diperlukan penguatan regulasi dan penegakan tanggung jawab pelaku usaha guna menjamin perlindungan hukum yang efektif bagi anak dalam transaksi *top up game*.

Kata Kunci: Anak; Transaksi *Top up Game*; Konsumen Digital; Perlindungan Anak; Perlindungan Konsumen

Abstrack

The development of digital gaming industry has led to a surge in game top-up transactions that involve not only adult consumers, but also minors. The characteristics of top-up transactions, which are instant, repetitive, and directly integrated with the game mechanism, have the potential to encourage impulsive consumption behavior in children who are psychologically and legally immature in making economic decisions. This article aims to analyze game top-up transactions made by minors from the perspective of consumer protection law and child protection law. This study uses a normative legal research method with a legislative and conceptual approach, through analysis of the Civil Code, the Consumer Protection Law, and the Child Protection Law. The results of the study indicate that game top-up transactions by children raise issues of contract validity due to the lack of the element of legal capacity, and place children as digital consumers who are vulnerable to harmful economic practices. Furthermore, the absence of specific regulations regarding digital

transactions involving children means that the responsibilities of game operators and digital platforms are not clearly defined. Therefore, it is necessary to strengthen regulations and clarify the responsibilities of operators to ensure effective legal protection for children in game top-up transactions.

Keyword: *Children; Game Top-Up Transactions; Digital Consumers; Child Protection; Consumer Protection*

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi digital mengalami pertumbuhan yang signifikan, terutama dalam sektor ekonomi digital dan game online. Hal ini salah satunya ditengarai oleh model bisnis *free-to-play* dengan transaksi *top up* sebagai sumber utama pendapatan. Sistem game *free-to-play* adalah sebuah game yang membuat *player* bermain tanpa membayar yang juga menawarkan mekanisme opsi kepada *player* untuk bertransaksi benda virtual di dalam permainan melalui mekanisme *top up*. Saat ini game yang sedang ramai dimainkan adalah *Mobile Legend: Bang Bang* (ML) dan *Roblox*. Di dalam game tersebut juga menyertakan opsi *top up* agar bisa mendapatkan item-item tertentu untuk menambah pengalaman bermain sehingga *top up* pun menjadi praktik yang lazim dilakukan oleh pengguna. Game *Mobile Legend: Bang Bang* (ML) sendiri telah memiliki total sebanyak 500 juta unduhan di Playstore, sedangkan *Roblox* telah diunduh sebanyak 1 Miliar kali, dimana kedua game tersebut sama-sama mencantumkan rating 12+ yang artinya game-game tersebut dapat diakses dan dimainkan oleh pengguna mulai dari usia 12 tahun. Hal tersebut menunjukkan masifnya peminat game online, sehingga tidak menutup kemungkinan para pengguna melakukan microtransaction, termasuk yang masih belum dewasa di dalam game demi menambah pengalaman bermain.

Anak-anak merupakan golongan yang rentan terhadap masifnya perkembangan game online. Pasal 1 angka 1 UU No. 35 Tahun 2014 menyebutkan anak adalah orang yang belum berumur 18 tahun. Kalangan inilah yang rentan karena mereka dapat dengan mudah mengakses fitur-fitur berbayar dalam game yang memiliki kemudahan akses terhadap perangkat digital serta sistem pembayaran yang praktis melalui dompet digital, pulsa, atau metode lain yang menyebabkan anak dapat melakukan transaksi *top up* secara mandiri. Transaksi ini seringkali dilakukan tanpa adanya pantauan dari orang tua, sehingga anak telah berperan sebagai konsumen aktif dalam transaksi digital, meskipun secara hukum masih berada dalam kategori subjek yang memerlukan perlindungan khusus.

Secara psikologis, anak merupakan rentang usia yang belum memiliki kematangan secara emosional. Kematangan emosional yang dimaksud disini mencakup beberapa dimensi, yaitu penerimaan terhadap diri sendiri dan orang lain, kemampuan mengendalikan impuls, pengelolaan emosi, sikap objektif, serta rasa tanggung jawab. Belum adanya kematangan emosional yang baik menyebabkan belum adanya pengendalian diri yang baik dari anak sehingga rentan terhadap perilaku impulsif dalam pengambilan Keputusan. Perilaku impulsif ini dapat dilihat dari kecenderungan anak melakukan *top up* secara spontan tanpa mempertimbangkan dampak finansial. Akibatnya berimbas pada tidak terkendalinya perilaku *top up* di dalam game online. Kerentanan tersebut diperkuat oleh desain game yang secara sistematis menghadirkan fitur limited time event, loot box atau gacha. *Gacha* di dalam game online merupakan sistem berbayar yang memungkinkan seseorang mendapatkan item-item dan karakter terbatas tertentu secara acak dan untung-untungan, tetapi juga bisa dilakukan secara gratis namun lebih terbatas, yang dilakukan oleh anak agar karakter di dalam gim menjadi lebih memukau dan tidak kalah dari teman yang lain. Keadaan ini menunjukkan

kegiatan transaksi tidak dilakukan dengan kebutuhan, tetapi oleh pengakuan sosial yang menyebabkan anak melakukan transaksi secara berulang.

Secara yuridis, perilaku *top up game* daring dapat dikategorikan sebagai transaksi jual beli, sebab penjual yang dalam hal ini adalah game online itu sendiri menyerahkan barang berupa item tertentu kepada pembeli dimana pengguna game selaku pembeli membayar sesuai harga yang telah ditentukan tanpa adanya paksaan. Hal tersebut sesuai dengan isi dari pasal 1457 KUHPerdara yang menyebutkan Jual beli merupakan suatu kesepakatan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang dijanjikan. Namun hal tersebut dapat dikatakan sah apabila para pihak yang melakukan transaksi sudah cakap hukum. Syarat cakap hukum menurut KUHPerdara salah satunya adalah berusia diatas 18 tahun atau sudah dewasa yang termuat dalam pasal 1330 KUHPerdara. Akan tetapi anak yang belum berusia cukup pada prinsipnya belum cakap melakukan perbuatan hukum atau transaksi jual beli, sehingga keabsahan transaksi yang dilakukan oleh anak menimbulkan persoalan yuridis. Ketidakseimbangan posisi tawar antara anak sebagai konsumen dengan pelaku usaha game berpotensi menimbulkan kerugian, baik secara ekonomi maupun psikologis, terutama ketika transaksi dilakukan berulang kali tanpa kesadaran penuh akan konsekuensinya.

Anak sebagai konsumen digital memiliki posisi yang rentan dalam transaksi berbasis digital yang seharusnya memperoleh perlindungan khusus. Dalam Pasal 4 Undang-undang No 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan konsumen, konsumen berhak untuk mendapatkan kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang serta berhak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai konsidi dan jaminan barang yang juga mewajibkan pelaku usaha untuk memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif sebagaimana tertuang dalam Pasal 7 Undang-undang No 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan konsumen. Kemudian Undang-undang No. 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak pada pasal 59 menyatakan bahwa Pemerintah, Pemerintah Daerah, dan lembaga negara lainnya berkewajiban dan bertanggung jawab untuk memberikan Perlindungan Khusus kepada Anak, dimana salah satu bentuk perlindungan khususnya adalah perlindungan dari eksploitasi secara ekonomi yang termuat dalam pasal 59 ayat (2) huruf d. Namun, kurangnya efektivitas dalam sistem verifikasi usia serta pengawasan transaksi pada platform game menunjukkan bahwa prinsip-prinsip perlindungan tersebut belum sepenuhnya terimplementasi.

Urgensi penelitian ini terletak pada semakin masifnya praktik transaksi *top up game* yang melibatkan anak yang belum berusia cukup, sementara kerangka hukum yang ada belum memberikan pengaturan yang spesifik dan memadai terhadap fenomena tersebut. Kondisi ini menimbulkan ketidakpastian hukum terkait keabsahan transaksi, posisi anak sebagai konsumen digital, serta pembagian tanggung jawab antara orang tua, pelaku usaha game, dan platform digital. Di tengah perkembangan ekonomi digital yang bergerak cepat, kekosongan norma dan lemahnya implementasi prinsip perlindungan anak berpotensi membuka ruang terjadinya eksploitasi ekonomi terhadap anak secara terselubung melalui mekanisme permainan dan transaksi mikro.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis secara yuridis karakteristik dan keabsahan transaksi *top up game* yang dimainkan oleh anak yang belum mencapai usia dewasa, serta mengkaji bentuk perlindungan hukum dan tanggung jawab pelaku usaha game dan platform digital dalam perspektif hukum perlindungan konsumen dan perlindungan anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual dan normatif bagi penguatan perlindungan hukum anak sebagai konsumen digital di Indonesia. Oleh karena itu penelitian ini akan menjelajahi pertanyaan sebagai berikut: Bagaimana karakteristik dan

keabsahan transaksi *top up game* yang dilakukan oleh anak di bawah umur ditinjau dari aspek impulsivitas anak serta ketentuan hukum perlindungan konsumen dan perlindungan anak serta bagaimana bentuk perlindungan hukum dan tanggung jawab pelaku usaha game serta platform digital terhadap transaksi *top up game* oleh anak di bawah umur dalam perspektif hukum perlindungan konsumen dan perlindungan anak di Indonesia?

PEMBAHASAN

Top up merupakan kegiatan transaksi elektronik dengan mendapat kredit dari sebuah sistem transaksi, mulai dari uang digital, dompet elektronik, dan lain-lain. *Top up* sendiri dilakukan untuk mempermudah pembayaran tanpa harus menggunakan uang fisik untuk meningkatkan fleksibilitas. Beberapa game saat ini sudah menggunakan metode *top up* untuk melakukan transaksi secara digital. *Top up game* sendiri dilakukan dengan cara membeli atau mengisi kembali uang virtual untuk keperluan transaksi di dalam permainan. Uang ini selanjutnya dimanfaatkan untuk memperoleh barang-barang tertentu yang dipasarkan oleh pengembang di dalam butik permainan. Barang-barang ini bisa berupa skin, barang koleksi, peralatan serta perlengkapan lain yang dipergunakan untuk menambah pengalaman bermain pengguna. Semakin langka dan berharga suatu item dalam game, maka semakin mahal pula nilai dari item tersebut.

Game Mobile Legend dan Roblox mencantumkan rating 12+ yang artinya game dapat dimainkan mulai dari usia 12 tahun. Sehingga rentang usia pengguna adalah anak berusia 12 tahun ke atas. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa anak dengan rentang usia 9-12 tahun sudah memiliki ketertarikan untuk bermain game, dimana sebagian besar responden yaitu 63,2% pertama kali bermain game pada umur 6-12 tahun dan 54,1% dengan durasi bermain 0-30 jam/minggu. Anak usia 8-12 tahun juga bermain secara berkelompok seperti permainan game online saat ini yang banyak dimainkan secara berkelompok, menampilkan minat tertentu, rasa ingin tahu, coba-coba, dan aktif. Hal inilah yang menyebabkan perilaku *top up* oleh anak menjadi marak dilakukan karena adanya ketertarikan terhadap game itu sendiri mulai dari usia yang cukup belia dan didukung oleh rasa ingin tahu, dan coba-coba. Karakteristik transaksi *top up* yang dilakukan oleh anak umumnya bersifat spontan, bernominal kecil, dan dilakukan secara berulang. Perilaku ini menempatkan anak pada posisi sebagai pengguna sekaligus konsumen digital, meskipun secara hukum anak memiliki keterbatasan dalam melakukan perbuatan hukum dan membutuhkan perlindungan khusus dalam setiap aktivitas ekonomi yang melibatkannya.

Mekanisme dalam game seperti Mobile legend dan Roblox secara struktural memang dirancang untuk menarik pengguna untuk melakukan transaksi *top up*. Kehadiran fitur seperti limited time event, item eksklusif, sistem peringkat, serta interaksi sosial dalam komunitas game menciptakan dorongan psikologis untuk terus melakukan pembelian. Hal tersebut juga didukung oleh penyebab anak bertransaksi *topup* adalah agar karakter di dalam gim menjadi lebih memukau dan tidak kalah dari teman yang lain sehingga factor emosional dan sosial sangat berpengaruh. Kondisi ini memperlihatkan bahwa transaksi *top up* tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan bagian dari sistem permainan yang secara aktif membentuk perilaku konsumsi pengguna, termasuk anak di belum cukup usia. Hal ini berarti transaksi *top up game* oleh anak di bawah umur menunjukkan karakteristik yang mudah, berulang, dan terintegrasi dengan desain permainan, sehingga menempatkan anak sebagai konsumen digital yang rentan dan mendorong terjadinya pengambilan keputusan yang bersifat impulsif.

Pembelian impulsif game adalah salah satu jenis impulsivitas yang paling umum di kalangan orang yang bermain game online. Para pemain terutama pemain baru sering melakukan pembelian yang tak terduga atau tidak direncanakan, terutama pada anak-anak. Impulsivitas anak dalam konteks transaksi *top up game* merupakan keterbatasan kemampuan anak dalam mengendalikan kehendak dan menilai akibat dari suatu tindakan hukum. Pada usia anak dan remaja, proses pengambilan keputusan masih didominasi oleh dorongan sesaat, sementara kemampuan untuk mempertimbangkan risiko dan konsekuensi jangka panjang belum berkembang secara optimal. Kemampuan anak dalam membedakan kebutuhan dan keinginan belum terbentuk secara matang, sehingga belum mampu memikirkan kegunaan jangka Panjang terhadap perilaku konsumtif mereka. Tidak jarang terdapat rasa sesal yang muncul pasca transaksi topup karena kesenangan yang muncul hanya sesaat dan ingin bertransaksi ulang untuk merasakan kebahagiaan yang sama lagi, perilaku inilah yang menciptakan habit impulsif sejak dini.

Tingginya paparan terhadap konten digital serta rendahnya literasi keuangan juga turut menyebabkan keputusan konsumsi yang diambil anak tidak sepenuhnya lahir dari pertimbangan rasional yang matang yang kemudian menaikkan kecenderungan anak dalam bertransaksi secara impulsif. Selain itu, promosi influencer berpengaruh secara signifikan dan dapat meningkatkan pembelian impulsif. Maraknya promosi produk virtual oleh influencer atau Youtuber Gaming membuat anak terdorong untuk melakukan pembelian karena konten-konten youtuber dapat mendoktrin sudut pandang anak bahwa mempunyai benda “mahal” di dalam game adalah hal utama untuk diakui di ranah sosial. Perilaku ini kemudian mendorong anak untuk terus melakukan transaksi dengan nominal yang tidak sedikit pula. Tidak semua orang tua mengetahui jika anaknya sudah sering melakukan transaksi *top up*. Hanya Sebagian kecil orang tua yang tau bahwa anaknya menggunakan uang pemberian mereka untuk membeli keperluan dalam game. Hal ini menunjukkan kurangnya pantauan orang tua dalam kegiatan konsumtif anak. Sedangkan, pemahaman dan pengawasan orang tua merupakan faktor penting dalam membentuk kebiasaan sehat anak dalam bertransaksi.

Berdasarkan hukum perdata, suatu transaksi termasuk ke dalam perjanjian. Syarat dari sahnya suatu perjanjian termuat dalam Kitab Undang-undang Hukum Perdata, dimana pada pasal 1320 disebutkan jika perjanjian yang sah adalah perjanjian yang didasari oleh adanya kesepakatan, adanya perihal yang tidak dilarang, adanya hal tertentu yang dijanjikan, dan adanya kecakapan hukum bagi pihak yang bersepakat. Berdasarkan hak tersebut, transaksi *top up game* merupakan suatu perjanjian sah menurut undang-undang apabila memenuhi keempat syarat tersebut. Namun apabila salah satu syarat tidak terpenuhi, maka transaksi tersebut dianggap tidak sah dan ilegal. *Top up* yang dilakukan oleh anak di bawah umur tidak memenuhi salah satu syarat sahnya perjanjian terlepas dari syarat lain apakah terpenuhi atau tidak. Hal yang tidak terpenuhi adalah adanya syarat yang menyebutkan bahwa pihak yang bersepakat haruslah cakap hukum. Dalam hal ini, anak yang berada di bawah umur, tidaklah cakap hukum. Pasal 330 KUHPerdata menyebutkan jika seseorang yang cakap hukum adalah orang yang berusia 21 tahun. Hal tersebut menegaskan bahwa orang-orang yang belum berusia 21 tahun tidak diperbolehkan melakukan suatu perjanjian, kecuali jika ada perwalian yang menyebabkan perjanjian tersebut sah di mata hukum. Akan tetapi transaksi *top up game* yang dilakukan oleh anak di bawah umur seringkali tidak dalam pengawasan orang tua, sehingga tidak dalam keadaan ada perwalian. Dalam hal ini perjanjian transaksi *top up game* daring oleh anak di bawah umur menjadi tidak sah jika dilihat dari sudut pandang hukum perdata.

Dilansir dari detik.com, terdapat kasus *top up game* oleh anak di bawah umur yang lepas dari pengawasan orang tua. Dalam artikel tersebut dijelaskan jika seorang anak melakukan transaksi pembelian voucher game online di suatu indomaret dengan total transaksi sebesar 800

ribu rupiah. Akibat hal tersebut, orang tua dari sang anak melakukan protes ke pada pihak indomaret akibat tetap melayani transaksi yang dilakukan oleh anak di bawah umur dengan dalih sudah dilakukan sesuai prosedur Perusahaan. Namun hal tersebut justru di pertanyakan sisi perlindungan konsumennya yang dinilai diabaikan oleh karyawan pihak indomaret. Dari hal ini dapat diketahui bahwa terdapat hal negatif yang akan muncul karena kurangnya pengawasan orang tua terhadap transaksi digital, terutama *top up game* yang di lakukan oleh anak di bawah umur. Dalam hal ini seharusnya orang tua menjadi pihak yang paling tahu mengenai tindakan apa saja yang dilakukan oleh anak mereka. Oleh karena itu peraturan perundang-undangan menyaratkan adanya kecakapan hukum Ketika melakukan transaksi atau didampingi oleh orang tua selaku wali anak.

Keterlibatan anak dalam transaksi *top up game* merupakan konsekuensi dari perkembangan ekonomi digital yang memungkinkan transaksi dilakukan secara cepat, instan, dan minim hambatan teknis. Dalam praktiknya, anak tidak hanya berperan sebagai pengguna layanan permainan, tetapi juga sebagai pihak yang melakukan perbuatan hukum berupa transaksi pembelian. Namun, dalam perspektif hukum perdata, kemampuan anak untuk melakukan perbuatan hukum dibatasi oleh kecakapan bertindak sebagaimana dikenal dalam doktrin dan ketentuan mengenai syarat subjektif sahny perjanjian. Anak sebagai subjek hukum yang belum dewasa berada dalam kategori tidak cakap atau cakap terbatas, sehingga keterlibatannya dalam transaksi digital harus ditempatkan dalam perlindungan hukum yang lebih ketat dibandingkan konsumen dewasa.

Dalam hukum perlindungan konsumen, keterbatasan kecakapan tersebut menjadikan posisi anak sebagai konsumen yang rentan atau *vulnerable consumer*. Undang-undang mengenai Perlindungan Konsumen menegaskan bahwa konsumen merupakan pihak yang memiliki hak untuk memperoleh perlindungan terhadap praktik bisnis yang berpotensi menimbulkan kerugian terhadap mereka, dengan menekankan asas keamanan, kenyamanan, dan keselamatan konsumen sebagaimana diatur dalam Pasal 2 UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Dalam transaksi *top up game*, ketimpangan posisi antara pelaku usaha dan anak sebagai konsumen terlihat dari dominasi pelaku usaha dalam merancang sistem transaksi, menentukan skema harga, serta mengatur mekanisme pembelian yang bersifat instan dan berulang. Ketika sistem semacam ini diakses oleh anak, risiko kerugian ekonomi menjadi lebih besar karena anak belum memiliki kemampuan yang memadai untuk memahami konsekuensi finansial dan hukum dari transaksi yang dilakukan. Anak dalam melakukan transaksi memiliki keunikan, secara hukum mereka kemampuan lengkap untuk mengambil tindakan hukum, mereka masih berada dalam fase perkembangan kognitif, lalu secara sosial, pengaruh dari lingkungan serta media sangat besar terhadap mereka.

Keterlibatan anak saat transaksi *top up game* tidak dapat dipisahkan dari kerangka perlindungan anak sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Sejalan dengan itu, Undang-Undang Perlindungan Anak menegaskan bahwa anak berhak memperoleh perlindungan dari praktik ekonomi yang berpotensi merugikan dirinya. Undang-undang tersebut menegaskan kedudukan anak sebagai subjek hukum yang berhak memperoleh perlindungan dari segala bentuk tindakan eksploitasi yang dapat merugikan hak dan kepentingannya, termasuk eksploitasi ekonomi serta mengutamakan prinsip kepentingan terbaik bagi anak. Prinsip kepentingan terbaik bagi anak (*the best interests of the child*) merupakan kepentingan-kepentingan yang esensial, meliputi pemenuhan kepentingan atas pengasuhan dan pengembangan aspek fisik, psikologis, serta intelektual anak hingga mencapai kedewasaan secara optimal, serta menjamin hak anak untuk menetapkan keputusan dan arah

kehidupannya sendiri mengandung implikasi bahwa setiap aktivitas komersial yang melibatkan anak tidak dapat semata-mata didasarkan pada asas kebebasan berkontrak. Dalam konteks transaksi *top up game*, persetujuan yang diberikan oleh anak melalui sistem elektronik tidak dapat dipahami secara formalistis, melainkan harus dinilai secara substantif dengan mempertimbangkan kondisi usia, kematangan psikologis, dan kemampuan anak dalam mengambil keputusan ekonomi. Namun, sistem hukum Indonesia belum secara eksplisit mengatur bentuk-bentuk perlindungan khusus terhadap anak sebagai konsumen, terutama dalam konteks digital.

Dalam hubungan hukum antara anak dan pelaku usaha game maupun platform digital, tanggung jawab pelaku usaha tidak dapat dibatasi hanya pada pemenuhan aspek teknis penyediaan layanan. Berdasarkan prinsip itikad baik dan kewajiban memberikan informasi yang benar, jelas, dan jujur sebagaimana diatur secara implisit dalam Pasal 7 Undang-undang perlindungan konsumen, pelaku usaha memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa sistem transaksi yang mereka sediakan tidak mengeksploitasi kerentanan konsumen anak. Penyediaan mekanisme *top up* yang minim verifikasi usia, kurang transparan mengenai biaya, serta mendorong pembelian berulang dapat dipandang sebagai bentuk pengabaian terhadap kewajiban perlindungan konsumen, khususnya ketika transaksi tersebut dilakukan oleh anak di bawah umur. Permasalahan yuridis semakin kompleks karena hingga saat ini belum terdapat pengaturan khusus yang secara eksplisit mengatur posisi anak sebagai konsumen digital dalam transaksi mikro (*microtransaction*). Kekosongan norma ini menyebabkan perlindungan hukum terhadap anak lebih banyak bergantung pada pengawasan orang tua, sementara tanggung jawab pelaku usaha digital cenderung dilemahkan melalui penggunaan klausul baku dan persetujuan formal pengguna. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan ketidakadilan dalam hubungan hukum, karena secara faktual anak tidak memiliki kedudukan yang sejajar dalam memahami serta menyetujui konsekuensi transaksi yang dirancang sepihak oleh pelaku usaha. Oleh karena itu, secara konseptual dan normatif diperlukan penguatan pengaturan hukum ke depan yang secara khusus mengatur transaksi digital yang melibatkan anak. Pengaturan tersebut perlu menegaskan kewajiban preventif pelaku usaha game dan platform digital, termasuk pembatasan akses berdasarkan usia, peningkatan transparansi informasi, serta mekanisme pengendalian terhadap pembelian impulsif. Di sisi lain, negara memiliki peran strategis untuk menetapkan standar perlindungan dan mekanisme pengawasan yang efektif, sehingga perkembangan ekonomi digital tetap sejalan dengan tujuan perlindungan anak dan keadilan dalam hubungan hukum.

KESIMPULAN

Melalui penelitian ini dapat disimpulkan bahwa transaksi *top up game* yang dilakukan anak belum berusia cukup menyebabkan adanya persoalan normatif baik dalam kerangka perlindungan konsumen maupun perlindungan anak. Dari sudut pandang perlindungan konsumen, anak sebagai pengguna layanan *top up* tidak berada pada posisi yang setara dengan pelaku usaha karena keterbatasan kemampuan untuk memahami nilai ekonomi, risiko, dan akibat dari transaksi digital. Kondisi tersebut menyebabkan anak berada dalam kategori konsumen yang rentan, sehingga membutuhkan perlakuan dan perlindungan yang berbeda dari konsumen dewasa.

Dalam perspektif perlindungan anak, transaksi *top up game* tidak dapat dipisahkan dari kewajiban negara dan pelaku usaha untuk mengutamakan kepentingan terbaik bagi anak. Praktik transaksi yang memungkinkan anak melakukan pembelian secara berulang tanpa pengawasan yang memadai berpotensi mengabaikan prinsip perlindungan anak, khususnya dalam mencegah eksploitasi ekonomi dan pembentukan pola konsumsi yang tidak sehat sejak dini. Dengan demikian, partisipasi anak dalam aktivitas transaksi *top up game* pada permainan

digital tidak dapat hanya dipahami sebagai permasalahan yang berkaitan dengan hubungan perjanjian, tetapi juga harus dipandang sebagai persoalan perlindungan terhadap anak yang membutuhkan penanganan melalui pendekatan yang bersifat khusus.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini menyarankan adanya penguatan pengaturan yang secara eksplisit mengaitkan transaksi *top up game* dengan undang-undang perlindungan konsumen dan perlindungan anak. Pengaturan tersebut dapat diterapkan melalui kewajiban pelaku usaha untuk menyediakan pembatasan transaksi berbasis usia, transparansi informasi biaya, serta mekanisme pengawasan dan persetujuan orang tua. Dengan langkah tersebut, transaksi *top up game* diharapkan dapat berjalan secara lebih bertanggung jawab dan selaras dengan tujuan perlindungan konsumen serta perlindungan anak dalam ruang digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Bayu Sugara, & Moh Taufik Hidayat. (2023). Syarat Subjektif Sahnya Perjanjian Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH PERDATA) Dikaitkan Dengan Perjanjian E-Commerce. *Journal Sains Student Research*, 1(2), 805–812. <https://doi.org/10.61722/jssr.v1i2.301>
- Detikcom, T. (2021, Mei 12). Viral Ortu Marahi Kasir Indomaret Gegara Anak *Top up game* daring Rp 800 Ribu. Diambil kembali dari detiknews: <https://news.detik.com/berita/d-5567731/viral-ortu-marahi-kasir-indomaret-gegara-anak-top-up-game-online-rp-800-ribu>
- Jofa, A. M. D. (2023). Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Diamonds Game Online Mobile Legends Bang Bang Perspektif Hukum Positif Dan Hukum Islam. *Bussiness Law binus*, 7(2), 33–48. <http://repository.radenintan.ac.id/11375/1/PERPUSPUSAT.pdf%0Ahttp://business-law.binus.ac.id/2015/10/08/pariwisata-syariah/%0Ahttps://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results%0Ahttps://journal.uir.ac.id/index.php/kiat/article/view/8839>
- Julio C. F., Loindong, R. S. R., & Ogi, I. W. J. (2023). Pengaruh Kemudahan Transaksi, Pengalaman Pengguna Dan Promosi Influencer Terhadap Pembelian Impulsif Produk Virtual Dalam Game Mobile Legends Pada Pemain Mobile Legends Di Kota Manado. *Jurnal EMBA*, 11(4), 881–892.
- Kristika, C., Rahayu, E., & Qharamithah, S. (2025). Eksplorasi Perilaku Konsumtif Generasi Alpha terhadap *Top up game* daring. *Dinamika Ekonomi*, 160–164. <https://doi.org/10.29313/jde.v16i2.7436>
- Lingga Saputra, S. (2019). Status Kekuatan Hukum Terhadap Perjanjian Dalam Jual Beli Online Yang Dilakukan Oleh Anak Dibawah Umur. *Jurnal Wawasan Yuridika*, 3(2), 199. <https://doi.org/10.25072/jwy.v3i2.219>
- Muchlis, A. (2024). Penegakan Prinsip Kepentingan Terbaik Anak Pada Penerapan Diversi Dalam Sistem Pe2024radilan Pidana Anak *Jurnal Hukum Progresif* 12, no. 1 (2024): 66–77. *Jurnal Hukum Progresif*, 12(1), 66–67.

- Natalia, C., & Lestari, M. D. (2015). Kematangan Emosi Remaja Akhir Di Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(1), 78–88. Hubungan Antara Kelekatan Aman pada Orang Tua dengan Kematangan Emosi Remaja Akhir di
- Nur Iqrom Pancar Gahara, & Muhammad Nurjihadi. (2025). Pengaruh Literasi Keuangan dan Literasi Digital terhadap Perilaku Impulsif *Top up game* daring. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, 2(2), 10. <https://doi.org/10.47134/jbk.d.v2i2.3776>
- Prayogo, D., Priharsari, D., & Perdanakusuma, A. R. (2022). Eksplorasi Faktor yang Mempengaruhi Minat Pembelian Gacha pada Game Online. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(7), 3189–3198.
- Purba, D. G., Siadari, F. A., Damanik, T. H., Manurung, J. F., & Siregar, F. R. M. (2024). EFISIENSI SISTEM KOMUNIKASI MODERN DALAM KEGIATAN TRANSAKSI PADA BISNIS WARKOP BERKAH. 4(2), 94–102.
- Salah Hasibuan, A. (2022). Evaluasi Regulasi Permainan Interaktif Elektronik Di Indonesia (Studi Terhadap Transaksi Elektronik Atas Benda Virtual). 4. <http://jurnal.ensiklopediaku.org>
- Suparto, S., & Yuanitasari, D. (2025). Perempuan dan Anak Sebagai Konsumen Rentan: Tantangan dan Reformasi Hukum Perlindungan Konsumen. 3(2), 39–49.
- Yayuli, A. A. I. M. (2021). Tinjauan Hukum Islam Terhadap Mekanisme Transaksi *Top up game* daring Melalui Online Shop Berbasis Website Achyar Abror Ihsan Malika: Yayuli Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Surakarta. UMS Library, 146, 1–17.
- Zubaidah, Z., & Arsila, I. (2025). Hubungan Game Addiction dengan Risiko Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) pada Anak Usia Sekolah. *Holistic Nursing and Health Science*, 8(1), 1–13. <https://doi.org/10.14710/hnhs.8.1.2025.1-13>