

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Revolusi teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah menghadirkan perubahan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Perkembangan ini tidak hanya mengubah cara manusia berkomunikasi dan berinteraksi, tetapi juga telah mentransformasi landscape industri hiburan digital, khususnya dalam sektor permainan daring (*online games*). Fenomena *game online* telah berkembang menjadi industri yang bernilai miliaran dolar, dengan Indonesia menjadi salah satu pasar terbesar di Asia Tenggara. Industri game global telah mencatatkan pertumbuhan yang sangat signifikan, dengan valuasi mencapai USD 320 miliar (Tiga Ratus Dua Puluh Miliar Dolar Amerika) pada tahun 2023. Angka ini menunjukkan tren pertumbuhan yang konsisten dengan rata-rata tahunan sebesar 8.2% (Delapan Koma Dua Persen), didorong oleh berbagai faktor seperti peningkatan penetrasi smartphone, pengembangan teknologi 5G, dan percepatan adopsi digital sebagai dampak pandemi COVID-19. Kontribusi mobile gaming yang mencapai 52% (Lima Puluh Dua Persen) dari total pendapatan industri mencerminkan pergeseran preferensi konsumen ke arah platform yang lebih mudah diakses dan fleksibel.

Pertumbuhan industri game Indonesia menunjukkan dinamika yang lebih progresif dibandingkan tren global dengan valuasi pasar mencapai USD 2,1 miliar (Dua Koma Satu Miliar Dolar Amerika) pada tahun 2023 dan pertumbuhan tahunan sebesar 15.7% (Lima Belas Koma Tujuh Persen), Indonesia telah menjadi salah satu pasar game terbesar di Asia Tenggara. Revolusi digital di Indonesia dimulai dengan meningkatnya akses terhadap teknologi dan internet, yang telah mengubah pola hidup masyarakat. Menurut data dari Internet World Stats, pada tahun 2021, Indonesia memiliki sekitar 212,35 juta pengguna internet dari total populasi 276,3 juta jiwa, dan terus meningkat pada Tahun 2024 diperkirakan pengguna internet di Indonesia

mecapai 98% (Sembilan Puluh Delapan Persen) dari total populasinya.<sup>1</sup> Hal ini menjadikannya negara dengan pengguna internet terbesar ke-4 di dunia setelah Tiongkok, India dan Amerika Serikat.

Digitalisasi telah meningkatkan produktivitas dan efisiensi di berbagai sektor, termasuk industri, pendidikan, dan layanan publik. Dalam konteks ekonomi, digitalisasi menciptakan peluang baru bagi pelaku usaha untuk memperluas jangkauan pasar melalui pemasaran digital. Industri permainan digital di Indonesia telah berkembang pesat seiring dengan revolusi digital. Permainan video tidak lagi hanya dianggap sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai platform sosial dan ekonomi yang kompleks. Permainan digital kini berfungsi sebagai ruang interaksi sosial. Banyak *game* modern memungkinkan pemain untuk berkolaborasi atau bersaing secara *online*, hingga menciptakan komunitas yang kuat.

Esports, sebagai bagian dari industri permainan, telah menarik perhatian besar dan menciptakan peluang ekonomi baru melalui turnamen dan sponsorship. Industri game di Indonesia diperkirakan menyumbang miliaran rupiah terhadap perekonomian nasional. Dengan semakin banyaknya pengembang yang muncul dan meningkatnya jumlah pemain aktif, menjadi salah satu pilar penting dalam ekonomi kreatif. Game juga mendorong inovasi dalam teknologi pembayaran dan pemasaran digital.

Fenomena *gaming online* di Indonesia pada beberapa tahun terakhir pada kalangan anak-anak dan remaja telah menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua, masyarakat bahkan bagi pemerintah. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) data pengguna internet di Indonesia dalam dua tahun terakhir, yaitu:

---

<sup>1</sup> Hanadian Nurhayati-Wolff, Internet usage in Indonesia - statistics & facts, 12 Januari 2024, dari <https://www.statista.com/topics/2431/internet-usage-in-indonesia/#topicOverview>

**Tabel 1.1**  
**Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2022-2023**

| Tahun | Pengguna Internet | Usia 5-18 Tahun |
|-------|-------------------|-----------------|
| 2022  | 210.026.769       | 17,7%           |
| 2023  | 215.626.156       | 22,09%          |

**Sumber : Data Survey Pengguna Internet di Indonesia oleh APJII**

Tahun 2023, 22,09% pengguna internet di Indonesia berusia di bawah 18 tahun, dan 40% (Empat Puluh Persen) di antaranya secara aktif memainkan *game online*. Industri *game online* di Indonesia mencatatkan pertumbuhan signifikan dengan nilai pasar mencapai USD 1,6 miliar (Satu Koma Enam Miliar Dollar Amerika) pada tahun 2023. Microtransactions menyumbang 70% (Tujuh Puluh Persen) dari total pendapatan tersebut. Namun, fenomena pembelian tidak sah oleh anak di bawah umur telah mengakibatkan kerugian finansial yang signifikan bagi orang tua dan institusi keuangan. Lebih mengkhawatirkan lagi, lebih dari seperempat dari pemain anak-anak ini pernah melakukan transaksi dalam game tanpa sepengetahuan orang tua mereka. Kondisi ini diperparah oleh beberapa faktor:

1. Kemudahan akses terhadap perangkat mobile dan internet
2. Sistem pembayaran digital yang semakin terintegrasi
3. Tekanan sosial dan FOMO (*Fear of Missing Out*) di kalangan pemain muda
4. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap aktivitas digital anak
5. Minimnya literasi digital tentang transaksi dalam *game online*

Sebagai salah satu mobile game yang memiliki penetrasi sangat tinggi di Indonesia, *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) telah menjadi fenomena yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan industri game tanah air. Permainan yang dirilis oleh Moonton pada tahun 2016 ini telah mencatatkan prestasi yang luar biasa dengan meraih lebih dari 100 juta pengguna aktif bulanan pada saat ini di Indonesia. Angka yang mencengangkan ini didukung oleh data unduhan di Google Play Store yang telah menembus lebih dari 500 juta kali pengunduhan, menunjukkan tingkat adopsi yang sangat tinggi di kalangan pengguna smartphone.

Kesuksesan *Mobile Legends* tidak hanya terlihat dari jumlah penggunanya, tetapi juga dari berkembangnya ekosistem esports yang sangat kompetitif. Berbagai turnamen dengan total hadiah mencapai miliaran rupiah secara rutin digelar, mulai dari tingkat amatir hingga profesional. Hal ini telah menciptakan lapangan pekerjaan baru di industri *esports* dan mendorong tumbuhnya komunitas-komunitas game yang tersebar di seluruh pelosok Indonesia. Dari sisi model bisnis, *Mobile Legends* menerapkan sistem freemium yang terbukti sangat efektif dalam menarik dan mempertahankan basis penggunanya.

Para pemain dapat mengunduh dan memainkan game ini secara gratis, namun Moonton menyediakan berbagai opsi microtransactions untuk pembelian *item* kosmetik, karakter baru, dan berbagai konten premium lainnya. Sistem battle pass yang diperbarui secara berkala juga menjadi sumber pendapatan yang signifikan, di mana pemain dapat membuka berbagai reward eksklusif melalui sistem level progression. Selain itu, seasonal events yang diadakan secara rutin tidak hanya berfungsi sebagai strategi monetisasi, tetapi juga berperan dalam menjaga keterlibatan pemain dan menciptakan konten yang selalu segar.

Kompleksitas permasalahan ini semakin bertambah mengingat karakteristik demografi pemain game di Indonesia, di mana 30% (Tiga Puluh Persen) pemain berusia 13-17 tahun, dengan pola konsumsi yang semakin meningkat. Data menunjukkan bahwa rata-rata pengeluaran per pemain aktif mencapai USD 20 (Dua Puluh Dollar Amerika) per bulan, dengan berbagai metode pembayaran yang tersedia, mulai dari e-wallet sebesar 45% (Empat Puluh Lima Persen), transfer bank sebesar 25% (Dua Puluh Lima Persen), kartu kredit sebesar 15% (Lima Belas Persen), hingga pulsa sebesar 10% (Sepuluh Persen). Kemudahan akses terhadap berbagai metode pembayaran ini, ditambah dengan sistem monetisasi game yang semakin canggih, menciptakan potensi risiko yang signifikan, terutama bagi pemain di bawah umur. Permasalahan ini menyentuh berbagai aspek hukum yang fundamental, mulai dari keabsahan perjanjian yang dilakukan oleh anak di bawah umur sebagaimana diatur dalam KUHPerdara, hingga perlindungan konsumen dalam transaksi elektronik yang diatur dalam Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan

Transaksi Elektronik dan berbagai regulasi turunannya. Kesenjangan antara perkembangan teknologi yang pesat dengan kerangka hukum yang ada menciptakan grey area yang perlu diteliti lebih lanjut.

Dibalik kesuksesan tersebut, muncul berbagai permasalahan hukum yang kompleks, terutama melibatkan pemain yang masih dibawah umur. Kemudahan dalam pembuatan akun hingga melakukan *purchasing* dalam *game online* menjadikan maraknya anak dibawah umur yang melakukannya dan tidak sedikit kasus yang terjadi. Hal ini diawali oleh tidak ketatnya Syarat dan Ketentuan dalam *Game online* tersebut, Syarat dan ketentuan dalam pengunduhan dan menjadi pemain tidak memerlukan verifikasi yang mendukung kevalidan data pemain misalnya kesesuaian usia dengan foto wajah. Syarat dan Ketentuan dalam game termasuk kedalam klausul baku karena ditentukan sepihak oleh pihak developer.

Klausul baku adalah ketentuan yang dibuat oleh pelaku usaha secara sepihak dan dituangkan dalam perjanjian yang mengikat konsumen. Di Indonesia ketentuan klausul baku diatur dalam Undang-Undang No.8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK) Pasal 1 ayat (10) yang berbunyi “Klausul baku merupakan setiap aturan atau ketentuan dan syarat-syarat yang telah dipersiapkan dan ditetapkan terlebih dahulu secara sepihak oleh pelaku usaha yang dituangkan dalam suatu dokumen dan/atau perjanjian yang mengikat dan wajib dipenuhi oleh konsumen”. Ketentuan klausul baku yang tertulis pada Undang-Undang No.8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen memiliki makna konsumen mempunyai kedudukan setara dengan pelaku usaha berdasarkan asas kebebasan berkontrak dalam perjanjian. Namun dalam penggunaan kontrak baku nyatanya masih menunjukkan satu sisi dominasi ekonomi modern oleh pelaku usaha. Pelaku usaha menciptakan bentuk kontrak sebagai bagian untuk menstabilkan hubungan pasar eksternal mereka.<sup>2</sup>

Wirjono Prodjodikoro lebih rinci lagi di dalam memberikan arti dari suatu perjanjian, yaitu suatu perhubungan hukum mengenai harta benda antar dua

---

<sup>2</sup> Khairandy, Ridwan. (2007). *Keabsahan Perjanjian Standar Pasca Berlakunya Undang-Undang Perlindungan Konsumen*, Jogjakarta: Makalah, hlm. 1.

pihak, dalam mana satu pihak berjanji atau dianggap berjanji untuk melakukan sesuatu hal atau untuk tidak melakukan sesuatu hal, sedang pihak lain berhak menuntut pelaksanaan perjanjian itu.<sup>3</sup> Dengan alasan keseragaman dan efisiensi perusahaan telah merumuskan seluruh atau sebagian besar klausul perjanjian secara sepihak. Pihak konsumen tidak memiliki kesempatan untuk menegosiasikan isi perjanjian. Konsumen hanya memiliki *pilihan take it or leave it*. Klausul baku ini dapat dikatakan sah apabila tidak bertentangan dengan Pasal 18 ayat (1) Undang-Undang No.8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Selama tidak bertentangan dengan Pasal tersebut, klausul baku dapat dikatakan sah sebagai perjanjian. Disadari maupun tidak disadari klausul baku telah menghilangkan atau paling tidak telah membatasi kebebasan berkontrak (*freedom of contract*) dari mitra berkontraknya untuk secara seimbang dapat menegosiasikan isi kesepakatan yang dapat diterimanya.

*Term of Service* dari *Mobile Legends* sudah tertulis pemain minimal berusia 13 tahun namun dapat berbeda tergantung peraturan yang berlaku di negaranya dan untuk Indonesia tertulis minimal pemain adalah 21 tahun atau sudah menikah sehingga dapat dikatakan cakap dalam membuat perbuatan hukum. Jika melihat pada Pasal 45 ayat (1) Peraturan Pemerintah No.71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi elektronik mengatakan “Transaksi Elektronik yang dilakukan para pihak memberikan akibat hukum kepada para pihak” sedangkan anak dibawah umur belum bisa dikatakan cakap hukum. Klausul baku dalam aplikasi *game online* sebagian besar tidak melakukan pengawasan ketat terhadap pengguna. Hal ini dapat kita lihat dan dengar berita di masyarakat tentang bertambah banyaknya korban dari aplikasi *game online* di kalangan anak di bawah umur yang menjadi korban dan perlu adanya perlindungan hukum.

Setiono berpendapat bahwa perlindungan hukum merupakan suatu tindakan atau upaya untuk melindungi masyarakat dari perbuatan sewenang-wenang oleh penguasa yang tidak sesuai dengan aturan hukum, untuk

---

<sup>3</sup> Prodjodikoro, Wirjono. (1986). *Asas-asas Hukum Perjanjian*, Bandung: PT Alumni, hlm.

mewujudkan ketertiban dan ketentraman sehingga memungkinkan manusia untuk menikmati martabatnya sebagai manusia.<sup>4</sup> Walaupun masih dibawah umur, namun perlindungan hukum perlu diterapkan juga karena hal tersebut sesuai dengan ketentuan bahwa Indonesia sebagai negara hukum secara konsepnya, yaitu untuk mengatur terselenggaranya berkehidupan negara yang salah satunya memberikan perlindungan hukum terhadap warga negaranya.<sup>5</sup> Pelindungan hukum sangat berkaitan erat dengan aspek keadilan yang merupakan salah satu upaya dalam memberikan kepastian hukum terhadap semua perlakuan individu untuk memenuhi dan memproteksi kepentingannya sebagai individu. Perlindungan hukum dalam kasus seperti ini bisa berupa ganti rugi.

Individu yang telah mengalami kerugian atau kerabatnya masing-masing dapat segera meminta pembalasan atau ganti rugi dari individu yang bertanggung jawab atas kesalahan tersebut.<sup>6</sup> Dalam proses ganti ruginya penting untuk memperhatikan asas *restitutio in integrum*, yaitu asas yang dimana mengembalikan korban ke keadaan sebelum peristiwa hukum terjadi sebagai sarana pemulihan. Restitusi semacam itu merupakan upaya penting dalam memastikan pemulihan yang memadai bagi mereka yang telah mengalami kerugian akibat aktivitas kejahatan. Namun jika ditinjau dari aspek hukum, anak dibawah umur ini dalam melakukan transaksinya belum dianggap sah secara hukum bahkan beberapa *game online* memiliki batasan hanya untuk memainkannya.

Keabsahan suatu perjanjian dalam sistem hukum Indonesia diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) yang menetapkan empat syarat fundamental untuk sahnya suatu perjanjian. Syarat-

---

<sup>4</sup> Setiono, (2004). *Rule of Law*, (Disertasi Doktor) Universitas Sebelas Maret, hlm. 3.

<sup>5</sup> Rahayu, (2009), *Pengangkutan Orang.. Peraturan Pemerintah RI Nomor 2 Tahun 2002 Tentang Tatacara Perlindungan Korban dan Saksi Dalam Pelanggaran Hak Asasi Manusia Yang Berat Undang-Undang RI, Nomor 23 Tahun 2004 Tentang Penghapusan Kekerasan Dalam Rumah Tangga*, Surakarta : Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

<sup>6</sup> Dien Kalpika Kasih, (2018), Efektivitas Pemberian Restitusi Terhadap Korban Tindak Pidana Berdasarkan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Saksi Dan Korban", *Jurnal Idea Hukum*, 4.1, hlm. 837.

syarat tersebut meliputi kesepakatan para pihak, kecakapan untuk membuat perikatan, suatu hal tertentu, dan sebab yang halal. Permasalahan utama muncul pada syarat kedua, yaitu kecakapan hukum, di mana menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata seseorang dianggap cakap hukum apabila telah berusia 21 tahun atau telah menikah. Kemudian dalam Pasal 330 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata juga memperkuat bahwa seseorang dianggap dewasa jika sudah berusia 21 tahun atau sudah menikah. Ketentuan ini mengharuskan seseorang untuk terlebih dahulu berusia 21 tahun atau sudah menikah sebelum dinyatakan cakap dalam melakukan perbuatan hukum. Mengingat sebagian besar pemain *Mobile Legends* adalah anak di bawah umur, maka mereka dikategorikan sebagai subjek yang belum cakap hukum. Hal ini menyebabkan transaksi yang dilakukan dapat dipertanyakan keabsahannya.

Objek transaksi dalam game berupa *item virtual* dan *currency game* memenuhi syarat ketiga karena memiliki nilai ekonomis yang dapat diukur. Sementara untuk syarat keempat mengenai sebab yang halal, meskipun transaksi mikro telah menjadi praktik umum, keterlibatan anak di bawah umur menimbulkan kekhawatiran terkait aspek perlindungan konsumen dan potensi penyalahgunaan yang dapat merugikan kepentingan anak. Akibat hukum dari transaksi oleh seseorang di bawah umur dalam e-commerce yang jelas-jelas tidak memenuhi salah satu syarat subjektif di atas ialah lemahnya kekuatan hukum terhadap kontrak tersebut. Suatu kontrak yang diadakan oleh orang yang tidak cakap dapat dibatalkan atas dasar kehendak pihak lainnya yang merasa dirugikan. Hal ini disebabkan oleh keabsahan kontrak elektronik yang melibatkan anak di bawah umur sebagai salah satu atau kedua pihak telah menyalahi ketentuan keabsahan perjanjian menurut hukum.

Seperti salah satu kasus yang tercatat oleh YLKI Bekasi pada Tahun 2023 terdapat seorang anak di bawah umur melakukan transaksi pembelian *item* dalam game *Mobile Legends* menggunakan akun bank milik orang tuanya untuk melakukan *purchasing* dalam *Game Mobile Legends* yang dilakukan selama kurang lebih satu bulan dimulai pada tanggal 15 Februari sampai dengan 10 Maret 2023. Transaksi ini mencapai Rp 12.000.000 (dua belas juta rupiah) yang

dilakukan dalam 24 transaksi dengan rincian 15 transaksi diamonds pack senilai Rp. 8.400.000 (delapan juta empat ratus ribu rupiah) dan 9 transaksi skin hero senilai Rp. 3.600.000 (tiga juta enam ratus ribu rupiah). Ibu korban yang berinisial SR melaporkan transaksi tidak wajar di kartu kredit miliknya ke Polres Metro Bekasi pada Maret 2023. Kemudian SR juga melaporkan hal ini kepada bank kartu kreditnya dalam kasus ini Bank Central Asia atau biasa disebut bank BCA atas transaksi itu dan disusul pengaduan ke Yayasan Lembaga Konsumen Indoensia (YLKI) Bekasi. Penyelesaian kasus ini dilakukan dengan cara mediasi yang dihadiri oleh pihak korban, Google Play selaku platform, Moonton selaku developer game Mobile Legend, bank BCA selaku platform transaksi dan Lembaga Bantuan Hukum (LBH) Bekasi sebagai pendamping hukum. Setelah melalui proses mediasi, hanya 70% (Tujuh Puluhan Persen) dari total kerugian yang dapat dikembalikan, sementara akun game yang bersangkutan dibekukan oleh pihak pengembang secara keseluruhan.

Permasalahan terkait anak dibawah umur yang menggunakan akun orang tuanya dalam bertransaksi game online ini cukup sering terjadi di Indonesia, beberapa kasus yang ada, yaitu :

**Tabel 1.2**  
**Data Kasus Anak dibawah Umur**

| No. | Register Kasus        | Usia     | Jumlah Transaksi | Penyelesaian                        | Hasil                 |
|-----|-----------------------|----------|------------------|-------------------------------------|-----------------------|
| 1   | 67/BPSK-JKT/VIII/2022 | 13 Tahun | Rp8.500.000      | Mediasi dengan pihak developer game | Pengembalian dana 85% |
| 2   | 34/LBH-SBY/IV/2023    | 11 Tahun | Rp15.700.000     | Mediasi melalui OJK                 | Pengembalian dana 60% |

**Sumber: BPSK Jakarta dan LBH Surabaya**

Anak di bawah umur secara hukum tidak memiliki kecakapan untuk membuat perjanjian terlebih lagi menggunakan akun milik orang tuanya dalam bertransaksi, hal ini menimbulkan pertanyaan mendasar tentang keabsahan transaksi yang dilakukan. Selain dalam Pasal 1320 KUHPerdara yang mengatur tentang keabsahan perjanjian, terdapat beberapa peraturan lain seperti.

Pelanggaran terhadap Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 17 ayat (2) dikatakan "Para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan/atau pertukaran Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik selama transaksi berlangsung." Dalam hal ini Anak melakukan pembelian tanpa persetujuan orang tua. Kemudian dalam PP PMSE Pasal 22 yang mengatur tentang hak konsumen, Dimana konsumen memiliki hak untuk mendapatkan keamanan dalam bertransaksi dan dalam Pasal 23 juga menjelelaskan kewajiban pelaku usaha untuk menjamin keamanan dalam bertransaksi kemudian dalam Pasal 24 mengatur mekanisme perlindungan konsumen dalam transaksi elektronik termasuk perlindungan konsumen yang belum dewasa.

Urgensi penelitian ini semakin relevan mengingat proyeksi pertumbuhan industri game Indonesia yang diperkirakan akan mencapai USD 2.8 miliar (Dua Koma Delapan Miliar Dollar Amerika) pada tahun 2025. Tanpa kerangka hukum yang komprehensif dan mekanisme perlindungan yang adequate, potensi kerugian akibat transaksi tidak sah oleh anak di bawah umur akan terus meningkat. Melalui analisis mendalam terhadap kasus nomor 45/YLKI-BKS/III/2023 dan berbagai kasus serupa, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi celah hukum yang ada, menganalisis efektivitas mekanisme perlindungan yang tersedia, serta merumuskan rekomendasi untuk penyempurnaan regulasi di masa mendatang. Dengan demikian, diharapkan dapat tercipta ekosistem gaming yang tidak hanya mendukung pertumbuhan industri, tetapi juga menjamin perlindungan hukum bagi seluruh pemangku kepentingan, terutama konsumen di bawah umur dan orang tua mereka.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis merumuskan beberapa poin masalah yang menjadi objek pembahasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Klausul Baku dalam *Game Mobile Legends* terhadap anak dibawah umur dalam kasus yang terjadi di Yayasan Lembaga Konsumen

Indonesia Bekasi ditinjau dari Peraturan Pemerintah No. 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik?

2. Bagaimana akibat hukum terhadap para Pihak yang terlibat dalam kasus yang terjadi di Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia Bekasi?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian skripsi ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui klausul baku dalam *Game Mobile Legends* terhadap anak dibawah umur dalam kasus yang terjadi di Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia Bekasi ditinjau dari Peraturan Pemerintah No. 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.
2. Untuk mengetahui akibat hukum terhadap Para Pihak yang terlibat dalam kasus yang terjadi di Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian tentang Keabsahan Klausul Baku dalam *Game Mobile Legends* oleh Anak di Bawah Umur Umur Dihubungkan dengan Peraturan Pemerintah No. 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (Studi Kasus No. 45/YLKI-BKS/III/2023) diharapkan bisa memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Dari segi teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam menambah dan memperluas wawasan untuk suatu upaya dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang hukum perdata khususnya hukum perjanjian dan perlindungan hukum.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Penulis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan memperluas wawasan dalam pengembangan ilmu pengetahuan mengenai ilmu keperdataan dan hukum perjanjian.

b. Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan juga referensi yang bermanfaat untuk menjadikan bahan literatur ataupun rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

c. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber bacaan yang dapat memberikan manfaat dan juga menambah wawasan terkait dengan klausul baku dalam game dan aspek-aspek hukum yang mengaturnya. Sehingga diharapkan Masyarakat agar bisa lebih teliti dalam melakukan transaksi elektronik.

**E. Kerangka Pemikiran**

Dalam penulisan terhadap permasalahan diatas penulis menggunakan beberapa kerangka teori dalam penelitian skripsi ini, antara lain :

**1. Teori Perlindungan Hukum**

Negara yang menganut sistem negara hukum tentunya akan mengedepankan perlindungan hukum buntut setiap warganya hal ini sejalan dengan Indonesia yang menganut sistem negara hukum yang mana telah tertuang pada Pasal 1 ayat (3) Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang menyatakan bahwa: “ Indonesia adalah negara hukum”. Oleh karena itu bagi negara yang menganut sistem negara hukum tentunya akan mengedepankan konsep perlindungan hukum terhadap warga negaranya. Perlindungan hukum yang diberikan juga merupakan suatu usaha pemerintah lewat suatu peraturan sehingga bertujuan agar warga negaranya dapat hidup dengan tenang dan mendapatkan perlakuan yang adil.<sup>7</sup> Disamping itu dalam konsepsi Negara hukum ada dikenal dua tipe Negara hukum yang salah satunya adalah Negara hukum dalam arti luas dimana negara bertugas menjaga kemanan dalam arti kata seluas-luasnya. Termasuk berupaya mewujudkan kesejahteraan bagi seluruh warga negara. Karena

---

<sup>7</sup> Ridwan HR, (2018). *Hukum Administrasi Negara*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, hlm. 267.

seluruh warga negara adalah konsumen. Maka perlindungan dan kesejahteraan konsumen menjadi tanggung jawab negara.

Hal tersebut sejalan dengan Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang pada Pasal 28D ayat (1) menyatakan bahwa:

“Setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama di hadapan hukum”.

Berdasarkan dasar dari perlindungan hukum tersebut, Semua warga negara Indonesia berhak mendapatkan perlindungan hukum bahkan bagi anak dibawah umur sekalipun. Teori perlindungan hukum merupakan teori yang mengkaji dan menganalisis tentang wujud atau bentuk tujuan perlindungan, subjek hukum yang dilindungi, serta objek perlindungan yang diberikan oleh hukum kepada subjeknya. Fitzgerald mengembangkan pemikiran ini lebih lanjut dengan menyatakan bahwa hukum bertujuan mengintegrasikan dan mengkoordinasikan berbagai kepentingan dalam masyarakat. Perlindungan terhadap kepentingan tertentu hanya dapat dilakukan dengan cara membatasi berbagai kepentingan di lain pihak. Kepentingan hukum adalah mengurus hak dan kepentingan manusia, sehingga hukum memiliki otoritas tertinggi untuk menentukan kepentingan manusia yang perlu diatur dan dilindungi.

Dasar filosofis Perlindungan hukum di Indonesia berakar pada Pancasila sebagai groundnorm negara. Sila kedua Pancasila, "Kemanusiaan yang adil dan beradab", memberikan pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia. Sementara sila kelima, "Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia", menegaskan komitmen negara untuk memberikan perlindungan hukum yang adil dan merata. Dalam konteks filosofis yang lebih luas, John Locke mengembangkan teori hak-hak kodrati yang menyatakan bahwa manusia memiliki hak yang melekat sejak lahir yang harus dilindungi oleh negara. Pemikiran ini menjadi salah satu fondasi penting dalam pengembangan konsep perlindungan hukum modern. Perlindungan hukum

seyogyanya tercermin dengan berjalannya hukum, proses hukum dan akibat dari pelaksanaan hukum itu sendiri.<sup>8</sup>

Sajipto Raharjo menyatakan bahwa usaha mengatur beragam kepentingan masyarakat agar tidak terjadinya perselisihan serta bisa dinikmati seluruh hak yang diakui hukum disebut sebagai perlindungan hukum. Dalam hal ini, pengorganisasian dilaksanakan melalui memberi batasan kepentingan tertentu serta memberi yang lainnya dengan terukur.<sup>9</sup> Perlindungan hukum haruslah sesuai tahap. Artinya, hal tersebut datang dari ketentuan-ketentuan hukum dan seluruh aturan yang diberi oleh masyarakat, di mana hakikatnya ialah persetujuan guna mengurus hubungan sikap di antara anggota Masyarakat atau di antara individu, di mana pemerintah bertindak sebagai wakil kepentingan masyarakat. Kemudian Philipus berpendapat bahwasannya perlindungan hukum merupakan suatu langkah untuk melindungi subjek hukum dengan menggunakan perangkat hukum. Menurutnya, perlindungan hukum tersebut terbagi dua bentuk, yaitu :

a. Perlindungan Hukum Preventif

Perlindungan ini diberikan oleh pemerintah dengan tujuan dalam melakukan pencegahan supaya tidak terjadi suatu pelanggaran. Hal tersebut termuat atau terbentuk dalam peraturan perundang-undangan yang sehingga dapat memberikan ketentuan-ketentuan dalam hal melakukan sesuatu.

b. Perlindungan Hukum Represif

Perlindungan ini merupakan suatu perlindungan akhir yang berupa sanksi-sanksi yang diberikan pada saat sengketa atau permasalahan telah terjadi. Jadi dapat dikatakan perlindungan hukum represif bertujuan untuk menyelesaikan sengketa dalam arti luas.<sup>10</sup>

Pendapat diatas dalam konteks transaksi elektronik *game online*, perlindungan preventif dapat berupa Pengaturan klausul baku yang adil dan

---

<sup>8</sup> Sudikno Mertokusumo, (2019). *Penemuan Hukum*, Bandung: Citra Aditya Bakti, hlm. 38

<sup>9</sup> Satjipto Rahardjo, (2012) *Ilmu Hukum*, Bandung: Citra Aditya Bakti, hlm. 53-54.

<sup>10</sup> Philipus M. Hadjon, (1987). *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*, Surabaya: Bina Ilmu, Hlm.27.

transparan, Sistem verifikasi usia pengguna, Mekanisme persetujuan orang tua untuk transaksi oleh anak di bawah umur, Pembatasan nilai transaksi, Edukasi pengguna tentang risiko dan tanggung jawab. Sedangkan perlindungan hukum represif meliputi Penyelesaian sengketa melalui pengadilan, Mekanisme mediasi dan arbitrase, Sistem kompensasi dan restitusi, Sanksi administratif terhadap pelaku usaha yang melanggar, Pemulihan hak-hak konsumen yang dirugikan. Pemulihan hak konsumen menggunakan Prinsip *Restitutio in Integrum*.

Prinsip *restitutio in integrum* merupakan prinsip fundamental dalam perlindungan hukum yang menekankan pemulihan ke keadaan semula sebelum terjadinya pelanggaran hukum. Menurut Sudikno Mertokusumo, prinsip ini bertujuan mengembalikan keadaan korban seperti sedia kala sebelum terjadinya kerugian.<sup>11</sup> M. Yahya Harahap menegaskan bahwa *restitutio in integrum* memiliki tiga elemen penting, yaitu:<sup>12</sup>

- a. Pemulihan hak materiil
- b. Pemulihan hak immateriil
- c. Pemulihan kedudukan hukum

Dalam konteks transaksi elektronik, Sutan Remy Sjahdeini mengembangkan aplikasi prinsip ini menjadi :<sup>13</sup>

- a. Pengembalian dana transaksi tidak sah
- b. Pemulihan status akun
- c. Rehabilitasi reputasi digital

Ricardo Simanjuntak menekankan bahwa dalam kasus transaksi elektronik oleh anak di bawah umur, prinsip *restitutio in integrum* harus mempertimbangkan :<sup>14</sup>

- a. Kepentingan terbaik anak

---

<sup>11</sup> Sudikno Mertokusumo, (2010). *Mengenal Hukum: Suatu Pengantar*, Yogyakarta : Liberty.

<sup>12</sup> M. Yahya Harahap (2016). *Hukum Acara Perdata*, Jakarta : Sinar Grafika, ,Hlm.18.

<sup>13</sup> Sutan Remy Sjahdeini, (2009). *Hukum Siber: Sistem Pengamanan E-Commerce*, Bandung : Citra Aditya Bakti, ,Hlm.

<sup>14</sup> Ricardo Simanjuntak, (2018). *Hukum Kontrak: Teknik Perancangan Kontrak Bisnis*, Jakarta : Kontan Publishing, Hlm.47.

- b. Proporsionalitas pemulihan
- c. Efektivitas mekanisme ganti rugi

Satjipto Rahardjo mengembangkan konsep perlindungan hukum progresif yang relevan dengan era digital. Menurutnya, hukum harus mampu mengikuti perkembangan masyarakat dan teknologi, sambil tetap memberikan perlindungan optimal kepada subjek hukum. Dalam konteks transaksi *game online*, ini berarti:

- a. Adaptasi regulasi terhadap perkembangan teknologi
- b. Pengembangan mekanisme perlindungan yang sesuai dengan karakteristik transaksi digital
- c. Harmonisasi antara kepentingan bisnis dan perlindungan konsumen
- d. Penguatan sistem pengawasan transaksi elektronik
- e. Pengembangan instrumen hukum yang responsif terhadap perubahan teknologi

Berdasarkan penjelasan mengenai perlindungan hukum, bahwasannya perlindungan hukum merupakan pemberian jaminan atas hak dan kewajiban bagi setiap orang dengan tujuan untuk dapat memenuhi setiap kepentingan, oleh karena itu dengan melalui perlindungan hukum bagi pemain *game online* mendapatkan adanya kepastian atas hak yang dimilikinya. Perlindungan hukum bertujuan untuk mencari keadilan. Keadilan dibentuk oleh pemikiran yang benar, dilakukan secara adil dan jujur serta bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan. Rasa keadilan dan hukum harus ditegakkan berdasarkan hukum positif untuk menegakkan keadilan dalam hukum sesuai dengan realita di masyarakat yang menghendaki tercapainya masyarakat yang aman dan damai.

Dalam kaitannya dengan *game online* maka hak yang pemain miliki menjadi suatu hal yang penting untuk dapat diberikan dan juga perlindungan hukum menjadi suatu peran yang penting dalam upaya pemenuhan hal tersebut. Dalam hal ini *Mobile Legends* yang mana terdapat sistem pembelian dalam aplikasi, oleh karena dalam hal untuk tercapainya perlindungan hukum amat sangat diutamakan mengenai prinsip *Utmost Good Faith* (itikad baik)

dari kedua belah pihak sebagaimana tertuang dalam Pasal 17 ayat (2) UU ITE dimana dikatakan "Para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan/atau pertukaran Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik selama transaksi berlangsung."

Pasal 39 ayat (1) PP PSTE menyatakan bahwa "Dalam penyelenggaraan Agen Elektronik, penyelenggara Agen Elektronik harus memperhatikan prinsip: a. kehati-hatian; b. pengamanan dan terintegrasinya sistem Teknologi Informasi; c. pengendalian pengamanan atas aktivitas Transaksi Elektronik; d. efektivitas dan efisiensi biaya; dan e. perlindungan konsumen sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan".

Pasal 7 UU No.8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen juga menyatakan :

"Kewajiban pelaku usaha adalah:

- a. beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya;
- b. memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan;
- c. memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
- d. menjamin mutu barang dan/atau jasa yang diproduksi dan/atau diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu barang dan/atau jasa yang berlaku;
- e. memberi kesempatan kepada konsumen untuk menguji, dan/atau mencoba barang dan/atau jasa tertentu serta memberi jaminan dan/atau garansi atas barang yang dibuat dan/atau yang diperdagangkan;
- f. memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian atas kerugian akibat penggunaan, pemakaian dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang diperdagangkan; g. memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian apabila barang dan/atau jasa yang diterima atau dimanfaatkan tidak sesuai dengan perjanjian."

Rumusan perlindungan yang terdapat dalam Pasal 39 ayat (1) tersebut merupakan salah satu bentuk dari perlindungan yang menyatakan bahwa seorang Pemain *game online* dianggap sebagai konsumen dan developer game bertindak sebagai agen elektronik dan pada butir mewajibkan agen elektronik untuk memberikan perlindungan konsumen sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku dalam hal ini terdapat pada UU

Perlindungan Konsumen. Pada Pasal 7 UU Perlindungan Konsumen butir g menyatakan kewajiban pelaku usaha, yaitu memberikan ganti rugi kepada konsumen.

Ketentuan-ketentuan tersebut merupakan bentuk upaya untuk menjamin adanya suatu kepastian hukum yang diharapkan sebagai benteng untuk meniadakan tindakan sewenang-wenang yang dilakukan developer game, karena dengan timbulnya kesewenang-wenang yang dilakukan dalam hal transaksi suatu produk dalam game akan mengakibatkan ketidakpastian hukum dan mungkin saja terjadi *miss selling*.

## 2. Teori Kepastian Hukum

Gustav Radbruch mengemukakan bahwa hukum memiliki tiga nilai dasar: keadilan, kemanfaatan, dan kepastian hukum. Kepastian hukum merupakan salah satu tujuan hukum yang sangat penting dalam konteks transaksi elektronik. Van Apeldoorn memperkuat konsep ini dengan menyatakan bahwa kepastian hukum memiliki dua dimensi:

- a. Kepastian tentang hukum itu sendiri
- b. Kepastian oleh karena hukum

Ketidakpastian hukum dapat membuat hilangnya makna, karena tidak bisa dijadikan pedoman lagi terhadap tingkah laku tiap orang. Kepastian tersebut merupakan bagian dari tujuan hukum. Pada dasarnya prinsip kepastian hukum lebih menekankan pada penegakan hukum yang berdasarkan kepada pembuktian secara formil, artinya suatu pelanggaran yang disebabkan oleh perbuatan hanya dapat dikatakan melanggar jika berlaku aturan tertulis tertentu. Sebaliknya menurut prinsip keadilan, perbuatan yang tidak wajar, tercela, melanggar kepatutan dan sebagainya dapat dianggap sebagai pelanggaran demi tegaknya keadilan, meskipun ditinjau secara formal tidak ada aturan tertulis/peraturan perundang-undangan yang melarangnya.

Menurut Utrecht, kepastian hukum mengandung dua pengertian, yaitu pertama, adanya aturan yang bersifat umum membuat individu mengetahui perbuatan apa yang boleh atau tidak boleh dilakukan, dan kedua, berupa

keamanan hukum bagi individu dari kesewenangan pemerintah karena dengan adanya aturan yang bersifat umum itu individu dapat mengetahui apa saja yang boleh dibebankan atau dilakukan oleh Negara terhadap individu.<sup>15</sup>

Kepastian hukum merupakan perlindungan yustisiabel terhadap tindakan sewenang-wenang, yang berarti seseorang akan dapat memperoleh sesuatu yang diharapkan adanya kepastian hukum masyarakat akan lebih tertib.<sup>16</sup> Hukum bertugas menciptakan kepastian hukum karena bertujuan untuk ketertiban masyarakat. Maka dari itu kepastian hukum Secara garis besar menurut Utrecht, kepastian hukum mengandung dua pengertian diantaranya:<sup>17</sup>

- a. Adanya aturan yang bersifat umum membuat individu mengetahui perbuatan apa yang boleh atau tidak boleh dilakukan.
- b. Berupa keamanan hukum bagi individu dari kesewenangan pemerintah karena dengan adanya aturan yang bersifat umum itu individu dapat mengetahui apa saja yang boleh dibebankan atau dilakukan oleh Negara terhadap individu.

Sudikno Mertokusumo berpendapat bahwa kepastian hukum merupakan jaminan bahwasannya hukum dilaksanakan, dan mempunyai hak berdasarkan hukum akan mendapatkan haknya, serta putusan dapat dijalankan.<sup>18</sup> Dalam konteks perjanjian para pihak yang melakukan Tindakan hukum, akan diawali dan juga munculnya itikad baik dalam melakukannya. Dengan kata lain kepastian hukum tersebut muncul dengan adanya kesadaran masyarakat yang telah mencapai kesepakatan untuk melakukan perjanjian dengan didasari itikad baik.

---

<sup>15</sup> Riduan Syahrani, (1999). *Rangkuman Intisari Ilmu Hukum*, Bandung: Penerbit Citra Aditya Bakti, hlm.23.

<sup>16</sup> Sudikno Mertokusumo, (2007). *Mengenal Hukum (Suatu Pengantar)*, Yogyakarta: Liberty, hlm. 45

<sup>17</sup> Riduan Syahrani, (1999). *Rangkuman Intisari Ilmu Hukum*, Bandung: Citra Aditya Bakti, hlm. 23

<sup>18</sup> Sudikno Mertokusumo, (2007). *Mengenal Hukum Suatu Pengantar*, Yogyakarta: Liberty, hlm.160.

Itikad baik sendiri sudah dijelaskan dalam KUH Perdata Pasal 1338 KUH Perdata yang berbunyi “Persetujuan harus dilaksanakan dengan itikad baik.” Di dalam Pasal tersebut dijelaskan bahwa suatu persetujuan atau perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik, namun tidak ada yang mengatur secara eksplisit maksud itikad baik tersebut sehingga tidak ada ukuran itikad baik tersebut dilakukan. Menurut Wirjono Prodjodikoro dan Soebekti, itikad baik (*te goeder trouw*) yang sering diterjemahkan sebagai kejujuran, dibedakan menjadi dua macam, yaitu;

- a. Itikad baik pada waktu akan mengadakan hubungan hukum atau perjanjian, dan
- b. Itikad baik pada waktu melaksanakan hak-hak dan kewajiban-kewajiban yang timbul dari hubungan hukum tersebut.<sup>19</sup>

Itikad baik yang merupakan bagian dari suatu kepastian hukum dalam konteks kepastian hukum, kepastian hukum merupakan suatu jaminan bahwasannya Pemain akan mendapatkan perlindungan hukum yang sah dari berbagai hal yang dapat merugikannya. Kepastian hukum juga merupakan jaminan hukum yang berisi keadilan. Norma-norma yang memajukan keadilan harus sungguh-sungguh berfungsi sebagai peraturan yang ditaati. Menurut Gustav Radbruch keadilan dan kepastian hukum merupakan bagian-bagian yang tetap dari hukum. Beliau berpendapat bahwa keadilan dan kepastian hukum harus diperhatikan, kepastian hukum harus dijaga demi keamanan dan ketertiban suatu negara. Akhirnya hukum positif harus selalu ditaati. Berdasarkan teori kepastian hukum dan nilai yang ingin dicapai, yaitu nilai keadilan dan kebahagiaan.<sup>20</sup>

*Term of Service* yang merupakan klausul baku juga merupakan suatu perjanjian, dalam memenuhi prestasinya maka masing-masing pihak harus mempunyai itikad baik. Adapun ukuran itikad baik adalah kepatutan dan keadilan “kepatutan di dalam perjanjian dimaksudkan agar jangan sampai

---

<sup>19</sup> Riduan Syahrani, (2000). *Seluk Beluk dan Azas-azas Hukum Perdata*, Bandung: Alumni, hlm. 260.

<sup>20</sup> Achmad Ali, (2002). *Menguak Tabir Hukum (Suatu Kajian Filosofis dan Sosiologis)*, Jakarta: Penerbit Toko Gunung Agung, hlm. 95.

pemenuhan kepentingan salah satu pihak terdesak, jadi harus ada keseimbangan antara berbagai kepentingan pihak-pihak yang bersangkutan”. Sedangkan keadilan adalah kepastian untuk mendapatkan apa yang sudah dijanjikan, namun pemenuhan janji itu harus memperhatikan norma-norma yang berlaku”.<sup>21</sup>

Teori kepastian hukum dalam suatu perjanjian jika dikaitkan dalam hal perlindungan hukum tentu sejalan dengan prinsip-prinsip yang ada di dalam *Term of Service*, salah satunya, yaitu asas *Pacta Sunt Servanda* yang tercantum dalam Pasal 26 Konvensi Wina tentang Hukum Perjanjian pada tahun 1969. Asas ini berasal dari bahasa latin yang mempunyai arti "perjanjian harus ditepati". *Term of Service* sebagai perjanjian yang mengikat wajib ditaati para pihak namun tetap memperhatikan prinsip itikad baik. Jika salah satu pihak melanggar isi perjanjian, pihak lainnya dapat menuntut atas dasar wanprestasi. Untuk membatalkan perjanjian pun perlu persetujuan kedua belah pihak namun perjanjian dapat ditarik kembali dengan alasan yang kuat menurut undang-undang. Dengan adanya asas ini memberikan kepastian hukum dalam hubungan kontraktual dalam hal ini klausul baku (perjanjian) *game online*.

### 3. Teori Perjanjian

Klausul baku dan jual beli yang dilakukan anak dibawah umur ini masuk kedalam hukum perjanjian. Menurut Subekti, perjanjian adalah peristiwa ketika seorang atau lebih berjanji melaksanakan perjanjian atau untuk melaksanakan suatu hal. Menurut Prof. Dr. R. Wirjono Prodjodikoro, S.H., perjanjian merupakan suatu perbuatan hukum antara dua pihak mengenai harta benda, dengan suatu pihak berjanji atau dianggap berjanji untuk melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu, sedangkan pihak lainnya berhak menuntut pelaksanaan janji tersebut.<sup>22</sup> Sementara itu berdasarkan Pasal 1313 KUHP, perjanjian adalah suatu perbuatan dengan

---

<sup>21</sup> R. Subekti, (1991). *Hukum Perjanjian*, Jakarta: PT. Intermassa, hlm. 87.

<sup>22</sup> Subekti, (1991). *Hukum Perjanjian*, Jakarta: PT Intetnusa, hlm. 1.

mana satu orang lebih mengikatkan dirinya terhadap orang lain. Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa definisi dari perjanjian adalah kesepakatan para pihak untuk melakukan prestasi sehingga timbul hak dan kewajiban para pihak.

Suatu perjanjian dapat dikatakan sah sehingga diakui oleh hukum dan mengikat para pihak apabila telah memenuhi syarat-syarat yang telah ditegaskan pada Pasal 1320 KUHPerdara. Syarat-syarat tersebut meliputi:

a. Sepakat antara para pihak untuk mengikatkan dirinya

Bahwa sebelum mengadakan perjanjian, para pihak harus terlebih dahulu untuk sepakat mengenai hal-hal pokok yang akan diadakan dalam perjanjian. Berdasarkan Pasal 1321 KUHPer, kata sepakat tidaklah sah apabila diberikan karena kekhilafan, paksaan atau penipuan. Sehingga dalam hal ini kata sepakat wajib diucapkan dalam keadaan sadar dan memang atas dasar kehendak para pihak. Seseorang dikatakan memberikan persetujuannya atau kesepakatannya (toestemming) jika ia memang menghendaki apa yang disepakati.<sup>23</sup>

b. Cakap untuk membuat suatu perjanjian

Cakap untuk membuat perjanjian memiliki makna bahwa pihak-pihak yang akan mengadakan perjanjian haruslah orang-orang yang mampu untuk melakukan perbuatan hukum sesuai dengan yang telah ditetapkan oleh undang-undang yakni orang yang sudah dewasa. Ukuran dewasa tersebut, yaitu ketika sudah berumur 21 tahun atau sudah menikah seperti yang dikatakan dalam Pasal 330 KUHPerdara.

c. Suatu hal tertentu

Suatu hal tertentu dalam hal ini menyangkut objek perjanjian yakni haruslah jelas dan dapat ditentukan. Suatu perjanjian harus memiliki pokok berupa suatu barang yang paling sedikit ditentukan jenisnya. Yang dapat menjadi pokok suatu perjanjian hanyalah barang-barang yang dapat

---

<sup>23</sup> Satrio, J. (1995) *Hukum Perikatan, Perikatan Yang Timbul dari Perjanjian*, Bandung: Citra Adiyta Bakti, hlm. 164

diperdagangkan saja, meskipun barang tersebut baru akan ada di kemudian hari.<sup>24</sup>

d. Suatu sebab yang halal

Suatu sebab yang halal dalam hal ini menyangkut mengenai isi perjanjian. Isi dari perjanjian tersebut tidak boleh bertentangan dengan ketertiban umum, kesusilaan, dan undang-undang.<sup>25</sup> Dengan demikian, apabila isi dari perjanjian tersebut tidak sesuai dengan ketentuan yang ada maka perjanjian tersebut tidak memiliki kekuatan hukum.

Terdapat beberapa asas penting dalam hukum perjanjian yang digunakan sebagai dasar untuk mencapai tujuan sesuai dengan kehendak para pihak. Asas-asas tersebut meliputi:

- a. Asas kebebasan berkontrak
- b. Asas konsensual
- c. Asas *pacta sun servanda*
- d. Asas Persamaan Hak
- e. Asas Itikad Baik

Dalam konteks game online, perjanjian terjadi antara Penyedia Layanan (developer) dengan Pemain melalui persetujuan terhadap syarat dan ketentuan (*terms and conditions*) yang umumnya berbentuk klausul baku. Pemain dianggap menyetujui klausul baku yang ada dalam game karena klausul baku bersifat *take it or leave it*.

Secara keseluruhan, teori perlindungan hukum, teori kepastian hukum dan teori perjanjian saling berkaitan dan bersinggungan dengan penelitian ini. Klausul menekankan pentingnya kejelasan informasi, perlindungan terhadap hak-hak pemain. Dengan demikian, diharapkan klausul baku ini dapat memberikan kepastian hukum kepada para pihak dan manfaat yang optimal tanpa mengabaikan aspek perlindungan hukum yang fundamental. Perlindungan hukum membutuhkan kepastian hukum sebagai landasan implementasi dan Kepastian hukum bertindak menjamin efektivitas

<sup>24</sup> Pasal 1332 dan Pasal 1334 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

<sup>25</sup> Pasal 1337 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

perlindungan hukum dan Keduanya bertujuan mewujudkan keadilan dan ketertiban.

## **F. Langkah - Langkah Penelitian**

### **1. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis. Metode ini merupakan metode penelitian dengan cara mengumpulkan data-data sesuai dengan yang sebenarnya kemudian data-data tersebut disusun, diolah dan dianalisis untuk dapat memberikan gambaran mengenai masalah yang ada. Dengan tujuan penelitian ini adalah memberikan gambaran atau suatu deskripsi dari peraturan perundangan-undangan yang dikaitkan dengan teori-teori hukum dan bersamaan dengan praktek pelaksanaan hukum normatif yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Melalui data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif, yaitu analisa yang mengacu pada norma hukum yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan dan putusan pengadilan serta norma-norma yang hidup.

Penelitian terkait Klausul Baku dalam Game *Mobile Legends* oleh Anak di Bawah Umur ini, metode deskriptif analitis diaplikasikan dengan mendeskripsikan secara faktual kasus-kasus pengaduan di YLKI Bekasi, seperti profil demografis anak yang terlibat, jenis transaksi yang dilakukan, dan nilai kerugian yang dilaporkan. Secara bersamaan, metode ini juga diterapkan untuk menganalisis secara kritis substansi klausul baku dalam *Terms of Service Mobile Legends* (klausul tanggung jawab orang tua, disclaimer, persetujuan transaksi, dan penyelesaian sengketa) dan mengkaji kesesuaiannya dengan ketentuan spesifik dalam PP No.71 tahun 2019. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan pengurus YLKI Bekasi, serta dokumentasi pengaduan, yang kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi kesenjangan antara praktik aktual dan ketentuan regulasi.

## 2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan case study atau studi kasus yang merupakan metode penelitian berfokus pada pengujian mendalam terhadap suatu kasus, peristiwa, atau fenomena tertentu dalam konteks kehidupan nyata. Metode ini memungkinkan peneliti untuk melakukan investigasi komprehensif terhadap sebuah isu spesifik dengan memperhatikan kompleksitas dan keunikan dari kasus yang diteliti.

Robert K. Yin, seorang pakar metodologi penelitian, mendefinisikan studi kasus sebagai penyelidikan empiris yang menginvestigasi fenomena kontemporer dalam konteks kehidupan nyata, terutama ketika batas antara fenomena dan konteks tidak terlihat dengan jelas. Pendekatan ini memberikan kerangka untuk memahami fenomena yang kompleks dengan cara yang holistik melalui eksplorasi mendalam terhadap berbagai sumber data.

Pendekatan case study merupakan metode yang tepat untuk penelitian tentang klausul baku dalam game *Mobile Legends* yang digunakan oleh anak di bawah umur dalam kaitannya dengan PP No.71/2019, dengan studi kasus di YLKI Bekasi. Metode ini memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap praktik klausul baku dalam konteks nyata dan analisis kesesuaiannya dengan regulasi yang berlaku.

Melalui penerapan pendekatan case study secara sistematis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman tentang isu hukum terkait klausul baku dalam game online, perlindungan konsumen anak, dan efektivitas regulasi sistem dan transaksi elektronik di Indonesia.

## 3. Sumber Data

Pada penelitian ini, sumber data yang akan digunakan, yaitu primer dan sekunder.

### a. Sumber Data Primer

Dalam penulisan ini, yaitu sumber atau bahan hukum yang diperoleh langsung dari objek penelitian dalam hal ini dari Yayasan Lembaga

Konsumen Indonesia (YLKI) dan Moontoon selaku developer dari *Game Mobile Legends*.

b. Sumber Data Sekunder

Dalam hal ini berupa bahan-bahan kepustakaan atau sumber literatur, yaitu:

- 1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- 2) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
- 3) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen
- 4) Undang-undang (UU) Nomor 1 Tahun 2024. Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- 5) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019. Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.
- 6) Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik

c. Data Tersier,

Bahan yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder yang dapat didapatkan dari Kamus, Surat kabar, artikel, jurnal hukum dan opini-opini lainnya.

#### 4. Jenis Data

Jenis data yang yang digunakan adalah data kualitatif. Data kualitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk kata-kata (tulisan), gambar (audio) atau video yang memiliki makna. Data-data tersebut diperoleh dari wawancara, pengamatan, pemotretan, perekaman dan lain-lain. Data yang dikumpulkan berupa jawaban atas pertanyaan penelitian yang diajukan terhadap masalah yang dirumuskan dan menjadi tujuan. Dalam penelitian ini berarti mengenai Anak dibawah umur yang melakukan pembelian dalam game online yang merugikan orang tua karena menggunakan rekening miliknya.

## 5. Teknik Pengumpulan Data

### a. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Yaitu dengan mengumpulkan data – data dari berbagai sumber yang berkaitan dengan penelitian ini, seperti peraturan perundang – undangan, buku – buku, penelitian – penelitian terdahulu yang sekiranya dapat mendukung juga mempunyai relevansi dengan masalah *purchasing* oleh anak dibawah umur ini.

### b. Studi Lapangan (*Field Research*)

Yaitu dengan melakukan pengumpulan data- data dari lapangan. Dalam metode pengumpulan data di lapangan ini peneliti menggunakan 3 (dua) macam sebagai berikut :

- 1) Observasi, adalah kegiatan pengamatan pada sebuah objek secara langsung dan detail untuk mendapatkan informasi yang benar terkait objek tersebut. Pengujian yang diteliti dan diamati bertujuan untuk mengumpulkan data atau penilaian.
- 2) Wawancara mendalam, yaitu dengan cara memberikan pertanyaan langsung kepada sejumlah pihak terkait didasarkan pada percakapan intensif dengan suatu tujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Terlebih dahulu menentukan individu atau lembaga yang akan dijadikan sebagai narasumber untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini, akan disiiapkan beberapa pertanyaan dan melakukan wawancara terhadap pihak pihak dalam hal ini YLKI dan Moonton dengan tujuan untuk memperoleh informasi dan juga data – data yang diperlukan dalam penelitian.
- 3) Studi Dokumentasi terhadap dokumen-dokumen yang berkaitan seperti data pengguna internet, data kasus serupa beberapa tahun terakhir dan **beberapa data lainnya.**

## 6. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini sangat penting karena diperlukan agar dapat memperoleh hasil dari data - data bahan penelitian yang dapat digunakan sebagai hasil penelitian. Oleh karena itu metode analisis data yang

digunakan ini bersifat kualitatif, yaitu menganalisis data dengan menafsirkan dan mengambil kebenaran-kebenaran dari data yang diperoleh dari perundang-undangan, hasil kepustakaan dan juga wawancara dengan fokus masalah. Kemudian bahan dan data tersebut di analisis dan didiskusikan, kemudian hasilnya akan disajikan secara deskriptif, yaitu dengan menjelaskan dan mendeskripsikan apa yang sesuai dengan masalah yang diteliti dan data yang diperoleh.

### G. Hasil Penelitian Terdahulu

Sebelum penelitian ini ditulis, sudah ada penelitian yang lain sebelumnya yang meneliti terkait pembahasan dengan pembahasan yang relevan, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Wahyi Brilianti Pamungkas<sup>26</sup> yang penelitiannya fokus membahas terkait Keabsahan Jual Beli *Item* dalam *Game online* Rohan oleh anak dibawah umur melalui media internet dan bagaimana perlindungan hukum bagi parapihaknya.
2. Farisa Afifah Fathania<sup>27</sup> yang dalam penelitiannya membahas tentang Perlindungan bagi anak dibawah umur yang melakukan jula beli dalam platform e-commerce. Pada penelitian yang dilakukan peneliti terfokus pada permasalahan mengenai akibat hukum dari jual beli yang dilakukan anak dibawah umur dalam hal ini akun *game online* dan juga tinjauan hukum terhadap ganti rugi akibat pembatalan jual beli apakah sudah sesuai dengan ketentuan yang berlaku baik secara umum.
3. Evan Aditya Rerpasti<sup>28</sup> yang dalam penelitiannya membahas tentang anak dibawah umur yang melakukan jual beli akun game online mulai dari

---

<sup>26</sup> Wahyi Brilianti Pamungkas, (2012). Jual beli *item* dalam game online rohan oleh anak dihubungkan dengan Pasal 1320 KUHPerdara dan Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, Bandung: Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

<sup>27</sup> Farisa Afifah FathaniaA, (2023). Perlindungan Hukum Bagi Para Pihak Dalam Perjanjian Jual Beli Online Yang Dilakukan Anak Dibawah Umur Pada Platform E-commerce, Palembang: Fakultas Hukum, Universitas Sriwijaya.

<sup>28</sup> Evan Aditya Rerpasti, (2022), Perlindungan Hukum Terhadap Anak di Bawah Umur Dalam Perjanjian Jual Beli Akun *Game Online*, Palembang : Fakultas Hukum, Universitas Sriwijaya.

mekanisme jual beli hingga perlindungan terhadap anak dibawah umur tersebut. Penelitian ini menggunakan UU Perlindungan Konsumen dan UU ITE sebagai tinjauan peraturanya dengan yuridis normatif sebagai pendekatan penelitiannya.

4. Andika Rifky Wibisono<sup>29</sup> yang melakukan penelitian mengenai jual beli akun game PUBG Mobile dari segi keabsahan perjanjiannya yang dilihat dari syarat sah perjanjiannya dalam 1320 KUHPdata dan juga dari segi perlindungan terhadap konsumen dengan dasar UU Perlindungan Konsumen.
5. Severusfebriato Paji Muga<sup>30</sup> yang dalam penelitiannya berfokus mengenai perlindungan terhadap anak dalam transaksi jual beli virtual token *game online* melalui platform Instagram. Dalam penelitiannya menggunakan Pasal 1330 KUHPdata, yaitu peraturan mengenai wanprestasi yang dalam hal ini dilakukan oleh reseller dan UU Perlindungan Hukum sebagai payung hukumnya.

Penelitian ini tentunya berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, selain terdapat perbedaan pada objek penelitian yang akan dilakukan. Adapun pada penelitian yang ingin penulis teliti, yaitu dengan memilih objek kasus No.45/YLKI-BKS/III/2023 yang mana seorang anak dibawah umur dan pihak developer game yakni *Mobile Legends* yang menjadi subjek dalam kasus, Klausul baku yang terdapat dalam *Term of Service* game dan *Purchasing Item* menjadi objek kajian apakah klausul baku ini dapat dianggap sah apabila dilakukan oleh anak dibawah umur. Yang menjadi perbedaan selanjutnya, yaitu mengenai peninjauan peraturan yang terkait perlindungan hukum bagi pemain dibawah umur yang timbul dari perbuatan hukum yang dilakukannya terhadap dirinya maupun pihak developer game. Selanjutnya yang membedakannya, yaitu dalam penelitian ini membahas mengenai kesesuaian hasil penyelesaian kasus

---

<sup>29</sup> Andika Rifky Wibisono, (2023), Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen dalam Perjanjian Jual Beli Akun *Game Online* Player Unknwon's Battlegrounds Mobile (PUBGM), Sumenep : Fakultas Hukum, Universitas Wiraraja.

<sup>30</sup> Severusfebriato Paji Muga, (2024), Perlindungan Hukum Terhadap Anak dalam Transaksi Jual Beli Virtual Token *Game Online* dengan *Reseller* melalui Instagram, Yogyakarta : Fakultas Hukum, Universitas Atma Jaya.

dalam hal ini ganti rugi dengan peraturan yang berlaku yang merasa masih dirugikan atas penyelesaian akhir dari kasus yang terjadi.

