



## **Analisis Yuridis Keabsahan Jual Beli Voucher Game Online oleh Anak di Bawah Umur**

### ***Juridical Analysis of the Legitimacy of Online Game Voucher Transactions by Minors***

**Ammanawwara\*, Tengku Keizerina Devi Azwar, Detania Sukarja & Jelly Leviza**

Program Studi Magister Kenotariatan, Fakultas Hukum, Universitas Sumatera Utara, Indonesia

#### **Abstrak**

Artikel ini menganalisis pengaturan akses game online di Indonesia, validitas jual beli voucher game oleh anak di bawah umur baik secara konvensional maupun elektronik, dan urgensi perlindungan hukum dalam pembelian voucher game oleh anak di bawah umur. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan memanfaatkan data sekunder, terfokus pada peraturan tertulis, asas-asas hukum, sistematika hukum, perbandingan hukum, dan sejarah hukum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi No. 11 Tahun 2016 mengatur akses game online melalui Indonesian Game Rating System (IGRS) yang membagi usia pengguna dalam empat kelompok. Pembelian voucher game oleh anak di bawah umur sah secara hukum, namun tidak sah jika melanggar syarat usia atau kesusilaan serta peraturan perundang-undangan. Perlindungan hukum memerlukan regulasi tentang batasan usia dan kecakapan transaksi, terutama di retail yang menyediakan voucher game, untuk mencegah implikasi negatif penggunaan game online oleh anak-anak.

**Kata Kunci:** Akses Game Online; Voucher Game Anak; Perlindungan Hukum Anak; Indonesian Game Rating

#### **Abstract**

*This article analyzes the regulation of online game access in Indonesia, the validity of purchasing game vouchers by minors, both conventionally and electronically, and the urgency of legal protection in the acquisition of such vouchers by underage individuals. The research method employed is juridical normative, utilizing secondary data, focused on written regulations, legal principles, legal systematics, legal comparisons, and legal history. The findings reveal that Minister of Communication and Information Regulation No. 11 of 2016 governs online game access through the Indonesian Game Rating System (IGRS), categorizing users into four age groups. Purchasing game vouchers by minors is legally permissible but becomes invalid when breaching age or moral requirements and relevant laws. Legal protection necessitates regulations concerning age limits and transactional competency, especially within retail establishments offering game vouchers, to prevent adverse implications of online game usage among children.*

**Keywords:** Online Game Access; Child Game Vouchers; Legal Protection for Children; Indonesian Game Rating

**How to Cite:** Ammanawwara, Azwar, T. K. D., Sukarja, D., & Leviza, J., (2024), Analisis Yuridis Keabsahan Jual Beli Voucher Game Online oleh Anak di Bawah Umur. *ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum*, 6(1) : 74-88,



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat telah memberikan dampak besar pada kehidupan manusia, baik dalam hal peningkatan kesejahteraan maupun sebagai sarana untuk pelanggaran hukum. Hal ini tercermin dalam penggunaan teknologi informasi yang, menurut Ethan Katsh, memengaruhi waktu, ruang, dan hukum secara erat. Dalam konteks ini, aturan hukum yang sesuai sangat penting untuk mengimbangi perkembangan teknologi guna menghindari ketidakseimbangan global (Sastrawidjaja, 2002). Teknologi informasi terus berkembang dan memberikan dampak positif, terutama dalam bidang perdagangan, di mana sinergi antara perdagangan dan teknologi informasi menciptakan konsep e-commerce yang menjadi fenomena dalam era industri 4.0 dan masyarakat 5.0 (Meliala, 1985). *E-commerce* merupakan salah satu bentuk transaksi perdagangan paling banyak dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi. Melalui transaksi perdagangan secara elektronik ini mengubah konsep pasar tradisional (penjual dan pembeli bertemu secara langsung) menjadi konsep *telemarketing* (perdagangan jarak jauh dengan menggunakan internet) (Kurnia Putra, n.d.).

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 merupakan tonggak sejarah dalam pengaturan teknologi informasi dan transaksi elektronik. Meskipun demikian, implementasi UU ITE menghadapi sejumlah persoalan yang muncul dalam penerapannya (Penjelasan umum atas Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016).

Menurut Pasal 1 ayat (2) UU ITE, transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan menggunakan komputer, jaringan komputer, atau media elektronik lainnya. Transaksi semacam ini melibatkan pembeli, penjual, perbankan, jasa pembayaran, dan kurir. Transaksi elektronik dilakukan melalui internet tanpa batasan waktu, bergantung pada kepercayaan antara pihak yang terlibat, tanpa memerlukan pertemuan tatap muka (Setyawati et al., 2017).

Namun, dalam transaksi jual beli elektronik, karena tidak ada pertemuan langsung, sulit bagi penjual untuk memverifikasi apakah pembeli yang terlibat telah mencapai usia dewasa atau masih di bawah umur. Hal ini menjadi salah satu tantangan dalam implementasi UU ITE.

Dalam konteks perkembangan teknologi, game telah mengalami transformasi signifikan menjadi game online yang memfasilitasi interaksi antar pemain melalui jaringan internet. Game online adalah permainan interaktif elektronik yang bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan di berbagai belahan dunia (Syas & Yahsy, 2022). Menurut Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016, permainan interaktif elektronik adalah yang memungkinkan interaksi antara pemain dengan ciri-ciri berupa tujuan dan aturan berbasis aplikasi perangkat lunak elektronik (PM Kominfo No. 11/2016, Pasal 1 ayat 1).

Dalam game online, terdapat benda virtual yang disebut "item". Fenomena ini telah memunculkan perdagangan item virtual dalam permainan, di mana item virtual bisa diperdagangkan dengan uang sungguhan (Kristanto, 2012, hal. 165). Jenis-jenis model game online antara lain subscription-based models, yang mengharuskan pemain membayar biaya bulanan, dan free-to-play models, di mana pemain dapat memainkan game tanpa biaya namun mungkin perlu membeli beberapa item dalam permainan (Lin & Sun, 2007).

Microtransaction adalah praktik yang umum dijumpai dalam game gratis (free-to-play), di mana fitur dasar game tersedia secara cuma-cuma, tetapi item-item tambahan atau peningkatan kualitas layanan ditawarkan dengan membayar sejumlah uang. Istilah ini merujuk pada pembelian item di dalam permainan yang dapat meningkatkan kemampuan atau pengalaman bermain. Barang virtual yang diperoleh dalam game adalah aset non-fisik yang dibeli untuk digunakan dalam lingkungan game atau komunitas daring (Lin & Sun, 2007).

Microtransaction memungkinkan pemain untuk memperoleh item dalam game dengan menukarkan uang sungguhan menjadi mata uang dalam permainan, seperti poin, emas, perak, berlian, skin, atau kotak hadiah (lootbox). Nilai nominal voucher game online bervariasi dan tergantung pada game yang dimainkan.

Perkembangan game online telah menjadi sumber keuntungan bagi para pengembang game. Salah satu cara mereka mendapat untung adalah melalui sistem pembayaran yang terjangkau untuk mengakses permainan, serta dari penjualan barang virtual (Ajara, 2017). Data riset NewZoo pada 2018 menunjukkan bahwa di Indonesia, sekitar 74% pria dan 70% wanita bermain game mobile, di mana sekitar 94% dari mayoritas pemain tersebut mengeluarkan uang untuk membeli item dalam game atau barang virtual dalam kurun waktu enam bulan terakhir pada tahun yang sama. Sebanyak 58% pria dan 50% wanita di antara mereka bahkan menghabiskan uang untuk berlangganan premium (Asia, 2020). Fakta ini mengindikasikan pengaruh besar game online terhadap perekonomian.

Di lain pihak, pemerintah China telah mengambil langkah tegas dalam mencegah kecanduan game, dengan menerapkan aturan yang membatasi waktu bermain anak di bawah umur pada tahun 2021. Anak-anak hanya diizinkan bermain selama satu jam pada Jumat, Sabtu, dan Minggu, sedangkan di hari libur sekolah, waktu bermain diperpanjang menjadi 60 menit per hari. Selain itu, pemerintah China memperketat pengawasan terhadap perusahaan game online, meminta pendaftaran dengan nama asli, serta mewajibkan pemain game untuk menggunakan kartu identitas mereka saat mendaftar game online guna memverifikasi usia mereka. Langkah ini merupakan bagian dari upaya serius pemerintah China dalam mengatasi masalah kecanduan game di negara mereka (Ernkvist & Ström, 2008).

Pembelian item dalam game online terbagi menjadi dua kategori utama. Pertama, item yang dibeli bertujuan untuk meningkatkan kekuatan atau performa karakter, seperti kecepatan atau senjata yang lebih baik. Kedua, item digunakan untuk merubah penampilan karakter atau memperoleh peralatan tambahan yang meningkatkan performa pemainnya (Lin & Sun, 2007). Fitur transaksi mikro ini sering dimanfaatkan produsen game, menyebabkan ketergantungan pemain untuk terus membeli dan menghabiskan uang demi kemajuan dalam permainan (Luthfan, 2021).

Dampak adiktif dari game online, terutama pada anak-anak, sering menyebabkan mereka menggunakan uang dalam jumlah besar untuk membeli item game, bahkan hingga meminta uang kepada orang tua atau melakukan tindakan nekat untuk memenuhi kebutuhan permainan tersebut (Novrialdy & Atyarizal, 2019, 2019). Penelitian juga menunjukkan bahwa usia pelaku kejahatan yang berhubungan dengan game online adalah remaja usia sekolah (Chen et al., 2005).

Banyak perusahaan game online menyajikan konten yang berpotensi kontroversial seperti kekerasan, pornografi, dan perjudian. Sebagian besar dari permainan ini mengandung adegan atau tindakan kekerasan, yang sering kali melibatkan pertarungan, pembunuhan, dan aksi kekerasan lainnya.

Unsur pornografi dalam game dapat terlihat dalam representasi karakter wanita yang sering kali memakai pakaian yang menyoroti tubuh atau melalui adegan seksual dalam permainan. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran terhadap pengenalan kekerasan dan pornografi pada anak-anak (Argesty, literatur). Pornografi dalam game perlu diwaspadai karena dapat merusak moralitas, khususnya bagi anak-anak yang rentan terhadap pengaruh tersebut (Ulfah, 2020).

Game yang mengandung unsur perjudian menawarkan taruhan uang atau barang berharga dengan imbalan hadiah, sering kali menggunakan uang virtual yang dapat diuangkan. Anak sebagai konsumen memiliki keterbatasan dalam kemampuan kognitifnya, membuat mereka

rentan terhadap dampak penggunaan game yang mengandung unsur perjudian (Triwijayati, 2013).

Voucher game online berfungsi sebagai alat pembayaran di dalam game untuk membeli item yang mendukung karakter pemain dan dapat dibeli melalui platform seperti UniPin atau CodaShop, termasuk marketplace seperti Shopee atau Lazada. Perusahaan game mempermudah proses pembayaran dengan melibatkan ritel, memberikan opsi pembayaran yang lebih mudah. Video viral menunjukkan seorang orang tua marah kepada kasir Indomaret karena anaknya membeli voucher game online senilai Rp 800 ribu. Dalam video tersebut, seorang pria yang diduga sebagai ayah mengonfrontasi kasir mengenai kebijakan Indomaret terkait perlindungan konsumen. Kasus ini menyoroti permasalahan transaksi anak di bawah umur yang dapat menjadi cacat subjektif dalam hukum (Pasal 1320 KUHPerdara).

Penyelenggara sistem elektronik, sesuai Pasal 3 Peraturan Pemerintah No 71 Tahun 2019, memiliki kewajiban menjaga keamanan sistemnya, termasuk penerapan pembatasan usia untuk menghindari permasalahan di masa mendatang. Hal ini penting dalam aplikasi hukum, terutama dalam transaksi jual beli online (Pasal 1320 KUHPerdara). Kasus ini menyoroti peran orang tua sesuai Pasal 45 Undang-Undang No. 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan. Meski UU ITE sebagai sumber utama belum menetapkan batasan usia yang jelas, Pasal 1320 KUHPerdara mengharuskan pertimbangan kecakapan dalam perjanjian.

Permasalahan terkait transaksi anak di bawah umur pada game online memunculkan isu kemampuan untuk bertransaksi dan ketidaksesuaian regulasi usia dan kedewasaan. Kurangnya regulasi pada transaksi game online dan penjualan voucher yang melibatkan pihak ketiga juga menjadi perhatian. Perkembangan pesat game online di Indonesia dengan mudahnya akses dan pembelian voucher oleh anak di bawah umur menunjukkan dampak kurangnya ketentuan usia cakap dalam UU ITE, mempengaruhi berbagai aspek hukum.

Penelitian ini memiliki tujuan utama untuk menganalisis pengaturan akses terhadap game online di Indonesia, validitas jual beli voucher game online oleh anak di bawah umur baik secara konvensional maupun elektronik, serta urgensi perlindungan hukum dalam pembelian voucher game online oleh anak di bawah umur. Tujuannya adalah memahami dan menyelesaikan permasalahan terkait transaksi elektronik, khususnya yang melibatkan anak di bawah umur, serta menyusun regulasi yang lebih jelas dalam konteks ini. Studi ini merujuk pada beberapa penelitian terdahulu, seperti penelitian tentang perlindungan hukum dalam perjanjian jual beli melalui media internet, analisis hukum terhadap transaksi atas kebendaan virtual dalam permainan online, dan evaluasi penerapan syarat kapasitas oleh penyedia layanan pembayaran dalam transaksi game online.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif dalam konteks hukum, yang merupakan kerangka sistematis untuk menyelidiki, menganalisis, dan menguji kebenaran suatu permasalahan hukum. Metode ini melibatkan pengumpulan data sekunder dari bahan pustaka, terutama peraturan tertulis, dengan melakukan analisis terhadap asas-asas hukum, sistematika hukum, perbandingan hukum, dan sejarah hukum (Jonaedi Efendi et al., 2018). Wawancara dengan narasumber juga dilakukan untuk mendukung data sekunder. Penelitian ini bersifat deskriptif analitis, dengan tujuan mengklasifikasi dan menggambarkan gejala-gejala yang relevan terhadap permasalahan hukum yang diteliti. Pendekatan ini fokus pada konseptualisasi hukum sebagai aturan tertulis dalam perundang-undangan atau sebagai norma yang mengatur perilaku manusia. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menggambarkan dan menganalisis hukum yang berlaku, baik secara teoritis maupun praktis, dengan menyoroti

peraturan perundang-undangan terkait dengan teori-teori hukum yang menjadi fokus penelitian dan praktek pelaksanaan hukum dalam masyarakat terkait dengan objek penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan dan wawancara untuk mengeksplorasi transaksi pembelian dan pembayaran oleh anak di bawah umur di retail, terutama di Indomaret dan Alfamart. Sumber data utama melibatkan dokumen resmi, buku, arsip, dan dokumen terkait, dengan analisis yang merujuk pada teori dan aturan hukum. Pendekatan ini memberikan kerangka hukum yang kuat dan mendalam dalam menggambarkan dan menganalisis implementasi hukum dalam berbagai konteks. Penelitian mengandalkan tiga kategori utama data sekunder: bahan hukum primer (undang-undang), bahan hukum sekunder (pendapat ahli dan literatur), dan bahan hukum tersier (kamus dan ensiklopedia hukum). Dengan menggabungkan ketiga kategori ini, penelitian mencapai pemahaman mendalam mengenai kerangka hukum terkait permasalahan yang diteliti, memberikan landasan kuat dan dukungan untuk analisis komprehensif terhadap implementasi hukum dalam konteks yang beragam (Benuf & Azhar, 2020).

Penelitian ini menggunakan studi dokumen dan wawancara sebagai alat pengumpulan data. Studi dokumen difokuskan pada peraturan perundang-undangan dan literatur terkait dengan keabsahan transaksi jual beli, sedangkan wawancara dilakukan untuk memahami SOP dalam transaksi yang melibatkan anak di bawah umur. Dengan menggabungkan studi kepustakaan dan wawancara, penelitian ini bertujuan memberikan pemahaman mendalam mengenai keabsahan jual beli voucher game online oleh anak di bawah umur. Pendekatan kualitatif digunakan untuk analisis data yang disusun secara sistematis, memungkinkan eksplorasi komprehensif untuk mengurai pandangan dari bahan hukum (Efendi & Ibrahim, 2018). Proses analisis ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pemahaman dan penyelesaian permasalahan keabsahan transaksi tersebut.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengaturan Hukum Terhadap Akses Game Online di Indonesia**

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 membentuk suatu kerangka kerja yang bertujuan melindungi masyarakat dari dampak buruk penggunaan game online. Peraturan ini mengelompokkan game berdasarkan kontennya, termasuk unsur rokok, minuman keras, narkoba, kekerasan, dan konten seksual. Kelompok usia pengguna game dibagi menjadi lima kategori, mulai dari usia 3 tahun ke atas hingga semua usia. Pengklasifikasian ini bertujuan memberikan panduan kepada konsumen, terutama orang tua, untuk memahami jenis konten dalam game serta memastikan akses sesuai dengan rentang usia yang cocok. Tujuan utama peraturan ini adalah melindungi konsumen, khususnya anak-anak, dari konten yang mungkin tidak sesuai dengan usia atau kematangan mereka.

Indonesian Game Rating System (IGRS) adalah sistem penilaian yang diperkenalkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika melalui Peraturan Menteri No. 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik (Kominfo, 2023). IGRS bertujuan memberikan panduan kepada penyelenggara game agar dapat memasarkan produk sesuai dengan nilai-nilai budaya Indonesia dan membantu masyarakat, terutama orang tua, dalam memilih game yang sesuai dengan kelompok usia. IGRS mengelompokkan permainan berdasarkan kategori konten dan kelompok usia pengguna, dengan kelompok usia seperti IGRS 3+, IGRS 7+, IGRS 13+, IGRS 18+, dan IGRS SU (dimulai dari usia 7 tahun). Sistem ini memiliki tujuan utama, yaitu memberikan panduan kepada penyelenggara game untuk pemasaran produk yang sesuai dengan nilai-nilai Indonesia dan membantu masyarakat dalam pemilihan game sesuai dengan kelompok usia. Dengan adanya IGRS, diharapkan permainan di pasar game online dapat lebih terkontrol

dan sesuai dengan standar konten yang diinginkan, serta cocok untuk usia pengguna, membantu orang tua mengawasi permainan yang sesuai dengan klasifikasi usia.



Gambar 6.2 Logo Hasil dari klasifikasi  
Sumber : IGRS.id

Pasal 5 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik menetapkan kriteria untuk permainan online yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 3 tahun atau lebih. Kriteria tersebut mencakup larangan menampilkan konten terkait rokok, minuman keras, narkoba, kekerasan, darah, mutilasi, kanibalisme, tokoh menyerupai manusia dengan adegan eksplisit, serta adegan yang dapat menimbulkan hasrat seksual atau penyimpangan seksual. Selain itu, permainan ini tidak boleh mengandung simulasi judi, elemen horor yang sangat menakutkan, fasilitas interaksi dalam jaringan seperti percakapan dan multipemain, dan harus menampilkan ketentuan pendampingan orang tua.

Pasal 6 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 menetapkan kriteria untuk Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 7 tahun atau lebih. Permainan ini harus mematuhi sejumlah ketentuan, termasuk larangan menampilkan konten terkait rokok, minuman keras, narkoba, kekerasan, mutilasi, kanibalisme, dan unsur darah yang realistis. Selain itu, permainan tidak boleh menggunakan bahasa kasar, humor dewasa, atau menampilkan tokoh yang menampilkan bagian tubuh tertentu. Konten yang menimbulkan hasrat seksual, penyimpangan seksual, simulasi judi, dan elemen horor yang sangat menakutkan juga dilarang. Fasilitas interaksi dalam jaringan, seperti percakapan dan pertukaran data pribadi, tidak boleh ada dalam permainan ini.

Permainan Interaktif Elektronik dengan fasilitas transaksi keuangan harus mematuhi ketentuan, yaitu tidak menyimpan data pribadi pengguna dan transaksi hanya dapat dilakukan oleh orang tua atau wali. Untuk permainan kategori kelompok usia 3 tahun, harus disertai pendampingan orang tua.

Permainan Interaktif Elektronik dalam kelompok usia 13 tahun atau lebih harus memenuhi sejumlah kriteria. Beberapa di antaranya termasuk adanya konten terbatas yang berkaitan dengan rokok, minuman keras, dan narkoba, tanpa melibatkan tokoh utama; konten kekerasan yang terbatas pada tokoh animasi tanpa kekerasan yang berlebihan dan senjata realistis; absennya mutilasi dan kanibalisme pada manusia, meskipun boleh menampilkan unsur darah; tidak ada humor dewasa atau konten seksual; absennya tokoh manusia yang memperlihatkan bagian tubuh sensitif; tidak ada suara yang konotasinya berkaitan dengan kekerasan seksual; absennya konten penyimpangan seksual; tidak melibatkan kegiatan judi dengan uang asli atau virtual yang dapat ditukarkan; konten horor yang tidak berlebihan; fasilitas interaksi dalam jaringan seperti percakapan harus dilengkapi dengan penapisan bahasa kasar, umpatan, dan istilah seksual; dan fasilitas pertukaran data pribadi hanya dengan persetujuan pemilik data pribadi.

Permainan Interaktif Elektronik dengan fasilitas transaksi keuangan untuk kelompok usia 3 tahun atau lebih harus mematuhi aturan berikut: tidak boleh menyimpan data pribadi

Pengguna, transaksi hanya dapat dilakukan oleh orang tua atau wali, dan perlu disertai pendampingan orang tua.

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik (IGRS) memuat ketentuan bagi game online berdasarkan kelompok usia pengguna. Bagian ini fokus pada peraturan untuk kelompok usia 18 tahun ke atas, yang melibatkan kriteria terkait konten seperti kekerasan, unsur darah, mutilasi, kanibalisme, humor dewasa, unsur seksualitas, judi, horor, dan fasilitas interaksi dalam jaringan. Penetapan kriteria ini bertujuan untuk memberikan panduan kepada penyelenggara game dalam memasarkan produk sesuai dengan nilai-nilai budaya Indonesia, juga membantu orang tua memilih permainan sesuai dengan usia anak mereka. Peraturan ini juga mencakup persyaratan transaksi keuangan dan penggunaan fasilitas interaksi dalam jaringan untuk game dengan kelompok usia 18 tahun ke atas.

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik (IGRS) menyebutkan kriteria yang membuat suatu game online tidak dapat diklasifikasikan. Game-game tersebut termasuk yang menampilkan atau memperdengarkan materi pornografi, melibatkan kegiatan judi dengan penggunaan uang, baik asli maupun virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli, serta bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Kriteria ini diterapkan untuk menjaga integritas, moralitas, dan kepatuhan terhadap hukum dalam industri permainan interaktif elektronik.

Indonesia menerapkan Indonesia Game Rating System (IGRS) pada tahun 2016 sebagai sistem penilaian usia untuk game yang dirilis di negara ini. Meskipun IGRS telah diberlakukan, sebagian besar game yang ada di Indonesia masih mengikuti sistem Internasional Age Rating Coalition (IARC), terutama di platform seperti Play Store. IGRS dapat berlaku di tingkat nasional maupun internasional. Sementara IARC, sebagai badan kerjasama global, memberikan rating usia dan konten yang konsisten di berbagai platform, termasuk Google Play Store dan Microsoft Store. Metode penilaian IARC melibatkan pengisian kuesioner oleh pengembang game yang mencakup aspek kekerasan, bahasa kasar, konten seksual, narkoba, dan ketergantungan untuk menentukan peringkat usia yang sesuai.

Meskipun Play Store menyediakan informasi tentang game yang akan diunduh, seperti ulasan, peringkat usia, dan jumlah pengguna, penting bagi orang tua untuk memantau aktivitas unduhan game anak-anak mereka. Meski informasi rating usia ditampilkan, perlu diingat bahwa informasi tersebut tetap dapat diakses oleh siapa saja, bahkan jika tidak sesuai dengan usia pengguna. Oleh karena itu, orang tua perlu memahami pengaturan klasifikasi game online untuk memastikan bahwa game yang diakses oleh anak-anak sesuai dengan batasan usia yang diinginkan (Zein, 2019).

Orang tua memiliki peran krusial dalam mengawasi aktivitas anak, terutama dalam penggunaan aplikasi, seperti game online, yang sesuai dengan usia mereka. Sebagai contoh, peringatan rating 12+ pada game Mobile Legends menunjukkan perlunya bimbingan orang tua karena kemungkinan adanya konten yang tidak cocok untuk anak-anak. Dalam hal ini, pendampingan orang tua saat anak menggunakan aplikasi menjadi sangat penting.

Pentingnya peran orang tua dalam mengawasi perilaku anak, terutama dalam hal penggunaan aplikasi dan game online yang sesuai usia, tercermin dalam Undang-Undang No.1 Tahun 1974 Pasal 45 ayat (1). Pasal tersebut menegaskan bahwa orang tua memiliki kewajiban untuk memelihara dan mendidik anak-anak mereka sebaik mungkin, dan kewajiban ini berlaku hingga anak mencapai dewasa.

Regulasi Menteri No. 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik menerapkan Indonesian Game Rating System (IGRS) untuk mengatur game online berdasarkan usia dan konten. Meski demikian, penerapan IGRS belum sepenuhnya memberikan kepastian hukum yang jelas terkait kepatuhan penggunaan sistem penilaian usia game di Indonesia. Diperlukan langkah-langkah lebih lanjut, seperti pemahaman yang lebih baik, pembaruan aturan, dan penegakan yang ketat untuk memastikan kepatuhan optimal pada sistem penilaian usia dalam game online di negara ini.

### **Keabsahan Jual beli Voucher Game Online Yang di Lakukan Oleh Anak di Bawah Umur baik Secara Konvensional maupun Elektronik**

Dalam praktik jual beli online, penjual menawarkan barang melalui situs web, dan kesepakatan terjadi ketika pembeli mengklik barang yang diinginkan. Subjek (penjual dan pembeli) harus memenuhi syarat umum perbuatan hukum, sedangkan objeknya adalah barang yang diperdagangkan. Dalam konteks voucher game online, voucher tersebut menjadi mata uang dalam permainan ketika dibeli dengan jumlah tertentu dalam mata uang rupiah.

Voucher game online berfungsi sebagai mata uang permainan, memungkinkan pembeli membeli item virtual melalui transaksi elektronik dengan penyedia jasa game online. Fasilitas seperti item mall memungkinkan pembelian benda virtual menggunakan uang sungguhan. Barang virtual, seperti item game online, dianggap sebagai benda yang tidak berwujud secara hukum dan dapat dijual belikan menurut Pasal 1457 KUHPerduta.

Perjanjian jual beli secara elektronik tidak berbeda jauh dengan perjanjian konvensional, hanya menggunakan media internet untuk kesepakatan, dengan proses transaksi melalui media elektronik. Dalam konteks game online, voucher berisi detail transaksi dan nomor ID yang penting untuk mengakses aplikasi pihak ketiga.

Pembelian *voucher game online* dapat dilakukan secara konvensional maupun elektronik. Berikut penjelasan tentang keduanya:

#### 1. Jual Beli *Voucher Game Online* Secara Konvensional

Secara tradisional, voucher game online dijual langsung di toko fisik atau outlet tertentu. Pelanggan mengunjungi toko tersebut untuk membeli voucher fisik yang berisi kode unik atau nomor PIN. Kode tersebut dapat digunakan untuk memuat saldo atau mendapatkan item dalam permainan daring. Proses jual beli voucher ini melibatkan interaksi langsung antara penjual dan pembeli di toko fisik, dan voucher juga tersedia di minimarket, toko buku, atau tempat lain yang memiliki izin sebagai penjual resmi atau platform permainan.

#### 2. Jual Beli Voucher Game Online Secara Elektronik (E-Voucher)

Dalam metode elektronik, voucher game online dapat dibeli dan diakses secara digital melalui berbagai platform, payment gateway, atau aplikasi e-commerce. Pelanggan dapat memilih jumlah saldo atau jenis voucher, lalu melakukan pembayaran menggunakan metode elektronik seperti transfer bank atau jasa retail. Proses pembayaran dapat dilakukan dengan bantuan pihak retail melalui kode yang diberikan. Setelah pembayaran berhasil, pelanggan akan menerima konfirmasi pembayaran berupa nomor PIN melalui email atau pesan di platform. Kode tersebut dapat dimasukkan ke akun game secara online untuk mengaktifkan nilai voucher dan mendapatkan konten atau manfaat sesuai dengan jenis voucher yang dibeli. Top Up game juga dapat dilakukan dengan mudah melalui jasa layanan retail dengan memberikan kode pembayaran kepada kasir.

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi No.11 Tahun 2016 mengenai klasifikasi permainan interaktif elektronik berfokus pada pengelompokan game online berdasarkan kelompok usia dan kriteria kontennya. Pasal-pasal seperti Pasal 4 ayat (2), Pasal 5 ayat (2), Pasal

6 ayat (2), dan Pasal 7 ayat (2) menetapkan aturan klasifikasi game untuk kelompok usia tertentu. Pasal 7 ayat (2) mengatur bahwa game online dengan fasilitas transaksi keuangan diperbolehkan untuk usia di bawah 18 tahun, asalkan transaksi dilakukan oleh orang tua atau wali. Aturan ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 yang menyatakan bahwa anak adalah individu di bawah usia 18 tahun. Oleh karena itu, transaksi game online seharusnya tidak dapat dilakukan oleh anak di bawah usia 18 tahun sesuai dengan peraturan dan undang-undang perlindungan anak yang berlaku.

Peraturan Menteri terkait pembelian game online hanya mengatur fasilitas yang membatasi pembelian oleh anak di bawah umur tanpa memberikan kejelasan hukum terkait transaksi dalam game. Evaluasi ulang terhadap peraturan ini oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika dianggap penting untuk mengatasi ketidakjelasan tersebut. Keabsahan jual-beli voucher game online, baik secara konvensional maupun elektronik, tunduk pada KUHPerdara dan undang-undang nomor 19 tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik, serta peraturan penyelenggara transaksi elektronik No.71 tahun 2019. Kedua peraturan tersebut memiliki syarat sah yang serupa, di mana kelemahan kekuatan hukumnya dapat menyebabkan pembatalan, terutama jika terdapat cacat pada kecakapan salah satu pihak atau ketidaksepakatan. Jika isi perjanjian bertentangan dengan undang-undang, ketertiban umum, atau kesusilaan, perjanjian tersebut batal secara hukum menurut prinsip yang dijelaskan oleh Salim (2002).

Keabsahan perjanjian jual beli voucher game ditentukan oleh syarat sahnya sesuai Pasal 1320-1337 Buku III KUHPerdara. Jika hak dan kewajiban yang timbul tidak memenuhi keempat syarat tersebut, perjanjian dapat dibatalkan. Faktor-faktor ini mencakup syarat subjektif dan objektif, dan ketidakpenuhannya dapat menyebabkan pembatalan perjanjian secara hukum (Subekti & Tjitrosudibio, 1999).

Keabsahan jual beli voucher game tidak hanya bergantung pada kecakapan transaksi, tetapi juga terkait dengan pembelian oleh anak di bawah umur yang dapat melanggar kesusilaan dan peraturan hukum. Penggunaan voucher game oleh anak di bawah umur untuk akses game berbayar atau pembelian dalam game yang melibatkan transaksi mikro dapat menghadapi masalah hukum terkait *causa* sebab yang halal.

Terkait permainan judi, Pasal 303 ayat (3) KUHPidana menyebutkan bahwa permainan judi adalah yang mengandalkan peruntungan atau keterampilan pemain. Sistem lootboxes dan roulette dalam game online yang bergantung pada peluang dapat dianggap melibatkan unsur perjudian yang dilarang oleh perundang-undangan Indonesia. Oleh karena itu, sistem monetisasi lootbox dianggap melanggar peraturan perundang-undangan Indonesia (Putra & Gunadi, 2020).

Game online dengan fitur Lotboxes dianggap ilegal di beberapa negara seperti Belanda, Belgia, dan Tiongkok karena pemain membayar dengan harapan mendapatkan sesuatu berdasarkan peluang, yang dianggap berisiko keberuntungan atau ketidakberuntungan. Pasal 46 ayat (2) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 di Indonesia menyatakan bahwa transaksi elektronik yang melibatkan objek yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan, kesusilaan, dan ketertiban umum dianggap tidak sah.

Indonesia Game Rating System (IGRS) mengelompokkan game berdasarkan konten sesuai dengan usia pemain. Transaksi untuk mengakses game yang tidak sesuai dengan kategori usia, terutama yang mengandung konten ilegal seperti perjudian atau pornografi, dianggap tidak sah. Meskipun voucher game online legal untuk diperjualbelikan, transaksi yang menggunakan voucher tersebut untuk mengakses game yang melanggar aturan, terutama oleh anak di bawah umur, dapat dianggap melanggar asas sebab yang halal dalam hukum kontrak. Oleh karena itu, keabsahan transaksi terkait game online di Indonesia tidak hanya bergantung pada legalitas

voucher, tetapi juga pada penggunaannya untuk mengakses game sesuai dengan usia dan ketentuan hukum yang berlaku.

Indonesia Game Rating System (IGRS) mengelompokkan game berdasarkan konten sesuai dengan usia pemainnya. Transaksi untuk mengakses game dengan konten ilegal dianggap tidak sah, meskipun voucher game online legal untuk diperjualbelikan. Penggunaan voucher untuk mengakses game yang melanggar aturan, terutama oleh anak di bawah umur, dapat dianggap melanggar asas hukum kontrak.

Keabsahan transaksi game online bergantung pada legalitas konten yang diakses dengan voucher, selain legalitas voucher itu sendiri. Penerapan prinsip kepastian hukum dalam konteks legalitas jual beli voucher game online oleh anak di bawah umur belum sepenuhnya terpenuhi. Regulasi yang mengatur transaksi oleh anak di bawah umur dalam game online perlu diperjelas agar memberikan kepastian dan pedoman yang tegas. Peraturan Menteri Kominfo No. 11 tahun 2016 menyebutkan bahwa transaksi keuangan harus dilakukan oleh orang tua atau wali jika ada dalam game, tetapi belum memberikan kepastian hukum yang cukup jelas. Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk memperjelas regulasi terkait batasan usia atau kecakapan dalam bertransaksi, terutama dalam konteks perkembangan game online yang terus berkembang.

### **Analisis Urgensi Perlindungan Hukum Atas Pembelian Voucher Game Online Bagi Anak Di bawah Umur**

Anak adalah amanah dari Yang Maha Kuasa yang diberikan kepada orang tua, memerlukan perlindungan, dan tanggung jawab untuk dipelihara, disayangi, dan diarahkan hingga siap mengemban peran sebagai penerus bangsa. Hak anak dilindungi oleh Undang-Undang No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, di mana kedua orang tua bertanggung jawab terhadap tindakan anak. Negara, Pemerintah, Pemerintah Daerah, Masyarakat, dan Keluarga juga memiliki kewajiban melindungi hak anak.

Keberlangsungan perlindungan anak dan mencegah penyelewengan di sistem peradilan pidana anak di Indonesia memerlukan kepastian hukum, seperti yang ditegaskan oleh Arif Gosita. Dalam layanan informasi dan transaksi elektronik, "Term of Service" atau ketentuan layanan mengikat pengguna, dan setuju dengan syarat tersebut berarti komitmen untuk mematuhi aturan yang berlaku.

Gosita (1985) menekankan pentingnya kepastian hukum dalam menjaga perlindungan anak dan mencegah penyelewengan di sistem peradilan pidana anak di Indonesia. Dalam layanan informasi dan transaksi elektronik, seperti website atau aplikasi, istilah "Term of Service" mengacu pada aturan yang mengikat pengguna. Dengan menerima syarat layanan tersebut, pengguna secara efektif menyetujui dan berkomitmen untuk mematuhi ketentuan yang berlaku.

Contoh penerapan syarat usia dalam "Term of Service" terdapat pada Google Play dan Unipin. Google Pay mensyaratkan persetujuan orang tua bagi pengguna di bawah 18 tahun. Unipin, sebagai payment gateway, menetapkan batasan usia minimal 18 tahun untuk bertransaksi virtual property. Wawancara menunjukkan bahwa pembeli voucher game melalui Unipin rata-rata berusia 7 hingga 15 tahun. Term of service ini mencakup perjanjian antara penyedia layanan game online dan pengguna.

Tidak ada kepastian hukum yang dapat memverifikasi izin orang tua atau wali bagi pemilik akun game berusia di bawah 18 tahun. Identitas pembeli seringkali tidak sesuai dengan yang sebenarnya, sulit menentukan kelayakan usia. Di Indonesia, belum ada regulasi menyeluruh terkait game dan transaksi game. Pembatasan usia dalam Google Term of Service dan platform seperti Unipin sering diabaikan. Metode pembayaran untuk voucher game melibatkan virtual account bank, transfer bank, kartu debit/kredit, dan pembayaran melalui retail. Meskipun

mayoritas pembeli voucher game berusia 7-15 tahun, sulit memastikan izin resmi dari orang tua atau wali karena kemungkinan penggunaan identitas yang tidak sesuai dengan usia sebenarnya.

Pembelian voucher game melalui payment gateway dapat dilakukan melalui berbagai metode pembayaran, termasuk virtual account bank, transfer bank, dan kartu debit/kredit. Validasi usia pembeli sulit dilakukan karena kurangnya sistem verifikasi yang kuat. Pembayaran melalui ritel seperti Indomaret atau Alfamart memudahkan anak di bawah usia karena tidak memerlukan akun bank atau e-wallet khusus. Meskipun ada pembatasan transaksi, ritel tidak memiliki SOP yang jelas terkait pembelian oleh anak di bawah umur. Dalam wawancara, terungkap bahwa pihak ritel kadang memberikan pertanyaan kepada anak-anak yang melakukan transaksi di atas batas tertentu untuk memastikan asal-usul uang, namun hal ini tidak konsisten dilakukan. Banyaknya pembelian voucher game melalui ritel mencapai rata-rata 6-10 transaksi per hari, dengan nominal pembelian bervariasi. Orang tua merasa kecewa terkait kurangnya penerapan asas kehati-hatian pihak ritel dalam mencegah anak di bawah umur bertransaksi dalam jumlah besar. Diperlukan peraturan yang memberikan kepastian dan perlindungan bagi transaksi anak di bawah umur, mengatur usia atau kecakapan dalam bertransaksi, dan mengikat semua pihak, termasuk pihak ritel.

Perlindungan hukum terhadap pihak ritel dalam transaksi dengan anak-anak di bawah umur perlu diperhatikan, mengingat potensi gugatan dari orang tua atau wali konsumen. Teeks ini menekankan perlunya pemerintah untuk mengenakan pembatasan atau larangan terhadap pembelian Voucher game online oleh anak-anak, mengingat dampak negatifnya terhadap kesehatan fisik dan psikis. Kecanduan game online, diakui sebagai gangguan mental oleh WHO, menunjukkan perlunya regulasi yang kuat untuk melindungi anak-anak. China memberikan contoh implementasi aturan khusus untuk usia pengguna, seperti pembatasan pengisian dana berdasarkan rentang usia dan sistem registrasi ketat untuk mencegah penggunaan identitas palsu anak-anak. Pemerintah perlu merumuskan regulasi yang kuat untuk melindungi anak-anak dan memberikan perlindungan hukum bagi ritel dari potensi gugatan. Pembatasan atau larangan pembelian Voucher game online seiring dengan pengakuan kecanduan game online sebagai gangguan mental perlu diberlakukan, dan contoh dari China menunjukkan pentingnya regulasi yang memperhitungkan usia pengguna serta mencegah penggunaan identitas palsu.

Teeks menyoroti beberapa aspek perlindungan hukum bagi anak-anak dalam transaksi dan akses game online di Indonesia. Pentingnya peran pemerintah dan kerjasama dengan penyedia platform online untuk mengatur batasan transaksi anak di bawah umur serta memastikan keamanan dan penggunaan yang sesuai. Revisi dalam regulasi, terutama Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi No.11 tahun 2016, diusulkan untuk memberikan aturan yang lebih ketat bagi game yang beredar di Indonesia. Perlindungan hukum preventif juga disarankan melalui pembuatan aturan terkait batasan atau syarat usia dalam pembelian voucher game online. Teeks mengacu pada Pasal 96 huruf a Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 yang menguraikan informasi elektronik yang melanggar ketentuan hukum, termasuk yang berpotensi merugikan anak-anak. Secara keseluruhan, teks menekankan pentingnya regulasi yang kuat untuk melindungi anak-anak dari akses dan transaksi yang tidak sesuai usia, serta perlunya kerjasama antara pemerintah, penyedia platform, dan pihak terkait lainnya untuk menjaga keamanan dalam akses dan penggunaan game online.

**Tabel 1. Analisis tentang urgensi perlindungan hukum bagi anak di bawah umur atas dampak negatif penggunaan game dan voucher game online.**

No	Dampak Negatif game online bagi anak	Hak anak menurut peraturan perundang-undangan	Analisis
1.	Pornografi	Terkait dengan akses anak terhadap informasi yang terdapat unsur pornografi telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak: "Setiap Orang wajib melindungi Anak dari pengaruh pornografi dan mencegah akses Anak terhadap informasi yang mengandung unsur pornografi"	Hak anak atas perlindungan dari pengaruh muatan atau konten pornografi didalam game online merupakan tanggung jawab setiap orang termasuk pemerintah dan orang tua. Peraturan menteri komunikasi dan informasi No.11 Tahun 2016 tentang klasifikasi permainan interaktif elektronik telah mengklasifikasi game online berdasarkan kategori konten dan batas usia yang diwujudkan dalam sistem international game rating system (IGRS). Dengan adanya IGRS dapat memberikan bantuan kepada orang tua untuk memberikan pengawasan dan memilih game online yang sesuai dengan usia anaknya.
2.	Perjudian/ simulasi judi	Anak berhak akan perlindungan atas pengaruh negatif perjudian/simulasi judi sebagaimana Anak-anak berhak hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara optimal dan sesuai dengan harkat dan martabatnya berdasarkan pasal 1 ayat (2) Undang-undang No. 35 tahun 2014 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 23 tahun 2022 tentang perlindungan anak.	Kemudahan mengakses sistem informasi membuat seluruh masyarakat terutama anak-anak kecil dapat mengakses dan menggunakan aplikasi berbasis perjudian /simulasi judi. Kementerian komunikasi dan informasi telah melakukan upaya dalam meminimalisir akses game dengan membuat international game rating system (IGRS), yang merupakan bentuk pelaksana dari peraturan menteri No.11 Tahun 2016 tentang klasifikasi permainan interaktif elektronik. pasal 27 ayat 2 Jo.pasal 45 UU ITE mengancam pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya judi online, dengan pidana penjara 6 tahun dan/atau denda paling banyal 1 Miliar.
3.	Penurunan prestasi akademik/ bolos sekolah	Hak anak atas pendidikan diatur dalam pasal 31 UUD 1945 yang mengatur bahwa setiap warga negara wajib menempuh pendidikan.	Hak anak atas pendidikan harus dilindungi dari implikasi negatif game online sebagaimana Undang-Undang No. 35 Tahun 2014 tentang perlindungan anak menyebutkan bahwa Setiap anak berhak untuk memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya.
4	Kekerasan	Pasal 4 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak menyatakan bahwa setiap anak berhak untuk mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Kekerasan	Game online memiliki fasilitas transaksi sebagaimana termasuk jenis game MMROP, dimana dalam jenis game online tersebut tersedia ruang interaksi sesama pemain. Interaksi kekerasan yang sering sekali dicapai berupa ancaman serta kata-kata mengumpat serta kotor sampai dengan memberikan ancaman kepada

---

		terdiri dari kekerasan fisik maupun psikis.	permainan lawan yang termaksud kedalam kekerasan verbal. Perlunya memberikan perlindungan anak dari bentuk kekerasan yang dapat ditimbulkan dari penggunaan game online untuk mewujudkan anak Indonesia yang berkualitas, berakhlak mulia, dan sejahtera. (pasal 3 Undang-Undang No.23 tahun 2002 tentang perlindungan anak).
5	Pencurian	Anak memiliki hak pemeliharaan dan dididik oleh orang tua mereka dengan sebaik-baiknya sebagaimana dijelaskan didalam pasal 45 ayat (1) Undang-Undang No.1 tahun 1974 tentang perkawinan. Maka orang tua bertanggungjawab untuk mendidik anak-anak mereka.	Didalam penelitian Chen at all menyimpulkan bahwa kejahatan dalam game online yang paling banyak adalah pencurian. Anak-anak mencuri dengan alasan untuk memenuhi keinginan mereka akan keinginan melakukan pembelian voucher game. Pentingnya peran pemerintah untuk memberikan batasan-batasan terhadap bentuk transaksi yang dapat dilakukan oleh anak dibawah umur, mengingat mudahnya melakukan transaksi yang dapat dilakukan melalui pihak ketiga. Perlunya memberikan kepastian hukum sebagai bentuk perlindungan terhadap segala perbuatan hukum yang dilakukan oleh anak di bawah umur.

---

Sumber: diolah oleh penulis

Perlindungan hukum terhadap pembelian voucher game online perlu menetapkan batasan usia yang tegas untuk mencegah penyalahgunaan. Diperlukan kebijakan transparan dari platform game online terkait pembelian di dalam game dan pengawasan oleh orang tua atas aktivitas transaksi anak-anak. Kerjasama antara pemerintah, perusahaan game, dan masyarakat menjadi kunci dalam melindungi anak-anak, dengan kepastian hukum dianggap penting untuk mencegah penyelewengan dalam melaksanakan perlindungan anak. Dalam konteks teori perlindungan hukum, urgensi perlindungan hukum terhadap pembelian voucher game online terkait dengan kepentingan individu, dengan perlindungan hukum preventif diperlukan untuk mencegah sengketa atau masalah terkait kecakapan atau transaksi anak di bawah umur dalam penggunaan game dan voucher game online.

## SIMPULAN

Pengaturan akses game online di Indonesia diatur di dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan informasi No.11 Tahun 2016 tentang klasifikasi permainan elektronik. Klasifikasi permainan elektronik interaktif elektronik (game online) dibuat dengan sistem rating yang disebut *Indonesian Game Rating Sistem* (IGRS). IGRS merupakan implementasi dari peraturan menteri komunikasi dan informasi No.11 tahun 2016. Pegelompokan usia dalam pengklasifikasian yaitu kelompok usia 3 (tiga) tahun atau lebih, kelompok usia 7 (tujuh) tahun atau lebih, kelompok usia 15 (lima belas) tahun atau lebih, kelompok usia 18 (delapan belas) tahun atau lebih. Dengan adanya IGRS menjadi panduan bagi pengguna untuk mengakses game yang sesuai dengan usianya.

Keabsahan Jual Beli Voucher game yang dilakukan oleh anak dibawah umur baik secara konvensional maupun elektronik adalah sah dan mengikat para pihak sepanjang para pihak tidak memperlmasalahkan mengenai tidak terpenuhinya syarat sah kecakapan seseorang dalam

perjanjian berdasarkan ketentuan didalam pasal 1330 KUHPerdara dan syarat sah Kontrak Elektronik pasal 49 peraturan pemerintah No.71 tahun 2019 tentang Penyelenggara Sistem dan Transaksi Elektronik. Namun, kebasahan jual beli tersebut tidak dapat memenuhi ketentuan causa yang halal apabila pembelian voucher game dilakukan oleh anak dibawah umur untuk mengakses game yang tidak sesuai dengan umurnya yang mengandung unsur pornografi serta perjudian/simulasi perjudian karena melanggar kesusilaan, dan peraturan perundang-undangan.

Urgensi Perlindungan hukum atas pembelian voucher game online bagi anak dibawah umur, untuk memberikan perlindungan maka perlunya membuat suatu regulasi mengenai batasan-batasan dan kecakapan seseorang dalam bertransaksi. Khususnya transaksi yang dilakukan melalui apabila retail yang menyediakan produk voucher game online maupun sebagai pihak ketiga yang menyediakan jasa pembayaran. Retail menjadi celah terbukanya kemudahan transaksi yang dilakukan oleh anak-anak dibawah umur. Dengan adanya regulasi yang mengatur mengenai transaksi yang dilakukan oleh anak dibawah umur dapat terhindar dari implikasi negatif atas penggunaan game online dan vouchernya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ajara, R. (2017). the Analysis of Buying Motives in Purchase Decision of Virtual Goods in Online Game. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 5(1).
- Asia, N. and gamescom. (2020). *Gaming in Southeast Asia: The Playing, Spending & Viewing Behavior of a Fast-Growing Games Market*. <https://newzoo.com/resources/blog/southeast-asia-games-market-esports-game-streaming-spending-playing-engagement>
- Benuf, K., & Azhar, M. (2020). Metodologi Penelitian Hukum sebagai Instrumen Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer. *Gema Keadilan*, 7(1), 20–33. <https://doi.org/10.14710/gk.2020.7504>
- Chen, Y., Chen, P. S., Hwang, J., Korba, L., Song, R., & Yee, G. (2005). An analysis of online gaming crime characteristics. *Internet Research*, 15(3), 246–261.
- Efendi, J., & Ibrahim, J. (2018). *Metode Penelitian Hukum: Normatif dan Empiris*.
- Ernkqvist, M., & Ström, P. (2008). Enmeshed in games with the government: Governmental policies and the development of the Chinese online game industry. *Games and Culture*, 3(1), 98–126.
- Gosita, A. (1985). Masalah perlindungan anak. (No Title).
- Jonaedi Efendi, S. H. I., Johnny Ibrahim, S. H., & Se, M. M. (2018). *Metode Penelitian Hukum: Normatif dan Empiris*. Prenada Media.
- Kominfo, B. H. K. (2023). Kementerian Komunikasi dan Informatika. *Website Resmi Kementerian Komunikasi Dan Informatika RI*. Accessed February, 17.
- Kurnia Putra, A. (n.d.). ANALISIS HUKUM YURISDIKSI TINDAK KEJAHATAN SIBER (CYBERCRIME) BERDASARKAN CONVENTION ON CYBERCRIME. *FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS JAMBI*.
- Lin, H., & Sun, C.-T. (2007). Cash trade within the magic circle: free-to-play game challenges and massively multiplayer online game player responses. *DiGRA Conference*, 335–343.
- Luthfan, G. F. F. (2021). HUKUM MICROTRANSACTION DALAM ONLINE MOBILE GAMES. *Media Keadilan: Jurnal Ilmu Hukum*, 12(2), 357–375.
- Meliala, A. Q. S. (1985). *Pokok-pokok Hukum Perjanjian beserta perkembangannya*. Liberty.
- Novrialdy, E., & Atyarizal, R. (2019). Online game addiction in adolescent: What should school counselor do? *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(3), 97–103.
- Putra, M. T. R., & Gunadi, A. (2020). Legalitas Sistem Monetisasi Lootbox Dalam Transaksi Game Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. *Jurnal Hukum Adigama*, 3(1), 1480–1503.
- Sastrawidjaja, M. S. (2002). *Perjanjian Baku Dalam Aktivitas Dunia Maya, Cyberlaw: Suatu Pengantar*. Jakarta: Elips.
- Setyawati, D. A., Ali, D., & Rasyid, M. N. (2017). Perlindungan Bagi Hak Konsumen dan Tanggung Jawab Pelaku Usaha Dalam Perjanjian Transaksi Elektronik. *Syah Kuala Law Journal*, 1(3), 46–64.
- Subekti, R., & Tjitrosudibio, R. (1999). *Kitab undang-undang hukum perdata*.
- Syas, M., & Yahsy, U. S. (2022). Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox. *Jurnal InterAct*, 11(2), 98–109.
- Triwijayati, A. (2013). Studi fenomenologi eksplorasi model pengambilan keputusan konsumen anak pada konsumsi jajanan sekolah. *Manajemen Dan Bisnis*, 12(1).

**Ammanawwara, Tengku Keizerina Devi Azwar, Detania Sukarja & Jelly Leviza, Analisis Yuridis  
Keabsahan Jual Beli Voucher Game Online oleh Anak di Bawah Umur**

- Ulfah, M. (2020). *DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?* Edu Publisher.
- Zein, M. F. (2019). *Anak dan Keluarga dalam Teknologi Informasi*. Mohamad Fadhilah Zein.
- Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
- Undang-Undang No.71 Tahun 2019 tentang penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik
- Undang-Undang 19 Tahun 2016 perubahan atas No.11 Tahun 2008 tentang sistem informasi dan Transaksi Elektronik.