



ISSN 2797-8508 (Print)
ISSN 2807-8330 (Online)

VOL. 5 NO. 4, JUNE-DEC (2025)

Riwayat Artikel

History of Article

Diajukan: 24 Februari 2026

Submitted

Direvisi: 6 Maret 2026

Revised

Diterima: 8 Mei 2026

Accepted

Saran Perujukan

How to cite:

Rizieq, Muhammad., (2025). Keabsahan Kontrak Elektronik Anak dalam Transaksi Game Online Menurut Pasal 1320 KUHPPerdata dan UNCITRAL *Ikatan Penulis Mahasiswa Hukum Indonesia Law Journal*, 5(4), 975-1000.
<https://doi.org/10.15294/ipmhi.v5i4.44238>

© 2022 Authors. This work is licensed under a [Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International \(CC BY-NC-SA 4.0\)](#). All writings published in this journal are personal views of the authors and do not represent the views of this journal and the author's affiliated institutions. This title has been indexed by [Google Scholar](#)

Keabsahan Kontrak Elektronik Anak dalam Transaksi Game Online Menurut Pasal 1320 KUHPPerdata dan UNCITRAL

The Validity of Electronic Contracts for Minors in Online Game Transactions According to Article 1320 of the Indonesian Civil Code and UNCITRAL

Muhammad Rizieq  

Fakultas Hukum, Universitas Negeri Semarang

✉ Email Korespondensi: mrizieqq@students.unnes.ac.id

Abstract The rapid development of online games has facilitated electronic transactions that can be conducted instantly, including by minors. This condition raises legal concerns regarding the validity of electronic contracts concluded by minors, particularly in relation to the requirement of legal capacity as stipulated in Article 1320 of the Indonesian Civil Code. This study aims to analyze the validity of electronic contracts made by minors in online game transactions by examining

Article 1320 of the Civil Code and the principles embodied in the UNCITRAL Model Law on Electronic Commerce. The main issue addressed is whether contracts formed through click-based consent mechanisms fulfill the legal requirements of a valid agreement when the contracting party lacks legal capacity. This research employs a normative legal method using statutory, comparative, and conceptual approaches, with qualitative analysis of primary and secondary legal materials. The findings indicate that electronic contracts in online game transactions are formally recognized under the Law on Electronic Information and Transactions and are consistent with the principles of functional equivalence and technological neutrality. However, when concluded by minors, such contracts fail to satisfy the subjective requirement of legal capacity and are therefore voidable rather than null and void. The study concludes that harmonization between electronic contract regulation and civil law principles is necessary, along with stronger age verification and parental consent mechanisms to ensure legal certainty and effective child protection in digital transactions.

Keywords Electronic contract, Minors, Online games, Legal capacity, UNCITRAL Model Law

Abstrak Perkembangan game online telah mendorong terjadinya transaksi elektronik yang dapat dilakukan secara instan, termasuk oleh anak di bawah umur. Kondisi ini menimbulkan persoalan hukum mengenai keabsahan kontrak elektronik yang dibuat oleh anak, khususnya terkait pemenuhan unsur kecakapan sebagaimana disyaratkan dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keabsahan kontrak elektronik yang dibuat oleh anak dalam transaksi game online dengan meninjau Pasal 1320 KUHPerdata dan prinsip-prinsip dalam UNCITRAL Model Law on Electronic Commerce. Permasalahan utama yang dikaji adalah apakah kontrak yang terbentuk melalui mekanisme klik persetujuan telah memenuhi syarat sah perjanjian ketika pelakunya belum cakap secara hukum. Penelitian ini menggunakan metode hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan, perbandingan, dan konseptual, serta dianalisis secara kualitatif terhadap bahan hukum primer dan sekunder. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontrak elektronik dalam transaksi game online diakui keabsahan bentuknya menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dan sejalan dengan prinsip functional equivalence serta technology neutrality. Namun, apabila dibuat oleh anak di bawah umur, kontrak tersebut tidak memenuhi syarat subjektif kecakapan, sehingga berstatus dapat dibatalkan, bukan batal demi hukum. Penelitian ini menyimpulkan bahwa diperlukan harmonisasi antara pengaturan kontrak elektronik dan prinsip hukum perdata serta penguatan mekanisme verifikasi usia dan persetujuan orang tua guna menjamin kepastian hukum dan perlindungan anak dalam transaksi digital.

Kata kunci Kontrak elektronik, Anak di bawah umur, Game online, Kecakapan hukum, UNCITRAL Model Law

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong pergeseran pola transaksi masyarakat dari yang semula berbasis tatap muka menjadi berbasis elektronik, termasuk dalam sektor hiburan digital seperti game online yang menyediakan berbagai fitur pembelian voucher, mata uang virtual (diamond, coin), skin, dan item lainnya yang dapat diakses hanya dengan beberapa kali klik melalui gawai yang terhubung dengan kartu debit, kartu kredit, atau dompet digital. Anak di bawah umur secara faktual menjadi salah satu kelompok pengguna paling aktif dalam ekosistem game online ini karena faktor kemudahan akses, desain permainan yang mendorong pembelian berulang (microtransaction), serta kurangnya pengawasan langsung dari orang tua terhadap setiap transaksi yang terjadi di dalam aplikasi.¹ Kondisi tersebut menemaudinapkan anak sebagai subjek yang secara teknis mampu melakukan tindakan hukum berupa persetujuan kontraktual melalui mekanisme “klik setuju” atau “confirm purchase”, tetapi secara yuridis belum tentu memenuhi syarat kecakapan hukum sebagaimana disyaratkan dalam rezim hukum perdata Indonesia, sehingga memunculkan persoalan mengenai keabsahan kontrak elektronik yang mereka lakukan.²

Dalam kerangka hukum perdata Indonesia, keabsahan suatu perjanjian diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPperdata) yang mensyaratkan adanya kesepakatan para pihak, kecakapan untuk membuat suatu perikatan, suatu hal tertentu, dan suatu sebab yang halal; di mana anak di bawah umur termasuk kategori orang yang tidak cakap untuk melakukan perbuatan hukum menurut Pasal 1330 KUHPperdata. Ketentuan ini menegaskan bahwa meskipun secara faktual anak dapat menyatakan “persetujuan” dalam bentuk elektronik, dari perspektif hukum perdata, syarat subjektif berupa kecakapan tidak terpenuhi sehingga perjanjian yang dibuatnya berkedudukan sebagai perjanjian yang dapat dibatalkan (vernietigbaar), bukan batal demi hukum. Beberapa penelitian mengenai jual beli online oleh anak menunjukkan bahwa transaksi yang dilakukan anak pada prinsipnya dapat memenuhi unsur-unsur perjanjian, namun karena cacat pada syarat subjektif, maka orang tua atau wali tetap memiliki hak untuk mengajukan pembatalan perjanjian ketika merasa dirugikan, dan konsekuensi pembatalan ini membawa implikasi terhadap pengembalian prestasi

¹ Abdul Cholik Toumahu and Reni Anggraini, “Analysis of Electronic Agreements Made by Minors in Ecommerce Transactions in The Perspective of Indonesian Positive Law,” *Jurnal Penegakan Hukum Dan Keadilan* 5, no. 2 (2024): 88–94, <https://journal.ums.ac.id/index.php/jphk/article/view/19584>.

² Amrin Nurfieni and Retnaning Muji Lestari, “Legal Issues in Online Transactions Involving Minors,” *Walisono Law Review (Walrev)* 6, no. 2 (2024), <https://doi.org/https://doi.org/10.21580/walrev.2024.6.2.23733>.

maupun tanggung jawab pihak-pihak yang terlibat. Dalam konteks transaksi game online, situasi ini menjadi semakin rumit karena platform digital umumnya memperlakukan seluruh pengguna yang berhasil membuat akun dan mengklik persetujuan sebagai pihak yang cakap, tanpa mekanisme verifikasi usia yang ketat, sehingga kontrak elektronik secara praktis dianggap lahir dan mengikat tanpa membedakan apakah pelakunya anak atau orang dewasa.³

Sebaliknya, peraturan hukum positif Indonesia di bidang informasi dan transaksi elektronik, seperti yang diuraikan dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan peraturan pelaksanaannya, terutama berfokus pada pengakuan keabsahan dokumen dan informasi elektronik, pengaturan bukti elektronik, dan penentuan tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik.⁴ Namun demikian, mereka belum menetapkan peraturan eksplisit mengenai usia atau mekanisme untuk mengonfirmasi kompetensi pihak-pihak yang terlibat dalam transaksi elektronik. Ketentuan klasik dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata mengenai kompetensi harus diterapkan pada transaksi digital yang terjadi secara otomatis dan lintas platform, seperti pembelian item dalam permainan, yang tidak dirancang untuk mendeteksi dan memvalidasi usia serta status kompetensi pengguna sebelum transaksi diproses. Ini menghasilkan celah regulasi. Dalam praktiknya, penyelesaian sengketa, seperti orang tua yang merasa kesal karena anak mereka melakukan pembelian besar, sering kali bergantung pada kebijakan internal platform atau penyedia layanan pembayaran, daripada pada mekanisme yang secara eksplisit diatur oleh undang-undang.

Model Hukum UNCITRAL tentang Perdagangan Elektronik 1996 adalah kerangka normatif yang secara luas diakui sebagai standar internasional untuk mengatur transaksi elektronik di tingkat internasional. Ini memperkenalkan prinsip kesetaraan fungsional dan netralitas teknologi, yang dirancang untuk menghilangkan hambatan hukum terhadap penggunaan media elektronik dalam pembentukan kontrak. Prinsip kesetaraan fungsional mengakui bahwa data elektronik dan tanda tangan elektronik mampu memenuhi fungsi hukum yang sama seperti dokumen tertulis dan tanda tangan basah, asalkan memenuhi kriteria tertentu. Akibatnya, kontrak yang dilaksanakan secara elektronik harus memiliki status hukum yang sama dengan kontrak konvensional. Namun demikian, undang-undang model ini dengan sengaja tidak mengatur aspek kapasitas subjek (termasuk anak di bawah umur) dan sepenuhnya menyerahkan penentuan kompetensi pihak kepada hukum nasional masing-masing negara. Akibatnya, dalam konteks Indonesia, ketentuan mengenai kompetensi anak di bawah umur masih merujuk

³ Toumahu and Anggraini, "Analysis of Electronic Agreements Made by Minors in Ecommerce Transactions in The Perspective of Indonesian Positive Law."

⁴ Bernadetta Tjandra Wulandari and Pitriani Pitriani, "Consumer Protection Law in Electronic Transactions: Challenges and Solutions in the Digital Era in Indonesia," *The Journal of Academic Science* 2, no. 6 (2025): 1707–16, <https://thejoas.com/index.php/thejoas/article/view/351>.

kembali pada Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.⁵ Kondisi ini menimbulkan pertanyaan penting: sejauh mana prinsip-prinsip dalam UNCITRAL Model Law dapat diterapkan untuk memahami dan menilai keabsahan kontrak elektronik yang dibuat oleh anak dalam transaksi game online, dan bagaimana harmonisasinya dengan ketentuan Pasal 1320 KUHPerduta yang menekankan pentingnya kecakapan hukum?

Selain mengisi kekosongan literatur domestik, penelitian ini juga berkontribusi secara global dalam mendukung Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals/SDGs), khususnya SDG 16 mengenai Perdamaian, Keadilan, dan Kelembagaan yang Tangguh. Melalui harmonisasi hukum perdata dan standar UNCITRAL, penelitian ini berupaya merumuskan kepastian hukum serta akses keadilan yang seimbang antara hak perlindungan anak sebagai konsumen digital yang lemah dan kepastian berusaha bagi platform game online.⁶

Berbagai penelitian terdahulu di Indonesia telah mencoba menjawab sebagian aspek persoalan ini, namun masing-masing memiliki fokus dan batasan tertentu. Qonita Hafizatul Azkiya, misalnya, meneliti kontrak pembelian aplikasi game online yang dilakukan oleh anak di bawah umur dengan menggunakan pendekatan hukum normatif berbasis KUHPerduta dan UU ITE, serta menyoroti upaya hukum yang dapat ditempuh ketika terjadi wanprestasi, dan menemukan bahwa pengaturan transaksi game online di Indonesia masih terbatas dan belum mengatur secara tegas batasan usia dalam transaksi elektronik, sehingga platform digital didorong untuk menerapkan SOP internal yang lebih ketat.⁷ Raihan Faiz Irmanutama mengkaji keabsahan transaksi pembelian mata uang game online oleh anak di bawah umur melalui perbandingan antara KUHPerduta dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES), dan menyimpulkan bahwa dari kedua perspektif tersebut, transaksi yang dilakukan anak tidak memenuhi syarat subjektif kecakapan sehingga dapat dibatalkan atau dinilai fasid, meskipun terdapat kemungkinan perbaikan melalui mekanisme pengampunan atau persetujuan wali.⁸ Elan Jaelani dan kawan-kawan

⁵ Sherzod Shadikhodjaev, "Technological Neutrality and Regulation of Digital Trade: How Far Can We Go?," *European Journal of International Law* 32, no. 4 (2021): 1221–47, <https://doi.org/https://doi.org/10.1093/ejil/chab054>.

⁶ Dodi Setiawan Riatmaja and Dinda Sukmaningrum, "Investigasi Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0 Dalam Konteks Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals): Investigasi Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0 Dalam Konteks Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals)," *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 2024, 496–510, <https://doi.org/10.20885/jabis.vol21.iss1.art1>.

⁷ Qonita Hafizatul Azkiya and Allan Mustafa Umami, "TINJAUAN YURIDIS KONTRAK PEMBELIAN APLIKASI GAME ONLINE YANG DILAKUKAN ANAK DI BAWAH UMUR," *Jurnal Rekomendasi Hukum* 1, no. 3 (2025): 422–31, <https://jurnal.unram.ac.id/index.php/rekomendasihukum/article/view/6577>.

⁸ Raihan Faiz Irmanutama, "KEABSAHAN TRANSAKSI ANAK DI BAWAH UMUR DALAM PEMBELIAN MATA UANG GAME ONLINE (STUDI PERBANDINGAN KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA DAN KOMPILASI HUKUM EKONOMI SYARI'AH)" (UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2024), <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/65769>.

membahas keabsahan transaksi jual beli daring oleh anak di bawah umur yang dihubungkan dengan KUHPerdota dan UU ITE dalam konteks e-commerce secara umum, dan menegaskan bahwa transaksi tersebut secara keperdataan tidak sah seutuhnya karena cacat pada unsur kecakapan, sehingga memerlukan pengaturan khusus yang lebih jelas dan tegas terkait transaksi daring oleh anak di bawah umur.⁹

Penelitian lain yang relevan adalah kajian Raphaellee Peters Putra Usman dan Moody Rizqy mengenai akibat hukum dan pertanggungjawaban terhadap perjanjian elektronik yang dibuat oleh anak di bawah umur dalam transaksi e-commerce, yang lebih menitikberatkan analisis pada siapa yang seharusnya memikul tanggung jawab ketika terjadi kerugian apakah orang tua sebagai wali, platform sebagai penyelenggara sistem elektronik, atau pihak pelaku usaha yang menerima pembayaran tanpa secara khusus mengaitkan analisis tersebut dengan kerangka hukum internasional seperti UNCITRAL Model Law.¹⁰ Sementara itu, tulisan-tulisan lain mengenai keabsahan kontrak elektronik umumnya berfokus pada pembacaan kontrak elektronik dalam perspektif KUHPerdota dan UU ITE tanpa membedakan secara tajam konteks pelakunya (dewasa atau anak) dan tanpa memberikan analisis mendalam mengenai posisi anak sebagai subjek kontrak elektronik dalam ekosistem game online. Secara keseluruhan, pola yang tampak dari penelitian-penelitian tersebut adalah bahwa fokus utama masih berkutat pada penguatan pemahaman terhadap hukum nasional (KUHPerdota, UU ITE, dan dalam beberapa kasus hukum Islam), dengan sedikit atau tanpa elaborasi komparatif terhadap standar internasional di bidang kontrak elektronik.¹¹

Bertolak dari pemetaan tersebut, artikel ini menawarkan kebaruan dengan mengarahkan perhatian secara spesifik pada keabsahan kontrak elektronik yang dibuat oleh anak di bawah umur dalam transaksi game online dengan cara mempertemukan dua kerangka hukum yang berbeda tingkat: Pasal 1320 KUHPerdota sebagai dasar syarat sah perjanjian di Indonesia dan UNCITRAL Model Law on Electronic Commerce sebagai standar internasional yang mengatur validitas kontrak elektronik. Kebaruan yang diajukan bukan hanya pada pilihan objek kajian yaitu transaksi game online oleh anak di bawah umur tetapi terutama pada pendekatan analitis yang bersifat komparatif, di mana artikel ini berupaya mengkaji bagaimana prinsip-prinsip functional equivalence dan technology neutrality dalam UNCITRAL Model Law dapat dibaca bersama dengan ketentuan mengenai

⁹ Elan Jaelani, Utang Rosidin, and N Santi Novia, "Keabsahan Transaksi Jual Beli Daring Oleh Anak Dibawah Umur Dihubungkan Dengan KUHPerdota Dan UU ITE," *Transparansi Hukum* 5, no. 1 (2022), <https://ojs.unik-kediri.ac.id/index.php/transparansihukum/article/view/4197>.

¹⁰ Raphaellee Peters Putra Usman and Moody Rizqy Syailendra Putra, "Akibat Hukum Dan Pertanggungjawaban Terhadap Perjanjian Elektronik Yang Dibuat Oleh Anak Di Bawah Umur," *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development* 6, no. 4 (2024): 1014–21, <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/rrj.v6i4.960>.

¹¹ Metta Valoka and Richard C Adam, "Upaya Pentingnya Keabsahan Suatu Kontrak Elektronik Yang Dilakukan Anak Dibawah Umur Dalam Aplikasi Perdagangan Elektronik," *UNES Law Review* 6, no. 2 (2023): 5641–46, <https://review-unes.com/law/article/view/1391>.

kecakapan hukum dalam KUHPerdota untuk menilai keabsahan kontrak elektronik anak, serta mengidentifikasi implikasinya bagi kebutuhan pembaruan pengaturan transaksi elektronik dan perlindungan anak di Indonesia. Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat mengisi kekosongan dalam literatur yang selama ini lebih banyak berfokus pada analisis domestik semata, dan memberikan kontribusi bagi pengembangan hukum perdata dan hukum transaksi elektronik yang lebih responsif terhadap fenomena game online dan perlindungan anak.¹²

Secara teoritis, artikel ini bertumpu pada beberapa kerangka pemikiran yang saling melengkapi. Pertama, teori keabsahan perjanjian yang merumuskan empat syarat sahnya perjanjian dalam Pasal 1320 KUHPerdota dan membedakan secara tegas antara syarat subjektif dan syarat objektif, sehingga menjadi dasar untuk menilai posisi kontrak elektronik yang dibuat oleh anak di bawah umur ketika salah satu syarat subjektif, yakni kecakapan, tidak terpenuhi. Kedua, teori kecakapan hukum dan kedudukan anak sebagai subjek hukum yang menjelaskan bahwa anak dipandang sebagai pihak yang belum cakap sepenuhnya untuk melakukan perbuatan hukum tertentu dan bahwa perjanjian yang dibuatnya pada prinsipnya berkedudukan sebagai perjanjian yang dapat dibatalkan oleh pihak yang berwenang. Ketiga, konsep kontrak elektronik dan prinsip-prinsip dalam UNCITRAL Model Law on Electronic Commerce, khususnya prinsip functional equivalence dan technology neutrality, yang digunakan untuk memahami bagaimana kontrak yang lahir melalui media elektronik termasuk transaksi dalam game online diakui secara hukum dan bagaimana pengakuan tersebut dapat diharmonisasikan dengan ketentuan klasik mengenai syarat sah perjanjian dalam KUHPerdota ketika pelakunya adalah anak di bawah umur.¹³

B. Metode

Metode penelitian dalam artikel ini bersifat hukum normatif/doktrinal dengan pendekatan kepustakaan. Penelitian ini tidak mengumpulkan data lapangan, melainkan menganalisis bahan-bahan hukum yang relevan untuk menjawab permasalahan mengenai keabsahan kontrak elektronik yang dibuat oleh anak di bawah umur dalam transaksi game online ditinjau dari Pasal 1320 KUHPerdota dan UNCITRAL Model Law on Electronic Commerce.¹⁴ Topik yang dianalisis berfokus pada dua hal utama, yaitu: (1) penerapan syarat sah perjanjian, khususnya unsur

¹² Shadikhodjaev, "Technological Neutrality and Regulation of Digital Trade: How Far Can We Go?"

¹³ R Oetomo Hermawan, Huala Adolf, and Edy Santoso, "Kajian Hukum Penerapan Pasal 1320 KUHPerdota Dalam Kontrak Elektronik," *Iustitia Omnibus: Jurnal Ilmu Hukum* 5, no. 2 (2024): 141–64, <https://jurnal-pasca.unla.ac.id/iustitiaomnibus/article/view/100>.

¹⁴ Qadriani Arifuddin et al., *Metodologi Penelitian Hukum* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025), https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=fDE_EQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=Metodologi+Penelitian+Hukum+riswan&ots=ZqiAmnabr2B&sig=u1ILA3x9nq1w0_mtfRRYYUDD4Gc&redir_esc=y#v=onepage&q=Metodologi+Penelitian+Hukum+riswan&f=false.

kecakapan, terhadap kontrak elektronik yang dilakukan anak dalam game online menurut hukum perdata Indonesia; dan (2) relevansi serta penerapan prinsip-prinsip dalam UNCITRAL Model Law on Electronic Commerce, terutama functional equivalence dan technology neutrality, terhadap penilaian keabsahan kontrak tersebut.

Bahan hukum yang digunakan terdiri atas bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Bahan hukum primer meliputi peraturan perundang-undangan yang berkaitan langsung dengan permasalahan, antara lain Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (khususnya Pasal 1320 dan 1330), Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik beserta peraturan pelaksanaannya, serta instrumen internasional berupa UNCITRAL Model Law on Electronic Commerce. Bahan hukum sekunder mencakup literatur berupa buku-buku hukum perdata, hukum kontrak, hukum perlindungan konsumen dan perlindungan anak, jurnal-jurnal ilmiah yang membahas kontrak elektronik, transaksi game online, dan keterlibatan anak dalam transaksi elektronik, serta skripsi/tesis yang relevan. Bahan hukum tersier berupa kamus hukum, ensiklopedia hukum, dan sumber penunjang lain yang membantu menjelaskan istilah dan konsep yang digunakan.¹⁵

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan perundang-undangan (statute approach), pendekatan perbandingan (comparative approach), dan pendekatan konseptual (conceptual approach). Pendekatan perundang-undangan digunakan untuk mengkaji secara sistematis ketentuan dalam KUHPerdata, UU ITE, peraturan pelaksanaannya, dan peraturan terkait perlindungan konsumen dan anak.¹⁶ Pendekatan perbandingan digunakan untuk membandingkan pengaturan tentang keabsahan kontrak dan kontrak elektronik dalam KUHPerdata dan UU ITE dengan prinsip-prinsip yang diatur dalam UNCITRAL Model Law on Electronic Commerce. Pendekatan konseptual digunakan untuk mengurai dan memperjelas konsep-konsep kunci yang dipakai dalam analisis, seperti keabsahan perjanjian, kecakapan hukum, anak sebagai subjek hukum, kontrak elektronik, serta prinsip functional equivalence dan technology neutrality.

Teknik pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui studi kepustakaan dengan menelusuri peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan (apabila relevan), literatur ilmiah, dan dokumen resmi yang terkait dengan kontrak elektronik, transaksi game online, dan perlindungan anak. Seluruh bahan hukum tersebut dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan metode interpretasi

¹⁵ I Putu Merta Suadi, Ni Putu Rai Yulianti, and Si Ngurah Ardhya, "Tinjauan Yuridis Subyek Hukum Dalam Transaksi Jual Beli Online/e-Commerce Ditinjau Dari Kitab Undang-Undang Hukum Perdata," *Jurnal Komunitas Yustisia* 4, no. 2 (2021): 668–81, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jatayu/article/view/38164>.

¹⁶ Nanda Dwi Rizkia and Hardi Fardiansyah, *Metode Penelitian Hukum (Normatif Dan Empiris)* (Penerbit Widina, 2023), [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=2X1JEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA73&dq=Metode+Penelitian+Hukum+\(Normatif+Dan+Empiris&ots=ABpa_yYt7Q&sig=rkGtpJwMjAQ9UscpqAuN5jhXOsc&redir_esc=y#v=onepage&q=Metode+Penelitian+Hukum+\(Normatif+Dan+Empiris&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=2X1JEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA73&dq=Metode+Penelitian+Hukum+(Normatif+Dan+Empiris&ots=ABpa_yYt7Q&sig=rkGtpJwMjAQ9UscpqAuN5jhXOsc&redir_esc=y#v=onepage&q=Metode+Penelitian+Hukum+(Normatif+Dan+Empiris&f=false)

gramatikal dan sistematis terhadap norma-norma yang berlaku, kemudian dihubungkan dengan doktrin dan teori yang digunakan.¹⁷ Analisis dilakukan dengan cara mengaitkan ketentuan KUHPdata tentang syarat sah perjanjian dan kecakapan hukum dengan pengaturan kontrak elektronik dalam UU ITE dan prinsip-prinsip UNCITRAL Model Law, untuk kemudian ditarik kesimpulan mengenai keabsahan kontrak elektronik yang dibuat oleh anak dalam transaksi game online serta implikasi dan keterbatasan pengaturan tersebut. Keterbatasan penelitian ini terletak pada sifatnya yang murni normatif, sehingga tidak menggambarkan secara empiris praktik di lapangan, melainkan memberikan pendasaran konseptual dan normatif yang dapat dijadikan rujukan bagi penelitian empiris selanjutnya.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Keabsahan Kontrak Elektronik Anak Dalam Transaksi Game Online Menurut Pasal 1320 KUHPdata

Kajian terhadap Pasal 1320 KUHPdata menunjukkan bahwa keabsahan perjanjian ditentukan oleh pemenuhan empat syarat kumulatif, yaitu kesepakatan para pihak, kecakapan untuk membuat perikatan, suatu hal tertentu, dan suatu sebab yang halal. Doktrin kontemporer membagi keempat syarat tersebut ke dalam dua kelompok, yakni syarat subjektif yang meliputi kesepakatan dan kecakapan, serta syarat objektif yang meliputi objek tertentu dan sebab yang halal. Pelanggaran terhadap syarat subjektif mengakibatkan perjanjian berstatus dapat dibatalkan (*vernietigbaar*), sedangkan pelanggaran terhadap syarat objektif mengakibatkan perjanjian batal demi hukum, sehingga dianggap tidak pernah ada sejak awal. Dengan demikian, dalam konteks kontrak elektronik yang dibuat oleh anak, fokus utama analisis keabsahan perjanjian akan tertuju pada pemenuhan syarat subjektif, khususnya unsur kecakapan pihak yang berkontrak.¹⁸

Kedudukan anak di bawah umur sebagai subjek hukum diatur dalam Pasal 1330 KUHPdata, yang secara tegas mengelompokkan anak-anak sebagai pihak yang tidak cakap melakukan perbuatan hukum tertentu, termasuk membuat perjanjian secara mandiri tanpa bantuan atau persetujuan wali. Penelitian mengenai kedudukan anak dalam transaksi e-commerce menegaskan bahwa perjanjian yang dibuat oleh anak pada prinsipnya tetap dipandang sah lahir, namun karena tidak terpenuhinya syarat kecakapan, perjanjian tersebut berkedudukan sebagai perjanjian yang dapat dibatalkan atas permohonan pihak yang berkepentingan

¹⁷ Azkiya and Umami, "TINJAUAN YURIDIS KONTRAK PEMBELIAN APLIKASI GAME ONLINE YANG DILAKUKAN ANAK DI BAWAH UMUR."

¹⁸ Susi Sopiani et al., "IMPLIKASI HUKUM KETIDAKTERPENUHAN SYARAT SUBJEKTIF DALAM PASAL 1320 KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA TERHADAP KEABSAHAN PERJANJIAN," *Letterlijk* 1, no. 2 (2024): 169–82, <https://journal.fhukum.uniku.ac.id/letterlijk/article/view/109>.

melalui mekanisme penyelesaian sengketa yang tersedia. Konsekuensi dari pembatalan ini adalah kembalinya para pihak pada keadaan semula sejauh mungkin, termasuk pengembalian prestasi yang telah diberikan, sepanjang tidak bertentangan dengan ketentuan tentang perlindungan pihak ketiga yang beritikad baik. Perspektif ini sejalan dengan teori kecakapan hukum yang memandang ketidakcakapan anak sebagai mekanisme protektif, agar anak tidak dibebani akibat hukum penuh dari perbuatan yang secara psikologis dan sosial belum sepenuhnya ia pahami.¹⁹

Dalam ranah transaksi elektronik, definisi “kontrak elektronik” secara eksplisit diatur dalam Pasal 1 angka 17 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 (UU ITE), yang menyatakan bahwa kontrak elektronik adalah perjanjian para pihak yang dibuat melalui sistem elektronik.²⁰ Pasal 18 ayat (1) UU ITE menegaskan bahwa transaksi elektronik yang dituangkan ke dalam kontrak elektronik mengikat para pihak sepanjang memenuhi syarat sahnya perjanjian sebagaimana ditentukan dalam peraturan perundang-undangan, sehingga secara sistemik UU ITE merujuk kembali pada Pasal 1320 KUHPerdata mengenai syarat sah perjanjian. Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP 71/2019) melengkapi ketentuan ini dengan mengatur bahwa transaksi elektronik terjadi pada saat kesepakatan antara para pihak yang dapat berupa tindakan pengecekan data, identitas, PIN, atau klik persetujuan secara elektronik, sehingga klik “setuju” atau “buy” dalam sistem game online diakui sebagai bentuk tindakan penerimaan yang menyatakan persetujuan. Dengan demikian, dari sudut pandang UU ITE dan PP 71/2019, fokus utamanya adalah pada validitas bentuk dan mekanisme elektronik, sementara isu mengenai kapasitas pihak tetap berada dalam domain hukum perdata umum.

Dalam praktik transaksi game online, kontrak elektronik terbentuk melalui serangkaian tindakan digital yang relatif seragam di berbagai platform. Tahapannya biasanya diawali dengan pembuatan akun (account creation) yang mensyaratkan pengisian data identitas dan persetujuan terhadap syarat dan ketentuan (terms of service), kemudian dilanjutkan dengan pengaitan metode pembayaran seperti kartu debit, kartu kredit, dompet digital, atau voucher.²¹ Setelah itu, pemain dapat melakukan pembelian dalam permainan (in-app purchase) atau top up untuk memperoleh mata uang virtual, skin, atau item lain dengan cara mengklik tombol “buy”, “top up”, atau sejenisnya, yang diikuti konfirmasi otomatis dari sistem. PP

¹⁹ Rahmi Ayunda and Melvina Octaria, “Kedudukan Anak Dibawah Umur Sebagai Subjek Hukum Dalam Transaksi E-Commerce Di Indonesia,” *Justitia: Jurnal Ilmu Hukum Dan Humaniora* 9, no. 1 (2022): 231–44, <https://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Justitia/article/view/3422>.

²⁰ Indonesia, “UU NO 11 Tahun 2008,” Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, 2008.

²¹ Azkiya and Umami, “TINJAUAN YURIDIS KONTRAK PEMBELIAN APLIKASI GAME ONLINE YANG DILAKUKAN ANAK DI BAWAH UMUR.”

71/2019 mengakui bahwa kesepakatan dalam transaksi elektronik dapat dinyatakan melalui tindakan klik persetujuan secara elektronik, sehingga dari perspektif regulasi, tindakan anak mengklik tombol pembelian diperlakukan sebagai bentuk pernyataan kehendak yang sah secara elektronik. Namun, sistem platform pada umumnya tidak menerapkan verifikasi usia yang ketat dan memperlakukan setiap akun yang berhasil login dan melakukan konfirmasi pembelian sebagai pihak yang cakap dan berwenang, karena verifikasi usia sering kali hanya didasarkan pada pernyataan mandiri pengguna (self-declaration) atau bahkan diabaikan sama sekali.²²

Apabila syarat sah perjanjian dalam Pasal 1320 diterapkan pada situasi ini, tampak adanya ketegangan antara aspek teknis dan aspek yuridis. Dari sisi teknis dan berdasarkan UU ITE serta PP 71/2019, ketika anak mengklik tombol persetujuan dan transaksi berhasil diproses, sistem platform menganggap telah terjadi kesepakatan yang sah dan mengikat, karena bentuk tindakan penerimaan elektronik telah terpenuhi. Dari sisi yuridis perdata, jika diukur dengan teori keabsahan perjanjian dan ketentuan Pasal 1320 jo. Pasal 1330 KUHPerdata, kesepakatan tersebut hanya memenuhi unsur pernyataan kehendak (wilsverklaring), tetapi tidak memenuhi unsur kecakapan karena pelakunya adalah anak yang oleh hukum dikualifikasi sebagai tidak cakap untuk melakukan perikatan secara mandiri. Akibatnya, kontrak elektronik yang terbentuk melalui tindakan anak tetap dipandang telah lahir dan mengikat secara sementara, namun berada dalam status dapat dibatalkan apabila pihak yang berkepentingan biasanya orang tua atau wali memilih untuk menggugat keabsahannya, baik melalui mekanisme internal platform maupun melalui jalur litigasi.²³

Untuk memperjelas posisi masing-masing unsur Pasal 1320 dalam konteks transaksi game online oleh anak, pemetaan berikut dapat diajukan:

Unsur Pasal 1320	Makna Menurut Doktrin	Kondisi dalam Transaksi Game Online Anak	Implikasi Keabsahan
Kesepakatan	Pertemuan kehendak bebas antara para pihak, tanpa cacat kehendak	Anak mengklik “setuju”/“buy” di aplikasi; sistem menganggap ada consent elektronik	Secara formil terpenuhi, meski kualitas pemahaman anak

²² Maysa Madidah and Muhammad Maksum, “KONTRAK TRANSAKSI ELEKTRONIK ANAK DI BAWAH UMUR DALAM GAME ONLINE: PERSPEKTIF HUKUM SYARIAH AHLIYYAH AL-ADA’,” *Al-Ittihad: Jurnal Pemikiran Dan Hukum Islam* 11, no. 1 (2025): 78–99, <https://doi.org/https://doi.org/10.61817/ittihad.v11i1.243>.

²³ Christin Septina Basani, Deni Saptana, and Eni Dasuki Suhardini, “Kecakapan Pihak Yang Melakukan Kontrak Digital Melalui Pembelian Online Dan Pihak Yang Dapat Dimintai Pertanggungjawaban Atas Barang Yang Sudah Dibeli Menurut Peraturan Perundang-Undangan Di Indonesia,” *Journal of Contemporary Law Studies* 2, no. 3 (2025): 185–94, <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/lawstudies.v2i3.3790>.

		sebagaimana diakui Pasal 20 UU ITE dan Pasal 42 jo. Penjelasan Pasal 41 PP 71/2019	dapat diperdebatkan
Kecakapan	Para pihak harus cakap menurut hukum; anak termasuk tidak cakap (Pasal 1330 KUHPperdata)	Pelaku transaksi adalah anak di bawah umur, meski mungkin memakai akun atau alat bayar orang tua	Unsur ini tidak terpenuhi → perjanjian berstatus dapat dibatalkan (voidable) menurut doktrin Pasal 1320 jo. 1330
Suatu hal tertentu	Objek perjanjian jelas ditentukan (barang/jasa)	Objek sangat jelas: jenis voucher, jumlah diamond, harga, dsb.	Umumnya terpenuhi → tidak menimbulkan isu keabsahan
Suatu sebab yang halal	Tujuan perjanjian tidak boleh bertentangan dengan hukum, kesusilaan, ketertiban umum	Pembelian item game pada dasarnya sah (di luar konteks judi atau konten ilegal)	Umumnya terpenuhi, kecuali jika terkait perjudian terselubung

Berdasarkan dari tabel tersebut, tampak bahwa dalam transaksi game online oleh anak, tiga unsur kesepakatan dalam arti formal, objek tertentu, dan sebab yang halal secara umum tidak menimbulkan persoalan keabsahan, sementara unsur kecakapan menjadi titik lemah yang menentukan status kontrak sebagai perjanjian yang dapat dibatalkan.²⁴

Teori keabsahan perjanjian mengajarkan bahwa pelanggaran syarat subjektif tidak menyebabkan perjanjian batal demi hukum, melainkan hanya memberikan hak kepada pihak tertentu untuk meminta pembatalan perjanjian. Dalam kasus anak yang melakukan top up tanpa sepengetahuan orang tua, misalnya, kontrak elektronik antara akun anak dan penyedia layanan game dianggap ada dan mengikat

²⁴ Muhammad Kandriana, Sri Atika, and Muhammad Wildan, "Syarat Subjektif Dan Objektif Perjanjian Jual Beli: Relevansi Pasal 1320 KUHPperdata Dalam Praktik Modern," *UNES Law Review* 8, no. 1 (2025): 221–28, <https://doi.org/https://doi.org/10.31933/unesrev.v8i1.2476>.

sepanjang tidak diajukan pembatalan.²⁵ Orang tua atau wali sebagai pihak yang dirugikan dapat mengajukan keberatan melalui mekanisme internal platform (refund, pembatalan transaksi) atau melalui upaya hukum formal dengan dasar bahwa syarat subjektif kecakapan tidak terpenuhi, sehingga perjanjian seharusnya dinyatakan dapat dibatalkan. Jika pembatalan dikabulkan, konsekuensi hukumnya adalah pengembalian prestasi sejauh mungkin, misalnya pengembalian dana kepada orang tua dengan kompensasi pengurangan atau penghapusan item digital yang telah diperoleh anak. Di sisi lain, dari perspektif Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, anak yang melakukan transaksi melalui sistem elektronik tetap berkedudukan sebagai konsumen yang berhak memperoleh perlindungan, termasuk hak atas kompensasi dan ganti rugi apabila menderita kerugian akibat transaksi barang atau jasa yang dikonsumsi.²⁶

Penelitian terdahulu mengenai kedudukan anak dalam transaksi e-commerce pada umumnya berhenti pada kesimpulan bahwa perjanjian yang dibuat anak adalah sah tetapi dapat dibatalkan, tanpa mengurai lebih jauh konteks spesifik game online dan mekanisme teknis pembentukan kontrak elektronik di dalamnya. Kajian mengenai kontrak transaksi elektronik anak dalam game online dari perspektif hukum syariah, misalnya, menyoroti kapasitas hukum anak dan kebutuhan literasi digital serta pengawasan orang tua, namun tidak mengelaborasi secara rinci bagaimana Pasal 1320 dan 1330 KUHPerdata bekerja di balik setiap klik persetujuan yang dilakukan anak maupun bagaimana rezim UU ITE dan PP 71/2019 mengakui bentuk kontrak elektronik tersebut.²⁷ Artikel ini memperdalam posisi tersebut dengan memetakan secara sistematis unsur-unsur Pasal 1320 terhadap praktik konkret transaksi game online, serta mengaitkannya dengan pengaturan kontrak elektronik dalam UU ITE, kewajiban penyelenggara sistem elektronik dalam PP 71/2019, dan kerangka perlindungan konsumen dan anak dalam UU Perlindungan Konsumen dan UU Perlindungan Anak, sehingga terlihat lebih jelas bahwa problem keabsahan bukan terletak pada absennya kontrak, melainkan pada cacat syarat subjektif kecakapan yang membuat kontrak berada dalam status voidable.

Dari perspektif teori kecakapan hukum dan perlindungan anak, temuan tersebut menegaskan bahwa hukum perdata Indonesia masih menempatkan anak sebagai subjek yang perlu dilindungi dari konsekuensi penuh perbuatan hukumnya, sementara hukum sektoral di bidang transaksi elektronik dan perlindungan

²⁵ Alif Rahman, Nuril Ammi Nasution, and Hafizah Zahwa Sitorus, "Keabsahan Suatu Perjanjian Yang Dibuat Tanpa Menyematkan Nama Pihak Yang Berjanji," *Zaaken: Journal of Civil and Business Law* 6, no. 1 (2025): 23–41, <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/zaaken.v6i1.38948>.

²⁶ Ayu Purbati, "Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Terkait Wanprestasi Melalui E-Commerce Menurut Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen" (2019), <https://repository.unissula.ac.id/id/eprint/39854>.

²⁷ Madihah and Maksum, "KONTRAK TRANSAKSI ELEKTRONIK ANAK DI BAWAH UMUR DALAM GAME ONLINE: PERSPEKTIF HUKUM SYARIAH AHLIYAH AL-ADA'."

konsumen mengakui anak sebagai pihak yang berhak atas informasi yang benar, perlindungan, dan mekanisme pengaduan yang efektif. Ketegangan antara kemampuan teknis anak untuk bertransaksi di ruang digital dan ketidakcakapan yuridisnya berdampak pada kepastian hukum: di satu sisi, pelaku usaha dan platform game memerlukan kepastian bahwa kontrak elektronik yang difasilitasi sistemnya sah dan dapat diandalkan; di sisi lain, orang tua dan anak membutuhkan jaminan bahwa perjanjian yang dilakukan anak tanpa persetujuan mereka tidak secara otomatis mengikat dan menimbulkan beban finansial yang tidak proporsional.²⁸

Analisis ini menunjukkan bahwa kontrak elektronik yang dibentuk oleh anak di bawah umur dalam transaksi permainan daring harus dianggap sah secara formal berdasarkan UU ITE dan PP 71/2019, namun secara fundamental kekurangan kapasitas sesuai dengan Pasal 1320 jo. Pasal 1330 KUH Perdata, dan dengan demikian hanya dapat dipertahankan kecuali salah satu pihak meminta pembatalan. Posisi ini secara bersamaan memvalidasi dan memperkuat kesimpulan penelitian sebelumnya bahwa perjanjian yang dibuat oleh anak-anak dalam transaksi elektronik adalah sah namun dapat dibatalkan, yang memerlukan pemeriksaan lebih mendalam dalam kerangka permainan daring dan hubungannya dengan kerangka hukum yang mengatur transaksi elektronik serta perlindungan konsumen dan anak-anak. Untuk memastikan kepastian hukum, ada kebutuhan akan regulasi yang lebih ketat mengenai mekanisme pembatalan kontrak elektronik anak-anak dan kewajiban bagi platform untuk menerapkan prosedur pengaduan yang efektif. Dalam hal perlindungan anak, temuan ini menekankan pentingnya pengawasan orang tua, penegakan prinsip-prinsip perlindungan anak sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Perlindungan Anak, dan peningkatan regulasi verifikasi usia. Bagi operator bisnis dan penyedia platform game, temuan ini menunjukkan bahwa desain sistem dan syarat layanan harus dimodifikasi tidak hanya untuk mematuhi standar teknis kontrak elektronik tetapi juga untuk mematuhi prinsip perlindungan pihak yang dianggap tidak kompeten secara hukum menurut hukum sipil Indonesia.²⁹

2. Relevansi UNCITRAL Model Law on Electronic Commerce terhadap Kontrak Elektronik Anak dalam Transaksi Game Online dan Harmonisasinya dengan Pasal 1320 KUHPerdata

Monetisasi game online bukan sekadar “hiburan” dari perspektif hukum. Berbagai fitur yang lazim seperti top-up, langganan, serta mikrotransaksi untuk

²⁸ Norasya Verdiana, “Rekonstruksi Regulasi Batas Kedewasaan Atau Kecakapan Seseorang Dalam Melakukan Perbuatan Hukum Berbasis Nilai Keadilan,” no. 2 (2022): 1–354, <https://repository.unissula.ac.id/id/eprint/26714>.

²⁹ Dyah Ayu Artanti and Men Wih Widiatno, “Keabsahan Kontrak Elektronik Dalam Pasal 18 Ayat 1 UU ITE Ditinjau Dari Hukum Perdata Di Indonesia,” *JCA of Law* 1, no. 1 (2020), <https://jca.esaunggul.ac.id/index.php/law/article/view/10/0>.

item atau mata uang virtual pada dasarnya merupakan transaksi elektronik yang ditujukan kepada konsumen dan dieksekusi secara instan melalui suatu sistem elektronik. Struktur ini menjadi sensitif secara hukum ketika pengguna adalah anak, karena transaksi dapat diselesaikan hanya dengan beberapa klik, sering kali tanpa pemahaman yang memadai mengenai konsekuensi hukum dan yang paling krusial tanpa mekanisme verifikasi usia atau persetujuan orang tua yang andal.³⁰

Kajian akademik di Indonesia pada periode 2024–2025 secara berulang menyoroti pola yang sama: anak di bawah umur dapat dengan mudah berpartisipasi dalam transaksi digital, sementara keabsahan perjanjian elektronik yang timbul tetap bergantung pada ketentuan umum hukum perdata mengenai kesepakatan dan kecakapan hukum ketentuan yang kerap kali tidak terpenuhi oleh anak. Dalam konteks spesifik game online, berbagai penelitian Indonesia mendokumentasikan pola faktual di mana anak menimbulkan eksposur finansial yang signifikan bagi orang tua atau wali melalui pembelian dalam gim menggunakan kredensial pembayaran atau detail akun milik orang tua. Pada titik inilah isu “keabsahan kontrak” berhenti menjadi sekadar teori.³¹

UNCITRAL Model Law on Electronic Commerce (MLEC) pada dasarnya merupakan kerangka kerja yang netral terhadap bentuk (form-neutral). Tujuan utamanya adalah menghilangkan prasangka hukum terhadap bentuk elektronik komunikasi dan catatan, sehingga transaksi elektronik tidak ditolak hanya karena dilakukan secara elektronik. Badan hukum perdagangan PBB tersebut menjelaskan prinsip-prinsip inti Model Law, yakni non-diskriminasi terhadap sarana elektronik, kesetaraan fungsional, dan netralitas teknologi. Prinsip-prinsip ini dimaksudkan agar hukum nasional memperlakukan informasi elektronik dan berbasis kertas secara setara, tanpa mengikatkan hukum pada teknologi tertentu.³²

Langkah “perlakuan setara” ini tidak sama dengan menyatakan bahwa setiap pesan elektronik secara substantif pasti sah. Panduan resmi (Guide) menegaskan bahwa klausul non-diskriminasi misalnya ketentuan bahwa suatu informasi tidak boleh ditolak akibat hukumnya semata-mata karena berbentuk data message hanya mencegah pembatalan berbasis bentuk, bukan secara otomatis menetapkan keabsahan substantif dari isi data message tersebut. Dalam semangat yang sama, panduan menjelaskan bahwa terpenuhinya persyaratan tanda tangan secara fungsional tidak dengan sendirinya memberikan keabsahan hukum; keabsahan tetap harus ditentukan berdasarkan hukum yang berlaku di luar Model Law. Hal ini menjadi penting dalam konteks kontrak oleh anak, karena kecakapan hukum merupakan persoalan keabsahan substantif, bukan sekadar persoalan bentuk elektronik versus kertas.³³

³⁰ Rayhan Diokabilla Soewandi, “Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem Gacha Dalam Game Online” (Universitas Islam Indonesia, 2024), <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/dspace.uui.ac.id/123456789/48954>.

³¹ Azkiya and Umami, “TINJAUAN YURIDIS KONTRAK PEMBELIAN APLIKASI GAME ONLINE YANG DILAKUKAN ANAK DI BAWAH UMUR.”

³² Asep Ahmad Fauji, “Penerapan Prinsip UNCITRAL Model Law Dalam Pembuktian Kasus Transaksi Elektronik Di Indonesia,” *University Of Bengkulu Law Journal* 2, no. 1 (2017): 90–102, <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/ubelaj.2.1.90-102>.

³³ I Nyoman Triana Eka Putra, I Made Dedy Priyanto, and M Kn SH, “KEABSAHAN PERJANJIAN ELEKTRONIK DALAM PERJANJIAN JUAL BELI DITINJAU DARI PRESPEKTIF HUKUM PERDATA,” *Jurnal Media Akademik (JMA)* 3, no. 9 (2025), <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/2859>.

Ketentuan yang paling relevan bagi transaksi game online adalah Pasal 11 UNCITRAL MLEC tentang pembentukan dan keabsahan kontrak. Pasal ini secara eksplisit menerima bahwa penawaran dan penerimaan dapat dinyatakan melalui data message, serta melarang penyangkalan keabsahan atau keberlakuan kontrak semata-mata karena pembentukannya menggunakan data message. Dengan demikian, Model Law dirancang untuk memvalidasi kontrak elektronik sebagai saluran pernyataan kehendak, yang secara konseptual sejalan dengan mekanisme clickwrap, tap-to-buy, dan alur konfirmasi dalam aplikasi gim.³⁴

Panduan tersebut dengan jelas mengatakan bahwa Pasal 11 UNCITRAL MLEC tidak dimaksudkan untuk mengubah hukum tentang bagaimana kontrak dibuat, melainkan untuk membuat kesimpulan kontrak elektronik lebih terjamin. Panduan tersebut bahkan membahas kemungkinan masalah yang dapat muncul ketika komputer mengirimkan sinyal tawaran dan penerimaan tanpa keterlibatan langsung manusia. Ini mirip dengan cara pembelian otomatis bekerja dalam permainan. Panduan tersebut mengatakan bahwa badan legislatif nasional dapat memberlakukan pengecualian ketika formalitas dan kebijakan publik diperlukan untuk melindungi pihak tertentu atau memberi tahu mereka tentang risiko tertentu. Ini penting untuk kontrak anak. Arsitektur ini memungkinkan untuk menetapkan batas perlindungan pada anak-anak tanpa bertentangan dengan tujuan netral Model Law.³⁵

Dalam praktik, mikrotransaksi game online merupakan contoh klasik dari realitas “data message” sebagaimana dimaksud Model Law. Tindakan pengguna berupa klik, pemberian tanda centang, atau konfirmasi biometrik menyampaikan penerimaan, sementara sistem platform memberikan konfirmasi, menyerahkan barang digital, dan mencatat transaksi.³⁶ Penelitian Indonesia tahun 2025 yang secara khusus membahas kontrak transaksi elektronik oleh anak dalam game online menguraikan jenis transaksi yang lazim top-up, pembelian dalam gim, dan fitur langganan serta menegaskan betapa mudahnya anak menyelesaikan transaksi tersebut ketika verifikasi identitas masih lemah.

Kesalahan analitis yang kerap muncul adalah menganggap bahwa karena UNCITRAL Model Law mendukung pengakuan kontrak elektronik, maka persoalan kontrak oleh anak “terselesaikan”. Anggapan ini keliru. Model Law hanya menyediakan logika hukum untuk mengakui ekspresi penawaran dan penerimaan secara elektronik sebagai bermakna secara hukum, sambil menyerahkan kepada masing-masing yurisdiksi untuk menerapkan atau memperkuat aturan substantif mengenai kecakapan, perlindungan konsumen, dan perlindungan anak. UNCITRAL Model Law on Automated Contracting (2024) justru mempertegas arsitektur ini

³⁴ UNCITRAL, *Model Law on Electronic Commerce with Guide to Enactment* 1996, United Nations, 1998, https://uncitral.un.org/sites/uncitral.un.org/files/media-documents/uncitral/en/19-04970_ebook.pdf.

³⁵ Emilda Kuspraningrum, “Keabsahan Kontrak Elektronik Dalam UU ITE Ditinjau Dari Pasal 1320 KUHPerdata Dan UNCITRAL Model Law On Electronic Commerce,” *Risalah Hukum*, 2011, 64–76, <https://e-journal.fh.unmul.ac.id/risalah/article/view/189>.

³⁶ Muhammad Alvi Syahrin, “Konsep Keabsahan Kontrak Elektronik Berdasarkan Hukum Nasional Dan Uncitral Model Law On Electronic Commerce Tahun 1996: Studi Perbandingan Hukum Dan Implikasinya Dalam Hukum Perlindungan Konsumen,” *Repertorium: Jurnal Ilmiah Hukum Kenotariatan* 9, no. 2 (2020): 105–22, <https://journal.fh.unsri.ac.id/index.php/repertorium/article/view/419>.

dengan mengakui maraknya kontrak terotomatisasi dalam konteks konsumen dan secara eksplisit mempertahankan keberlakuan hukum wajib lainnya, termasuk perlindungan konsumen dan aturan yang melindungi pihak lemah. Inilah ruang doktrinal yang digunakan dan dapat terus digunakan Indonesia untuk mengatur platform game secara lebih ketat ketika anak terlibat.³⁷

Undang-Undang ITE telah mengadopsi sikap yang sejalan dengan UNCITRAL, yakni bahwa kontrak elektronik menimbulkan akibat hukum yang mengikat dan tidak dapat dikesampingkan semata-mata karena bentuknya elektronik. Pasal 18 menyatakan bahwa transaksi elektronik yang dituangkan dalam kontrak elektronik mengikat para pihak. Pasal 20 selanjutnya mengatur kapan transaksi elektronik dianggap terjadi dan mensyaratkan bahwa penerimaan dilakukan secara elektronik, yang secara operasional mencerminkan validasi penawaran dan penerimaan melalui data message sebagaimana dalam Model Law.³⁸

Jembatan harmonisasi yang paling jelas antara hukum transaksi elektronik dan hukum kontrak umum justru dirumuskan secara eksplisit dalam peraturan pelaksana. Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 menegaskan bahwa kontrak elektronik dianggap sah apabila memenuhi empat unsur: adanya kesepakatan, dibuat oleh subjek hukum yang cakap atau oleh kuasanya, mengenai hal tertentu, serta objek transaksi yang tidak bertentangan dengan hukum, kesusilaan, dan ketertiban umum. Rumusan ini secara substantif selaras dengan empat syarat sah perjanjian dalam Pasal 1320 KUHPerdata dan berfungsi sebagai “lapisan terjemahan” doktrinal: kontrak elektronik diakui sebagai kontrak, tetapi keabsahannya dinilai dengan tolok ukur hukum perdata.³⁹

Perubahan kedua UU ITE melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 menambahkan lapisan baru yang sangat relevan bagi transaksi oleh anak. Penyelenggara sistem elektronik diwajibkan memberikan perlindungan bagi pengguna anak, termasuk penyediaan informasi mengenai batas usia minimum, mekanisme verifikasi pengguna anak, serta mekanisme pelaporan atas penyalahgunaan yang melanggar atau berpotensi melanggar hak anak. Ketentuan ini bukan sekadar norma etik, melainkan kewajiban hukum dalam tata kelola sistem elektronik yang secara langsung menargetkan kelemahan operasional yang selama ini diidentifikasi para peneliti, yakni absennya verifikasi usia yang efektif.⁴⁰

Pasal 1320 KUHPerdata mensyaratkan empat unsur sah nya perjanjian: kesepakatan, kecakapan hukum, suatu hal tertentu, dan sebab yang halal. Dalam kontrak game online, unsur kesepakatan serta unsur objek dan sebab biasanya relatif mudah dibuktikan melalui log klik, catatan sistem, dan penyerahan barang

³⁷ Ahmad Nurafendi et al., “EFEKTIVITAS UNCITRAL MODEL LAW ON ELECTRONIC TRANSFERABLE RECORDS (MLETR) 2017 DALAM Mendukung Digitalisasi Perdagangan Internasional Studi Komparatif Implementasi di Australia dan Republik Rakyat Tiongkok Serta Implikasinya Bagi Indonesia,” *Berajah Journal* 6, no. 2 (2026): 322–28, <https://ojs.berajah.com/index.php/go/article/view/255>.

³⁸ Billy Perdana Rindasiwi, “Evaluasi Regulasi Permainan Interaktif Elektronik Di Indonesia (Studi Terhadap Transaksi Elektronik Atas Benda Virtual)” (Universitas Islam Riau, 2022), <https://repository.uir.ac.id/id/eprint/13498>.

³⁹ Sekretariat Negara, “Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem Dan Transaksi Elektronik,” *Media Hukum* 7, no. 2 (2012): 70.

⁴⁰ “UU 1/2024: Perubahan Kedua UU No. 11 Tahun 2008 Tentang ITE,” 2024, <https://jdih.kemenkoinfra.go.id/uu-12024-perubahan-kedua-uu-no-11-tahun-2008-tentang-ite?>

digital. Hambatan utama terletak pada kecakapan hukum ketika pengguna adalah anak.⁴¹

Ketentuan KUHPERdata mengenai ketidakcakapan bersifat tegas, dengan menyebut anak di bawah umur sebagai pihak yang tidak cakap, dan mendefinisikan “belum dewasa” sebagai mereka yang belum berusia 21 tahun dan belum menikah. Konsekuensinya, kontrak elektronik dalam gim yang dibuat oleh anak kerap berbenturan dengan syarat kecakapan. Inilah titik di mana harmonisasi dengan UNCITRAL menjadi jelas: Model Law memvalidasi ekspresi kehendak secara elektronik, sementara KUHPERdata menilai apakah subjek yang mengekspresikan kehendak tersebut cakap secara hukum. Model Law tidak dimaksudkan untuk meniadakan doktrin kecakapan nasional.⁴²

Setelah kecakapan diidentifikasi sebagai isu utama, analisis akibat hukumnya menjadi tak terelakkan. Literatur hukum Indonesia 2024–2025 secara konsisten membedakan syarat subjektif dan objektif perjanjian. Kegagalan syarat subjektif, seperti kecakapan, umumnya berakibat perjanjian dapat dibatalkan, bukan batal demi hukum. Perbedaan ini sangat relevan bagi mikrotransaksi game, karena platform dapat berpegang pada keberlakuan kontrak berdasarkan UU ITE, sementara orang tua atau wali dapat menuntut pembatalan dengan dasar ketidakcakapan anak menurut KUHPERdata sebagaimana diterapkan melalui PP 71/2019.⁴³

Ketegangan doktrinal lain yang sering diabaikan adalah standar usia itu sendiri. Definisi “di bawah umur” dalam KUHPERdata yang menggunakan ambang 21 tahun berbeda dengan rezim hukum modern Indonesia lainnya yang umumnya menggunakan batas 18 tahun. Penelitian mutakhir menunjukkan bahwa perbedaan ini menimbulkan kebingungan regulatif dalam transaksi daring yang melibatkan anak.⁴⁴ Oleh karena itu, langkah legislasi terbaru melalui UU 1/2024 lebih tepat dibaca sebagai respons tata kelola: alih-alih menulis ulang doktrin kecakapan klasik, pembentuk undang-undang membebaskan kewajiban sistemik berupa informasi batas usia dan verifikasi, sehingga sengketa kecakapan tidak selalu harus diselesaikan secara ex post facto.

Apabila mikrotransaksi game dilakukan oleh anak, risiko hukumnya bukan bahwa kontrak tersebut otomatis tidak sah. Formulasi yang lebih konsisten dengan hukum perdata justru menempatkan platform pada posisi yang lebih berisiko: transaksi efektif secara operasional, tetapi secara hukum dapat dipersoalkan karena bersifat dapat dibatalkan atas dasar ketidakcakapan. Karakter dapat dibatalkan inilah yang menjelaskan mengapa sengketa pengembalian dana dan chargeback

⁴¹ “Kitab Undang-Undang Hukum Perdata” (n.d.), <https://jdih.mahkamahagung.go.id/legal-product/kitab-undang-undang-hukum-perdata/detail>.

⁴² Audina Audina, “Implikasi Jual Beli Online Oleh Anak Di Bawah Umur Menurut Pasal 1320 KUH Perdata Di Instagram” (Universitas Islam Riau, 2021), <https://repository.uir.ac.id/id/eprint/15963>.

⁴³ Yohanes Christopher June and Annisa Fitria, “Tanggung Jawab E-Commerce Terhadap Konsumen Serta Penerapan Choice of Law Dan Jurisdiction Clause Dalam Transaksi Lintas Negara: Penelitian,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 4, no. 3 (2026): 17982–89, <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4936>.

⁴⁴ Verdiana, “Rekonstruksi Regulasi Batas Kedewasaan Atau Kecakapan Seseorang Dalam Melakukan Perbuatan Hukum Berbasis Nilai Keadilan.”

menjadi sentral, karena kontrak tetap mengikat sampai dibatalkan atau diselesaikan.⁴⁵

Dengan demikian, agenda harmonisasi dalam subbab ini tidak cukup berhenti pada pernyataan bahwa Pasal 1320 KUHPdata berlaku. Kesimpulan yang lebih kokoh adalah bahwa pendekatan UNCITRAL mendorong penerimaan manifestasi elektronik dari kesepakatan, sehingga beban beralih ke hukum nasional dan tata kelola platform untuk memastikan bahwa pihak yang menyatakan persetujuan adalah pihak yang tepat, bahwa persetujuan tersebut diberikan secara bermakna dan terinformasi, serta bahwa perlindungan konsumen dan anak dipertahankan sebagai batasan wajib.⁴⁶ Pendekatan ini selaras dengan ruang pengecualian protektif yang diakui UNCITRAL dan dengan arah perkembangan hukum positif Indonesia.

Sebagai catatan akhir, pembelian dalam gim semakin dimediasi oleh sistem otomatis dan agen elektronik, seperti sistem rekomendasi, harga dinamis, dan konfirmasi otomatis. Kajian akademik Indonesia terbaru mengenai kontrak algoritmik dan terotomatisasi menunjukkan bahwa isu persetujuan, keagenan, dan akuntabilitas menjadi semakin kompleks ketika kontrak dibentuk dan dilaksanakan oleh sistem otonom atau semi-otonom. Dalam konteks game yang ditujukan atau banyak digunakan oleh anak, memperlakukan verifikasi usia dan kontrol wali sebagai pilihan opsional bukan hanya kebijakan yang lemah, tetapi juga merusak koherensi internal harmonisasi antara pengakuan kontrak elektronik dan syarat kecakapan sebagaimana tertanam dalam Pasal 1320 KUHPdata.⁴⁷

D. Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keabsahan kontrak elektronik yang dibuat oleh anak di bawah umur dalam transaksi game online dengan meninjau Pasal 1320 KUHPdata dan prinsip-prinsip dalam UNCITRAL Model Law on Electronic Commerce. Berdasarkan analisis normatif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kontrak elektronik dalam transaksi game online pada dasarnya diakui keberadaannya dan keabsahannya dari segi bentuk menurut UU ITE dan selaras dengan prinsip functional equivalence serta technology neutrality dalam UNCITRAL Model Law. Dengan demikian, ekspresi kehendak dalam bentuk klik, konfirmasi digital, atau mekanisme elektronik lainnya sah sebagai pernyataan penawaran dan penerimaan.⁴⁸

⁴⁵ Madihah and Maksum, "KONTRAK TRANSAKSI ELEKTRONIK ANAK DI BAWAH UMUR DALAM GAME ONLINE: PERSPEKTIF HUKUM SYARIAH AHLIYAH AL-ADA'."

⁴⁶ Najwa Havari Pasha et al., "Implementasi Asas-Asas Hukum Perdata Internasional Dalam Menjamin Kepastian Hukum Pada Transaksi E-Commerce Lintas Negara," *Indonesian Journal of Islamic Jurisprudence, Economic and Legal Theory* 3, no. 4 (2025): 3103–17, <https://mail.shariajournal.com/index.php/IJIJEL/article/view/1450>.

⁴⁷ Desi Syamsiah, "Kajian Terkait Keabsahan Perjanjian E-Commerce Bila Ditinjau Dari Pasal 1320 Kuhperdata Tentang Syarat Sah Perjanjian," *Jurnal Inovasi Penelitian* 2, no. 1 (2021): 327–32, <https://www.neliti.com/publications/470098/kajian-terkait-keabsahan-perjanjian-e-commerce-bila-ditinjau-dari-pasal-1320-kuh#cite>.

⁴⁸ Nafa Amelsi Triantika, Elwidarifa Marwenny, and Muhammad Hasbi, "Tinjauan Hukum Tentang Pelaksanaan Perjanjian Jual Beli Online Melalui E-Commerce Menuai Pasal 1320 Kuhperdata," *Ensiklopedia Social Review* 2, no. 2 (2020): 119–31, <https://doi.org/10.33559/esr.v2i2.488>.

Namun demikian, pengakuan terhadap bentuk elektronik tersebut tidak serta-merta menyelesaikan persoalan keabsahan secara substantif. Ketika pelaku transaksi adalah anak di bawah umur, syarat subjektif berupa kecakapan sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 jo. Pasal 1330 KUHPerdata tidak terpenuhi. Akibatnya, kontrak elektronik yang dibuat oleh anak dalam transaksi game online bukanlah batal demi hukum, melainkan berstatus dapat dibatalkan (*voidable*) atas permohonan pihak yang berwenang, khususnya orang tua atau wali. Dengan demikian, problem utama bukan terletak pada absennya kontrak, melainkan pada cacat kecakapan yang melekat pada subjek hukumnya.⁴⁹

Dari sisi harmonisasi, prinsip-prinsip dalam UNCITRAL Model Law justru memperkuat posisi hukum nasional bahwa media elektronik hanyalah sarana pembentukan kontrak, sedangkan persoalan kapasitas dan perlindungan pihak yang lemah tetap tunduk pada hukum nasional. Oleh karena itu, tidak terdapat pertentangan konseptual antara Pasal 1320 KUHPerdata dan UNCITRAL Model Law; yang diperlukan adalah penguatan mekanisme implementasi di tingkat nasional agar pengakuan terhadap kontrak elektronik berjalan seiring dengan perlindungan anak sebagai subjek hukum yang belum cakap.⁵⁰

Berdasarkan temuan tersebut, penerapan ke depan perlu diarahkan pada beberapa langkah strategis. Pertama, diperlukan penguatan regulasi teknis yang mewajibkan penyelenggara sistem elektronik, khususnya platform game online, untuk menerapkan verifikasi usia yang lebih andal serta mekanisme persetujuan orang tua (*parental consent*) yang efektif. Kedua, perlu dirumuskan pedoman yang lebih jelas mengenai mekanisme pembatalan dan pengembalian dana dalam kontrak elektronik yang melibatkan anak guna menjamin kepastian hukum bagi orang tua, pelaku usaha, dan penyedia platform. Ketiga, harmonisasi batas usia dalam berbagai peraturan perundang-undangan terkait kecakapan hukum dan perlindungan anak menjadi penting agar tidak menimbulkan ambiguitas dalam praktik transaksi digital.⁵¹

Secara lebih luas, hasil penelitian ini menegaskan bahwa perkembangan ekosistem digital termasuk monetisasi game online menuntut pembaruan pendekatan hukum perdata yang adaptif tanpa mengabaikan fungsi protektifnya. Perlindungan anak dalam transaksi elektronik tidak cukup diserahkan pada mekanisme pembatalan pasif, tetapi perlu diwujudkan melalui desain sistem, tata kelola platform, dan kebijakan hukum yang preventif. Dengan demikian, hukum kontrak Indonesia dapat tetap relevan dalam era digital sekaligus konsisten menjaga prinsip perlindungan terhadap pihak yang belum cakap secara hukum.⁵²

⁴⁹ I Komang Mahesa Putra, Ni Luh Mahendrawati, and Desak Gde Dwi Arini, "Penerapan Pasal 1320 KUH Perdata Terhadap Tanggung Jawab Penjual Dalam Perjanjian Jual Beli Barang Melalui Media Internet," *Jurnal Analogi Hukum* 2, no. 1 (2020): 73–77, <https://ejurnal.warmadewa.ac.id/index.php/analogihukum/article/view/1623>.

⁵⁰ Ahmad Jalaludin Arrodlia et al., "Konsekuensi Hukum Cacat Kehendak Dalam Pembentukan Perjanjian Sesuai Pasal 1320 KUHperdata," *Letterlijk* 1, no. 2 (2024): 204–16, <https://doi.org/10.25134/letterlijk.v1i2.68>.

⁵¹ Izzatun Khusnaini and Eny Nur Aisyah, "Regulasi Perlindungan Anak Di Ruang Digital Di Indonesia: Implementasi, Tantangan, Dan Peluang Implementasi," *Pro Justitia: Jurnal Hukum Dan Sosial* 5, no. 02 (2025): 101–9, <https://jurnal.iairm-ngabar.ac.id/index.php/projus/article/view/1208>.

⁵² Nurul Hidayati Indra Ningsih et al., *Hukum Ekonomi Digital: Regulasi Bisnis Di Era Teknologi* (PT. Nawala Gama Education, 2025),

Pada akhirnya, pembaruan pendekatan hukum perdata yang adaptif dan preventif di ruang siber ini tidak hanya sekadar menyelesaikan sengketa keperdataan secara *ex post facto*. Lebih dari itu, penguatan regulasi verifikasi usia dan perlindungan konsumen anak ini merupakan langkah nyata Indonesia dalam merealisasikan target SDG 16 (Keadilan dan Supremasi Hukum) serta SDG 12 (Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab) demi terciptanya ekosistem ekonomi digital yang aman, inklusif, dan berkelanjutan bagi generasi masa depan.⁵³

E. Referensi

- Arifuddin, Qadriani, Riswan Riswan, Muhammad Adam HR, Bulkis Bulkis, Abdul Latif, Salma Salma, Hasnawati Hasnawati, A Ariani Hidayat, and Nur Indah. *Metodologi Penelitian Hukum*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025. [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=fDE_EQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=Metodologi+Penelitian+Hukum+riswan&ots=ZqiAmnbr2B&sig=u1ILA3x9nq1w0_mtfRRYYUDD4Gc&redir_esc=y#v=onepage&q=Metodologi Penelitian Hukum riswan&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=fDE_EQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=Metodologi+Penelitian+Hukum+riswan&ots=ZqiAmnbr2B&sig=u1ILA3x9nq1w0_mtfRRYYUDD4Gc&redir_esc=y#v=onepage&q=Metodologi+Penelitian+Hukum+riswan&f=false).
- Arrodli, Ahmad Jalaludin, Andika Ramadhan, Depi Dwi Pamungkas, Denis Zakia Muhammad, and Dikha Anugrah. "Konsekuensi Hukum Cacat Kehendak Dalam Pembentukan Perjanjian Sesuai Pasal 1320 KUHperdata." *Letterlijk* 1, no. 2 (2024): 204–16. <https://doi.org/10.25134/letterlijk.v1i2.68>.
- Artanti, Dyah Ayu, and Men Wih Widiatno. "Keabsahan Kontrak Elektronik Dalam Pasal 18 Ayat 1 UU ITE Ditinjau Dari Hukum Perdata Di Indonesia." *JCA of Law* 1, no. 1 (2020). <https://jca.esaunggul.ac.id/index.php/law/article/view/10/0>.
- Audina, Audina. "Implikasi Jual Beli Online Oleh Anak Di Bawah Umur Menurut Pasal 1320 KUH Perdata Di Instagram." Universitas Islam Riau, 2021. <https://repository.uir.ac.id/id/eprint/15963>.
- Ayunda, Rahmi, and Melvina Octaria. "Kedudukan Anak Dibawah Umur Sebagai Subjek Hukum Dalam Transaksi E-Commerce Di Indonesia." *Justitia: Jurnal Ilmu Hukum Dan Humaniora* 9, no. 1 (2022): 231–44. <https://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Justitia/article/view/3422>.
- Azkiya, Qonita Hafizatul, and Allan Mustafa Umami. "TINJAUAN YURIDIS KONTRAK PEMBELIAN APLIKASI GAME ONLINE YANG DILAKUKAN ANAK DI BAWAH UMUR." *Jurnal Rekomendasi Hukum* 1, no. 3 (2025): 422–31. <https://jurnal.unram.ac.id/index.php/rekomendasihukum/article/view/6577>.
- Basani, Christin Septina, Deni Saptana, and Eni Dasuki Suhardini. "Kecakapan Pihak Yang Melakukan Kontrak Digital Melalui Pembelian Online Dan Pihak Yang Dapat Dimintai Pertanggungjawaban Atas Barang Yang Sudah Dibeli Menurut Peraturan Perundang-Undangan Di Indonesia." *Journal of Contemporary Law Studies* 2, no. 3 (2025): 185–94.

https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Km9mEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Hukum+Ekonomi+Digital:+Regulasi+Bisnis+Di+Era+Teknologi&ots=Y-1icOfMeB&sig=qdGZ4VECFEmSvJ53IO95IQ3tY4&redir_esc=y#v=onepage&q=Hukum+Ekonomi+Digital%3A+Regulasi+Bisnis+Di+Era+Teknologi&f=false.

⁵³ Bintang Masnola Capah, Hadiyanto Abdul Rachim, and Santoso Tri Raharjo, "Implementasi SDG's-12 Melalui Pengembangan Komunitas Dalam Program CSR," *Share: Social Work Journal* 13, no. 1 (2023): 150–61, <https://doi.org/10.24198/share.v13i1.46502>.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/lawstudies.v2i3.3790>.
- Capah, Bintang Masnola, Hadiyanto Abdul Rachim, and Santoso Tri Raharjo. "Implementasi SDG's-12 Melalui Pengembangan Komunitas Dalam Program CSR." *Share: Social Work Journal* 13, no. 1 (2023): 150-61. <https://doi.org/10.24198/share.v13i1.46502>.
- Fauji, Asep Ahmad. "Penerapan Prinsip UNCITRAL Model Law Dalam Pembuktian Kasus Transaksi Elektronik Di Indonesia." *University Of Bengkulu Law Journal* 2, no. 1 (2017): 90-102. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/ubelaj.2.1.90-102>.
- Hermawan, R Oetomo, Huala Adolf, and Edy Santoso. "Kajian Hukum Penerapan Pasal 1320 KUHPerdara Dalam Kontrak Elektronik." *Iustitia Omnibus: Jurnal Ilmu Hukum* 5, no. 2 (2024): 141-64. <https://jurnal-pasca.unla.ac.id/iustitiaomnibus/article/view/100>.
- Indonesia. "UU NO 11 Tahun 2008." Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, 2008.
- Irmanutama, Raihan Faiz. "KEABSAHAN TRANSAKSI ANAK DI BAWAH UMUR DALAM PEMBELIAN MATA UANG GAME ONLINE (STUDI PERBANDINGAN KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA DAN KOMPILASI HUKUM EKONOMI SYARI'AH)." UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2024. <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/65769>.
- Jaelani, Elan, Utang Rosidin, and N Santi Novia. "Keabsahan Transaksi Jual Beli Daring Oleh Anak Dibawah Umur Dihubungkan Dengan KUHPerdara Dan UU ITE." *Transparansi Hukum* 5, no. 1 (2022). <https://ojs.unik-kediri.ac.id/index.php/transparansihukum/article/view/4197>.
- June, Yohanes Christopher, and Annisa Fitria. "Tanggung Jawab E-Commerce Terhadap Konsumen Serta Penerapan Choice of Law Dan Jurisdiction Clause Dalam Transaksi Lintas Negara: Penelitian." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 4, no. 3 (2026): 17982-89. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4936>.
- Kandriana, Muhammad, Sri Atika, and Muhammad Wildan. "Syarat Subjektif Dan Objektif Perjanjian Jual Beli: Relevansi Pasal 1320 KUHPerdara Dalam Praktik Modern." *UNES Law Review* 8, no. 1 (2025): 221-28. <https://doi.org/https://doi.org/10.31933/unesrev.v8i1.2476>.
- Khusnaini, Izzatun, and Eny Nur Aisyah. "Regulasi Perlindungan Anak Di Ruang Digital Di Indonesia: Implementasi, Tantangan, Dan Peluang Implementasi." *Pro Justicia: Jurnal Hukum Dan Sosial* 5, no. 02 (2025): 101-9. <https://jurnal.iairm-ngabar.ac.id/index.php/projus/article/view/1208>.
- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (n.d.). <https://jdih.mahkamahagung.go.id/legal-product/kitab-undang-undang-hukum-perdata/detail>.
- Kuspraningrum, Emilda. "Keabsahan Kontrak Elektronik Dalam UU ITE Ditinjau Dari Pasal 1320 KUHPerdara Dan UNCITRAL Model Law On Electronic Commerce." *Risalah Hukum*, 2011, 64-76. <https://e-journal.fh.unmul.ac.id/risalah/article/view/189>.
- Madihah, Maysa, and Muhammad Maksum. "KONTRAK TRANSAKSI ELEKTRONIK ANAK DI BAWAH UMUR DALAM GAME ONLINE: PERSPEKTIF HUKUM SYARIAH AHLIYAH AL-ADA'." *Al-Ittihad: Jurnal Pemikiran Dan Hukum Islam*

- 11, no. 1 (2025): 78–99.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61817/ittihad.v11i1.243>.
- Ningsih, Nurul Hidayati Indra, M M SE, S H Misnawati, S H Muthia Sakti, I Wayan Ordiyasa, S H Dadin Solihin, H Firman Batari, M H SH, Niken Savitri Primasari, and Cut Fadhlana Akhyar. *Hukum Ekonomi Digital: Regulasi Bisnis Di Era Teknologi*. PT. Nawala Gama Education, 2025.
https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Km9mEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Hukum+Ekonomi+Digital:+Regulasi+Bisnis+Di+Era+Teknologi&ots=Y-1icOfMeB&sig=qdGZ4VECFEmSvJ53lO95lQt3tY4&redir_esc=y#v=onepage&q=Hukum+Ekonomi+Digital%3A+Regulasi+Bisnis+Di+Era+Teknologi&f=false.
- Nurafendi, Ahmad, Annie Myranika, Agus Eko Setyawan, Eduardo Retno, and Ronald Pasrah. "EFEKTIVITAS UNCITRAL MODEL LAW ON ELECTRONIC TRANSFERABLE RECORDS (MLETR) 2017 DALAM MENDUKUNG DIGITALISASI PERDAGANGAN INTERNASIONAL STUDI KOMPARATIF IMPLEMENTASI DI AUSTRALIA DAN REPUBLIK RAKYAT TIONGKOK SERTA IMPLIKASINYA BAGI INDONESIA." *Berajah Journal* 6, no. 2 (2026): 322–28.
<https://ojs.berajah.com/index.php/go/article/view/255>.
- Nurfieni, Amrin, and Retnaning Muji Lestari. "Legal Issues in Online Transactions Involving Minors." *Walisono Law Review (Walrev)* 6, no. 2 (2024).
<https://doi.org/https://doi.org/10.21580/walrev.2024.6.2.23733>.
- Pasha, Najwa Havari, Arini Audria Sasiras, Nadia Abdullah, and Yenny Febrianty. "Implementasi Asas-Asas Hukum Perdata Internasional Dalam Menjamin Kepastian Hukum Pada Transaksi E-Commerce Lintas Negara." *Indonesian Journal of Islamic Jurisprudence, Economic and Legal Theory* 3, no. 4 (2025): 3103–17.
<https://mail.shariajournal.com/index.php/IJIJEL/article/view/1450>.
- Purbati, Ayu. "Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Terkait Wanprestasi Melalui E-Commerce Menurut Undasng-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen," 2019.
<https://repository.unissula.ac.id/id/eprint/39854>.
- Putra, I Komang Mahesa, Ni Luh Mahendrawati, and Desak Gde Dwi Arini. "Penerapan Pasal 1320 KUH Perdata Terhadap Tanggung Jawab Penjual Dalam Perjanjian Jual Beli Barang Melalui Media Internet." *Jurnal Analogi Hukum* 2, no. 1 (2020): 73–77.
<https://ejurnal.warmadewa.ac.id/index.php/analogihukum/article/view/1623>.
- Putra, I Nyoman Triana Eka, I Made Dedy Priyanto, and M Kn SH. "KEABSAHAN PERJANJIAN ELEKTRONIK DALAM PERJANJIAN JUAL BELI DITINJAU DARI PRESPEKTIF HUKUM PERDATA." *Jurnal Media Akademik (JMA)* 3, no. 9 (2025).
<https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/2859>.
- Rahman, Alif, Nuril Ammi Nasution, and Hafizah Zahwa Sitorus. "Keabsahan Suatu Perjanjian Yang Dibuat Tanpa Menyematkan Nama Pihak Yang Berjanji." *Zaaken: Journal of Civil and Business Law* 6, no. 1 (2025): 23–41.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22437/zaaken.v6i1.38948>.
- Riatmaja, Dodi Setiawan, and Dinda Sukmaningrum. "Investigasi Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0 Dalam Konteks Tujuan Pembangunan Berkelanjutan

- (Sustainable Development Goals): Investigasi Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0 Dalam Konteks Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goa." *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 2024, 496–510. <https://doi.org/10.20885/jabis.vol21.iss1.art1>.
- Rindasiwi, Billy Perdana. "Evaluasi Regulasi Permainan Interaktif Elektronik Di Indonesia (Studi Terhadap Transaksi Elektronik Atas Benda Virtual)." Universitas Islam Riau, 2022. <https://repository.uir.ac.id/id/eprint/13498>.
- Rizkia, Nanda Dwi, and Hardi Fardiansyah. *Metode Penelitian Hukum (Normatif Dan Empiris)*. Penerbit Widina, 2023. [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=2X1JEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA73&dq=Metode+Penelitian+Hukum+\(Normatif+Dan+Empiris&ots=ABpa_yYt7Q&sig=rkGtpJwMjAQ9UscpqAuN5jhXOsc&redir_esc=y#v=onepage&q=Metode+Penelitian+Hukum+\(Normatif+Dan+Empiris&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=2X1JEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA73&dq=Metode+Penelitian+Hukum+(Normatif+Dan+Empiris&ots=ABpa_yYt7Q&sig=rkGtpJwMjAQ9UscpqAuN5jhXOsc&redir_esc=y#v=onepage&q=Metode+Penelitian+Hukum+(Normatif+Dan+Empiris&f=false).
- Sekretariat Negara. "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem Dan Transaksi Elektronik." *Media Hukum* 7, no. 2 (2012): 70.
- Shadikhodjaev, Sherzod. "Technological Neutrality and Regulation of Digital Trade: How Far Can We Go?" *European Journal of International Law* 32, no. 4 (2021): 1221–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.1093/ejil/chab054>.
- Soewandi, Rayhan Diokabilla. "Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem Gacha Dalam Game Online." Universitas Islam Indonesia, 2024. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/dspace.uui.ac.id/123456789/48954>.
- Sopiani, Susi, Vika Nur Senda, Mochamad Fajar Muzzamil, and Dikha Anugrah. "IMPLIKASI HUKUM KETIDAKTERPENUHAN SYARAT SUBJEKTIF DALAM PASAL 1320 KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA TERHADAP KEABSAHAN PERJANJIAN." *Letterlijk* 1, no. 2 (2024): 169–82. <https://journal.fhukum.uniku.ac.id/letterlijk/article/view/109>.
- Suadi, I Putu Merta, Ni Putu Rai Yulianti, and Si Ngurah Ardhya. "Tinjauan Yuridis Subyek Hukum Dalam Transaksi Jual Beli Online/e-Commerce Ditinjau Dari Kitab Undang-Undang Hukum Perdata." *Jurnal Komunitas Yustisia* 4, no. 2 (2021): 668–81. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jatayu/article/view/38164>.
- Syahrin, Muhammad Alvi. "Konsep Keabsahan Kontrak Elektronik Berdasarkan Hukum Nasional Dan Uncitral Model Law On Electronic Commerce Tahun 1996: Studi Perbandingan Hukum Dan Impilkasinya Dalam Hukum Perlindungan Konsumen." *Repertorium: Jurnal Ilmiah Hukum Kenotariatan* 9, no. 2 (2020): 105–22. <https://journal.fh.unsri.ac.id/index.php/repertorium/article/view/419>.
- Syamsiah, Desi. "Kajian Terkait Keabsahan Perjanjian E-Commerce Bila Ditinjau Dari Pasal 1320 Kuhperdata Tentang Syarat Sah Perjanjian." *Jurnal Inovasi Penelitian* 2, no. 1 (2021): 327–32. <https://www.neliti.com/publications/470098/kajian-terkait-keabsahan-perjanjian-e-commerce-bila-ditinjau-dari-pasal-1320-kuh#cite>.
- Toumahu, Abdul Cholik, and Reni Anggraini. "Analysis of Electronic Agreements Made by Minors in Ecommerce Transactions in The Perspective of Indonesian Positive Law." *Jurnal Penegakan Hukum Dan Keadilan* 5, no. 2 (2024): 88–94.

- <https://journal.umy.ac.id/index.php/jphk/article/view/19584>.
- Triantika, Nafa Amelsi, Elwidarifa Marweny, and Muhammad Hasbi. "Tinjauan Hukum Tentang Pelaksanaan Perjanjian Jual Beli Online Melalui E-Commerce Menueur Pasal 1320 Kuhperdata." *Ensiklopedia Social Review* 2, no. 2 (2020): 119–31. <https://doi.org/10.33559/esr.v2i2.488>.
- UNCITRAL. *Model Law on Electronic Commerce with Guide to Enactment* 1996. *United Nations*, 1998. https://uncitral.un.org/sites/uncitral.un.org/files/media-documents/uncitral/en/19-04970_ebook.pdf.
- Usman, Raphaellee Peters Putra, and Moody Rizqy Syailendra Putra. "Akibat Hukum Dan Pertanggungjawaban Terhadap Perjanjian Elektronik Yang Dibuat Oleh Anak Di Bawah Umur." *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development* 6, no. 4 (2024): 1014–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/rrj.v6i4.960>.
- "UU 1/2024: Perubahan Kedua UU No. 11 Tahun 2008 Tentang ITE," 2024. <https://jdih.kemenkoinfra.go.id/uu-12024-perubahan-kedua-uu-no-11-tahun-2008-tentang-ite?>
- Valoka, Metta, and Richard C Adam. "Upaya Pentingnya Keabsahan Suatu Kontrak Elektronik Yang Dilakukan Anak Dibawah Umur Dalam Aplikasi Perdagangan Elektronik." *UNES Law Review* 6, no. 2 (2023): 5641–46. <https://review-unes.com/law/article/view/1391>.
- Verdiana, Norasya. "Rekonstruksi Regulasi Batas Kedewasaan Atau Kecakapan Seseorang Dalam Melakukan Perbuatan Hukum Berbasis Nilai Keadilan," no. 2 (2022): 1–354. <https://repository.unissula.ac.id/id/eprint/26714>.
- Wulandari, Bernadetta Tjandra, and Pitriani Pitriani. "Consumer Protection Law in Electronic Transactions: Challenges and Solutions in the Digital Era in Indonesia." *The Journal of Academic Science* 2, no. 6 (2025): 1707–16. <https://thejoas.com/index.php/thejoas/article/view/351>.

Peraturan

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik
<https://peraturan.bpk.go.id/Details/37589/uu-no-11-tahun-2008>
2. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
<https://kejarisukoharjo.kejaksaan.go.id/file/a6d2803a1ea733394063e8f006d31912.pdf>
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem Dan Transaksi Elektronik.
<https://peraturan.bpk.go.id/Details/122030/pp-no-71-tahun-2019>
4. UNCITRAL. *Model Law on Electronic Commerce with Guide to Enactment* 1996. *United Nations*, 1998.
https://uncitral.un.org/sites/uncitral.un.org/files/media-documents/uncitral/en/19-04970_ebook.pdf

This page is intentionally left blank