



PERLINDUNGAN HUKUM PEMILIK AKUN TERHADAP RISIKO KERUGIAN AKIBAT TRANSAKSI DIGITAL MELALUI *IN-APP PURCHASE* YANG DILAKUKAN OLEH ANAK DITINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM PERDATA INDONESIA

Endah Yuliana Eria¹, Nuzul Rahmayani²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Indonesia

Email: indahyulianaeria@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang hiburan dan permainan digital. Salah satu tren yang berkembang adalah penggunaan aplikasi *game* digital yang banyak diminati oleh berbagai kalangan, terutama anak-anak. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran dan urgensi akan perlunya perlindungan hukum yang komprehensif pemilik akun terhadap risiko kerugian akibat transaksi digital melalui *in-app purchase* yang dilakukan oleh anak. Rumusan masalah dalam tulisan ini yaitu bagaimana keabsahan transaksi digital melalui *in-app purchase* yang dilakukan oleh anak ditinjau dari perspektif hukum perdata Indonesia dan bagaimana perlindungan hukum pemilik akun terhadap risiko kerugian akibat transaksi digital melalui *in-app purchase* yang dilakukan oleh anak ditinjau dari perspektif hukum perdata Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan yuridis normatif. Pada penelitian ini, penulis menggunakan data sekunder. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah studi dokumen. Berdasarkan sifat penelitiannya yang menggunakan metode deskriptif, maka teknik analisis data yang dipergunakan adalah teknik deskriptif kualitatif terhadap data sekunder. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Transaksi digital melalui *in-app purchase* yang dilakukan oleh anak yang secara hukum perdata transaksi tersebut bersifat tidak sempurna dan rentan untuk dapat dibatalkan. Secara hukum perdata kehendak nyata datang dari anak yang merupakan orang tidak cakap hukum dan tidak memahami konsekuensi hukum. Situasi tersebut menimbulkan ketidaksesuaian kehendak dari pemilik akun, yang dalam kedudukannya sebagai subjek hukum, yang terikat secara yuridis dalam sistem digital. Perlindungan hukum terhadap pemilik akun yang dirugikan akibat transaksi *in-app purchase* oleh anak harus mencakup tiga aspek utama: (1) jaminan keabsahan hukum perjanjian dan perlindungan terhadap pihak yang tidak cakap hukum, (2) tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik dalam menjamin keamanan sistem dan mencegah penyalahgunaan, serta (3) mekanisme pemulihan hak melalui jalur hukum yang adil dan efisien, (4) hak untuk membatalkan perjanjian. Upaya ini sejalan dengan prinsip-prinsip umum hukum perdata Indonesia yang menekankan keadilan, kepastian hukum, dan kemanfaatan.

Kata Kunci: Konsumen, Pemilik Akun, Risiko Kerugian, Transaksi Digital, *in-app purchase*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang hiburan dan permainan digital. Salah satu tren yang berkembang adalah penggunaan aplikasi digital yang banyak diminati oleh berbagai kalangan, terutama anak-anak. Aplikasi ini umumnya menawarkan fitur *in-app purchase*, yaitu pembelian *item virtual* menggunakan uang nyata yang dilakukan di dalam aplikasi. (Kurniawan, 2023) Fitur ini memberikan kemudahan bagi pengguna untuk memperoleh konten tambahan



dengan cepat melalui integrasi sistem pembayaran digital seperti kartu kredit, dompet elektronik (*e-wallet*), atau pemotongan pulsa.

Namun, di balik kemudahan tersebut, muncul permasalahan hukum baru yang cukup kompleks, yaitu ketika anak di bawah umur melakukan transaksi digital melalui *in-app purchase* tanpa izin atau sepengetahuan orang tua sebagai pemilik akun. Fenomena ini semakin sering terjadi seiring meningkatnya penggunaan perangkat digital oleh anak-anak. Anak yang belum memiliki kemampuan hukum yang sempurna sering kali tidak memahami konsekuensi finansial maupun hukum dari tindakan mereka, sementara sistem aplikasi sering kali tidak memiliki pengamanan yang memadai untuk membatasi akses transaksi oleh pengguna di bawah umur. Akibatnya, banyak orang tua atau pemilik akun mengalami kerugian finansial yang signifikan akibat pembelian yang dilakukan tanpa persetujuan mereka, sehingga menimbulkan pertanyaan mengenai keabsahan transaksi tersebut dan bagaimana perlindungan hukum seharusnya diberikan kepada pihak yang dirugikan.

Dalam perspektif agama Islam, transaksi yang dilakukan oleh anak tanpa sepengetahuan orang tua nya tidaklah sah dan perbuatan itu merupakan perbuatan yang tercela. Sesuai dengan yang tercantum dalam surah Al-Baqarah ayat 188 yang berbunyi:

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ وَتُدْلُوا بِهَآ إِلَى الْحُكَّامِ
لِتَأْكُلُوا فَرِيقًا مِّنْ أَمْوَالِ النَّاسِ بِآلِئِمٍ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ ﴿١٨٨﴾

Artinya:

“Dan janganlah kamu memakan harta di antara kamu dengan jalan yang batil, dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada hakim, supaya kamu dapat memakan sebagian daripada harta orang lain itu dengan jalan berbuat dosa, padahal kamu mengetahui.” (QS. Al-Baqarah: 188)

Ayat tersebut menegaskan larangan mengambil atau menggunakan harta orang lain dengan cara yang tidak sah. Anak melakukan transaksi digital tanpa izin orang tua, maka tindakan tersebut dapat dipandang sebagai bentuk pengambilan harta yang batil karena dilakukan oleh pihak yang belum cakap hukum dan tanpa persetujuan pemilik akun.

Dalam sistem hukum Indonesia, prinsip keabsahan suatu perjanjian diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) yang mensyaratkan adanya kesepakatan yang sah dari para pihak yang cakap hukum. Selain itu, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) beserta perubahannya, serta Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK), memberikan dasar hukum bahwa setiap transaksi elektronik harus dilakukan secara sah, transparan, dan disertai dengan mekanisme perlindungan terhadap konsumen dari potensi kerugian akibat kelalaian penyelenggara sistem elektronik.

Selain itu, terdapat dimensi perlindungan konsumen yang perlu diperhatikan. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen memberikan hak kepada konsumen untuk mendapatkan kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam menggunakan barang dan/atau jasa. Pemilik akun sebagai konsumen berhak mendapatkan perlindungan dari praktik transaksi yang merugikan, termasuk mekanisme pengembalian dana (*refund*) atau pembatalan transaksi. Namun, regulasi yang ada masih terbatas dan belum secara spesifik mengatur perlindungan terhadap kasus pembelian digital oleh anak.



Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran dan urgensi akan perlunya perlindungan hukum yang komprehensif terhadap risiko kerugian pemilik akun terhadap pembelian melalui *in-app purchase* yang dilakukan oleh anak pada aplikasi digital. Kondisi tersebut mencerminkan adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi digital dan kesiapan sistem hukum dalam memberikan perlindungan terhadap konsumen, khususnya dalam konteks keluarga. Banyak kasus menunjukkan bahwa anak-anak melakukan transaksi digital tanpa memahami nilai ekonomi dan konsekuensi hukumnya, Sementara orang tua sebagai pemilik akun tidak memiliki kendali penuh terhadap aktivitas tersebut akibat lemahnya sistem keamanan dan verifikasi dari penyelenggara aplikasi. Situasi ini menimbulkan persoalan hukum yang serius, terutama mengenai keabsahan transaksi yang dilakukan oleh subjek hukum yang belum cakap secara hukum, serta tanggung jawab pihak penyelenggara sistem elektronik atas kerugian yang dialami oleh pemilik akun.

Sindo News menyebutkan, Indonesia saat ini tercatat sebagai salah satu negara dengan pasar *online* terbesar di dunia, menempati peringkat ketiga secara global. Berdasarkan hasil penelitian yang dianalisis menggunakan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), jumlah unduhan *online* di Indonesia telah mencapai angka yang sangat signifikan, yaitu sekitar 3,45 miliar unduhan. Angka ini tidak hanya mencerminkan tingginya minat masyarakat terhadap permainan digital, tetapi juga menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak di Indonesia memiliki lebih dari satu permainan *online* yang terpasang di perangkat mereka.

Fakta tersebut menjadi indikasi awal bahwa penggunaan *online* di kalangan anak-anak telah mencapai tingkat yang mengkhawatirkan. Hal ini selaras dengan temuan dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2023, yang mencatat bahwa kelompok usia 0 hingga 18 tahun merupakan segmen pengguna terbesar dalam pasar *online* di Indonesia, dengan persentase dominan sebesar 46,2%. Dominasi angka ini menandakan bahwa hampir setengah dari pengguna *online* di Indonesia berasal dari kelompok usia anak-anak dan remaja, yang seharusnya masih berada dalam fase perkembangan mental, emosional, dan sosial yang sangat penting. (Sucipto, 2026)

Salah satu contoh terkait transaksi digital yang dilakukan oleh anak dibawah umur yaitu seorang anak di Kediri, Jawa Timur, yang tanpa sepengetahuan orang tuanya melakukan pembelian item dalam *Mobile Legends*, *Free Fire* dan *Minecraft* menggunakan akun milik orang tuanya. Akibat dari transaksi tersebut, orang tuanya menerima tagihan yang mencapai Rp. 11.548.829 (Sebelas Juta Lima Ratus Empat Puluh Delapan Ribu Delapan Ratus Dua Puluh Sembilan Rupiah). (Khairana, 2025)

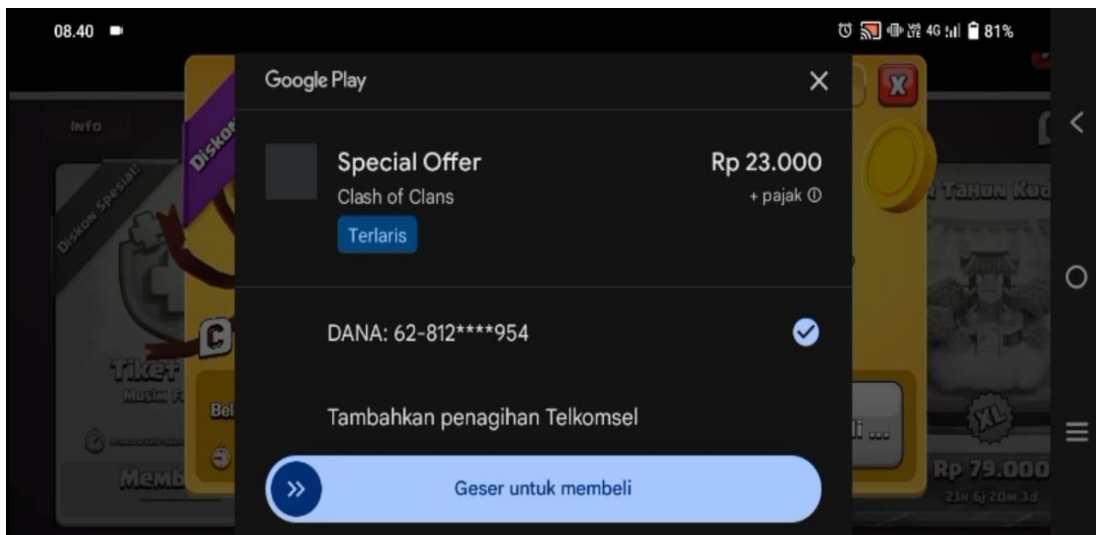
Pembelian fitur-fitur *game* yang dilakukan melalui pembelian *in-app purchase* sangat mudah dilakukan oleh anak. Adapun tatacara pembelian fitur-fitur *game* melalui *in-app purchase* yaitu, pertama, pastikan *game* yang ingin dimainkan sudah diunduh dari platform resmi seperti *google play store (android)* atau *app store (iOS)*. Setelah membuka *game*, masuklah ke *menu* toko atau *store* yang biasanya tersedia di dalam aplikasi. Kita akan menemukan berbagai pilihan *item* atau fitur premium, misalnya koin tambahan, skin karakter, senjata khusus, atau paket berlangganan. Ketika kita memilih item yang diinginkan, sistem akan menampilkan harga dan detail pembelian. Setelah menekan tombol beli, aplikasi akan otomatis mengarahkan ke halaman pembayaran resmi sesuai perangkat. Selanjutnya, lakukan konfirmasi transaksi. Jika transaksi berhasil, *item* yang dibeli akan langsung masuk ke akun *game* dan bisa segera digunakan. Berikut gambar langkah transaksi melalui *in-app purchase* dalam *game Clash of clans* :



Gambar 1. Item-item yang ditawarkan dalam game Clash of clans



Gambar 2. Item yang dipilih oleh pemilik akun dan melakukan pembelian



Gambar 3. Pemilik akun melakukan pembayaran dengan sistem pembayaran yang sudah terhubung



Dalam banyak kasus, perangkat yang digunakan anak telah terhubung dengan metode pembayaran yang aktif, seperti kartu kredit, debit, atau dompet digital milik orang tua, seperti gambar di atas. Akibat kurangnya pengamanan atau pengawasan, anak dapat melakukan pembelian dengan mudah, seringkali hanya melalui satu atau dua langkah konfirmasi yang tidak memerlukan autentikasi tambahan.

Masalah ini diperparah oleh kurangnya regulasi khusus yang mengatur transaksi digital yang dilakukan oleh anak, serta minimnya mekanisme perlindungan preventif dari *platform* digital terhadap pemilik akun yang transaksinya dilakukan oleh anak. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian mengenai perlindungan hukum terhadap risiko kerugian pemilik akun yang transaksinya dilakukan bukan olehnya, melainkan anggota keluarganya yang masih dibawah umur yaitu anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan sifat penelitian deskriptif yaitu penelitian yang bersifat pemaparan yang bertujuan untuk memperoleh gambaran lengkap tentang keadaan hukum yang berlaku di suatu tempat, atau mengenai gejala-gejala yuridis yang ada atau suatu peristiwa hukum tertentu yang terjadi di masyarakat. (Irwansyah, 2022)

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan yuridis normatif. Metode pendekatan yuridis normatif merupakan suatu metode penelitian hukum yang mengacu kepada norma-norma hukum yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan dan putusan-putusan pengadilan serta norma-norma hukum yang ada dalam masyarakat. (Zainuddin, 2022)

Pada penelitian ini, data yang digunakan adalah data sekunder. Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui studi kepustakaan, meliputi buku literatur yang berkaitan dengan penelitian penulis yaitu perlindungan hukum pemilik akun terhadap risiko kerugian akibat transaksi digital melalui *in-app purchase* yang dilakukan oleh anak ditinjau dari perspektif hukum perdata Indonesia. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui studi dokumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keabsahan Transaksi Digital melalui *In-App Purchase* yang Dilakukan oleh Anak Ditinjau dari Perspektif Hukum Perdata Indonesia

In-app purchase adalah salah satu *service* dari *google play* yang memungkinkan pengembang aplikasi untuk menjual konten digital dalam aplikasi. (Pradana, Kharisma, & Brata, 2017) Sejalan dengan hal tersebut, Rifki Mulyawan berpendapat *in-app purchase* mengacu pada kemampuan *smartphone* atau perangkat seluler untuk memfasilitasi penjualan produk atau layanan dalam aplikasi atau "aplikasi" tertentu. (Mulyawan, 2025) Transaksi digital melalui *in-app purchase* merupakan bentuk perjanjian elektronik antara pengguna aplikasi dengan penyedia layanan digital yang menimbulkan akibat hukum bagi para pihak. Perjanjian merupakan suatu instrumen hukum yang memiliki peranan penting dalam mengatur dan mengikat hubungan hukum antara dua pihak atau lebih. Melalui perjanjian, para pihak secara sadar dan sukarela menyatakan kehendaknya untuk bekerja sama dalam rangka mencapai tujuan bersama yang telah disepakati. Menurut Taufik Hidayat Lubis, Suatu perjanjian dapat dikatakan sebagai perjanjian yang sah apabila telah memenuhi syarat-syarat yang ditentukan dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPperdata). Dengan demikian, lahirnya suatu perjanjian terjadi pada saat terpenuhinya seluruh syarat sah sebagaimana diatur dalam pasal tersebut. Selanjutnya, kekuatan mengikat dari suatu perjanjian juga bergantung pada kesesuaian dengan syarat sah yang ditetapkan dalam Pasal 1320 KUHPperdata. (Lubis, 2022) Perjanjian tersebut



melahirkan akibat hukum berupa hak dan kewajiban yang bersifat mengikat bagi masing-masing pihak, sehingga pelaksanaannya wajib dilakukan dengan itikad baik sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. (Tiara & Yulinda, 2024) Dalam konteks hukum perdata Indonesia, keabsahan suatu perjanjian diatur dalam Pasal 1320 KUHPerdata yang mensyaratkan empat unsur, yaitu:

- 1) Adanya kesepakatan mereka yang mengikatkan dirinya,
Berdasarkan ketentuan Pasal 1458 KUHPerdata, sebuah perjanjian dianggap telah terjadi dan mengikat para pihak sejak tercapainya kesepakatan para pihak mengenai objek yang diperjanjikan, meskipun objek tersebut belum diserahkan. Dengan demikian, lahirnya perjanjian ditentukan oleh adanya kesepakatan para pihak. (Thalib & Aisyah, 2024)
- 2) Kecakapan untuk membuat suatu perikatan,
Menurut Pasal 2 KUHPerdata, manusia menjadi pendukung hak dan kewajiban dalam hukum sejak lahir sampai meninggal, tetapi tidak semua orang sebagai pendukung hukum adalah cakap (*bekwaam*) untuk melaksanakan sendiri hak dan kewajibannya.
- 3) Suatu hal tertentu
Suatu hal tertentu merupakan salah satu syarat sah perjanjian yang tertuang dalam pasal 1320 KUHPerdata. Suatu hal tertentu adalah persyaratan tentang objek tertentu dari suatu perjanjian (Fuady, 2016)
- 4) Kausa yang halal
kausa yang halal tidak ada definisi khusus tentang kausa yang halal, dalam pasal 1337 KUHPerdata hanya menyebutkan kausa yang terlarang. Sebab kausa yang terlarang apabila kausa tersebut bertentangan dengan undang-undang, kesusilaan, dan ketertiban umum. (Tiara & Yulinda, 2024) keberadaan syarat ini berfungsi sebagai instrumen normatif untuk menjaga agar kebebasan berkontrak tetap berada dalam koridor hukum dan nilai-nilai sosial yang berlaku. (Fuady, 2016)

Adapun dari keempat syarat sah perjanjian dapat dibagi menjadi 2 macam syarat yaitu syarat subyektif dan syarat obyektif yang antara lain adalah:

- 1) Syarat subyektif
Syarat subyektif yang terdapat pada syarat sah perjanjian yakni adanya kesepakatan dan kecakapan untuk membuat suatu perjanjian. Apabila syarat subyektif tidak terpenuhi, maka perjanjian tersebut bersifat dapat dibatalkan (*vernietigbaar*).
- 2) Syarat obyektif
Syarat obyektif yang terdapat pada syarat sah perjanjian yaitu suatu hal tertentu dan kausa yang halal. Apabila syarat obyektif tidak terpenuhi, maka perjanjian tersebut batal demi hukum (*null and void*), sehingga sejak awal dianggap tidak pernah melahirkan hubungan hukum. (Abdullah, 2026)

Dalam konteks *in-app purchase* yang dilakukan oleh anak di bawah umur, permasalahan utama terletak pada terpenuhinya unsur kesepakatan dan kecakapan hukum. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Laksamana Varelino Zeustan Hartono dan Paramita Prananingtyas menyatakan walaupun pemenuhan keempat syarat sahnya perjanjian dapat dilaksanakan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan, perlu dipahami bahwa transaksi jual beli secara daring menghadapi tantangan yang lebih kompleks dalam menjamin terpenuhinya syarat-syarat tersebut. Kompleksitas ini muncul karena transaksi dilakukan melalui media internet, sehingga tidak terdapat interaksi tatap muka antara para pihak, serta bentuk perjanjian yang umumnya bersifat tidak tertulis. Unsur kesepakatan dan objek tertentu relatif selalu hadir dalam setiap transaksi jual beli daring. Namun demikian, unsur kecakapan para pihak serta sebab yang tidak



terlarang sulit untuk dijamin secara penuh dalam praktik transaksi elektronik. (Hartono, 2023) Berdasarkan Pasal 1329 KUHPPerdata, setiap orang dianggap cakap untuk membuat perikatan kecuali apabila oleh undang-undang dinyatakan tidak cakap. Sementara Pasal 1330 KUHPPerdata secara tegas menyebutkan bahwa orang yang belum dewasa termasuk dalam kategori tidak cakap hukum untuk membuat perjanjian. Dengan demikian, anak sebagai subjek hukum yang belum memiliki kecakapan penuh tidak dapat dianggap memberikan persetujuan yang sah terhadap suatu transaksi, termasuk transaksi digital melalui *in-app purchase*.

Akibat hukumnya, transaksi digital yang dilakukan oleh anak tanpa seizin orang tua atau wali dapat dinyatakan dapat dibatalkan, karena tidak memenuhi syarat sahnya perjanjian sebagaimana diatur dalam pasal 1320 KUHPPerdata. Dalam hal ini, orang tua sebagai wali hukum berhak mengajukan keberatan atau pembatalan transaksi tersebut. Hal ini sejalan dengan ketentuan pasal 1446 KUHPPerdata, yang menyatakan bahwa perjanjian yang dibuat oleh orang yang tidak cakap dapat dibatalkan oleh wali, pengampu, atau pihak yang berkepentingan.

Lebih lanjut, permasalahan ini menjadi kompleks karena dalam sistem transaksi digital, identitas pelaku transaksi sering kali tidak diverifikasi secara memadai. Sistem *in-app purchase* umumnya menganggap setiap transaksi yang dilakukan melalui akun pengguna sebagai tindakan yang sah dan terotorisasi, tanpa memperhatikan siapa yang sebenarnya melakukan transaksi tersebut. (Dewi, 2019) Dari perspektif hukum perdata, hal ini menimbulkan perdebatan mengenai sah atau tidaknya “kesepakatan” yang terbentuk secara elektronik ketika salah satu pihak tidak memiliki kapasitas hukum.

Dalam praktiknya, beberapa penyedia layanan digital mencantumkan klausul baku dalam *terms of service* atau perjanjian digital yang menyatakan bahwa segala bentuk transaksi yang dilakukan melalui akun pengguna dianggap sah dan menjadi tanggung jawab pemilik akun. Namun, menurut Pasal 18 ayat (1) huruf a Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK), klausul baku yang meniadakan tanggung jawab pelaku usaha terhadap kerugian konsumen merupakan bentuk pelanggaran hukum dan dapat dibatalkan. Anak-anak merupakan kelompok yang sangat rentan dalam konteks perjanjian digital, mengingat keterbatasan pemahaman mereka terhadap substansi dan implikasi hukum dari perjanjian tersebut. Kerentanan ini semakin diperparah oleh sifat perjanjian digital yang kerap bersifat eksploitatif atau menimbulkan kerugian bagi pihak yang lemah. (Madiah & Maksu, 2025) Maysa Madiah dan Muhammad Maksu menegaskan bahwa inkonsistensi penerapan hukum di berbagai yurisdiksi turut berkontribusi terhadap meningkatnya tingkat kerentanan anak dalam menghadapi praktik perjanjian digital. Oleh karena itu, tanggung jawab hukum dalam transaksi digital semacam ini tidak dapat sepenuhnya dibebankan kepada pemilik akun, melainkan juga kepada penyedia layanan digital yang lalai dalam menerapkan sistem verifikasi dan pengawasan terhadap pengguna yang belum dewasa. (Madiah & Maksu, 2025)

Selain itu, dalam konteks asas perjanjian, Pasal 1338 ayat (3) KUHPPerdata menegaskan bahwa setiap perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik. Artinya, penyedia aplikasi digital berkewajiban bertindak dengan itikad baik dalam memastikan bahwa transaksi dilakukan oleh pihak yang benar-benar berwenang dan memahami konsekuensi hukumnya. Apabila penyedia aplikasi tidak menyediakan mekanisme perlindungan seperti *parental control*, notifikasi pembelian, atau otentikasi ganda, maka hal tersebut dapat dianggap sebagai bentuk kelalaian (*negligence*) yang menimbulkan tanggung jawab hukum perdata.

Dengan demikian, berdasarkan analisis hukum perdata Indonesia, dapat disimpulkan bahwa transaksi *in-app purchase* yang dilakukan oleh anak melalui akun orang tua, secara formal sistem digital menganggap transaksi dilakukan oleh pemilik akun. Namun secara hukum perdata



kehendak yang nyata datang dari anak yang merupakan orang yang tidak cakap hukum dan tidak memahami konsekuensi hukum. Situasi tersebut menimbulkan ketidaksesuaian kehendak dari pemilik akun, yang dalam kedudukannya sebagai subjek hukum, terikat secara yuridis dalam sistem digital. Oleh karena itu, transaksi tersebut dapat dianggap ada, tapi dapat dibatalkan, oleh pihak yang berkepentingan, orang tua sebagai pemilik akun. Sehingga dapat disimpulkan transaksi *in-app purchase* yang dilakukan oleh anak bersifat tidak sempurna dan rentan untuk dapat dibatalkan.

Perlindungan Hukum Pemilik Akun Terhadap Risiko Kerugian Akibat Transaksi Digital Melalui *In-App Purchase* yang Dilakukan oleh Anak ditinjau dari Perspektif Hukum Perdata

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan fundamental terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang ekonomi dan hukum. Munculnya sistem transaksi digital berbasis aplikasi (*in-app purchase*) merupakan salah satu manifestasi dari kemajuan teknologi yang memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk memperoleh produk atau layanan secara cepat, efisien, dan praktis. Melalui mekanisme *in-app purchase*, pengguna dapat membeli berbagai item digital seperti fitur tambahan, mata uang virtual, atau konten premium dalam suatu aplikasi dengan hanya melakukan konfirmasi pembayaran melalui akun yang telah terhubung dengan metode pembayaran tertentu. Namun, di balik kemudahan tersebut, timbul persoalan hukum baru yang cukup kompleks, yaitu ketika transaksi dilakukan oleh anak di bawah umur tanpa sepengetahuan atau izin dari orang tua sebagai pemilik akun dan pemegang alat pembayaran digital yang sah. Jika seseorang ingin memiliki sebuah akun dalam suatu *platform* permainan daring, biasanya ditetapkan persyaratan tertentu, salah satunya berupa biodata diri yang mencantumkan usia pemilik akun. Umumnya, usia minimum yang dipersyaratkan adalah 17 tahun ke atas. Namun dalam praktiknya, banyak akun permainan yang secara formal dimiliki oleh orang dewasa justru digunakan oleh anak-anak di bawah umur. Tidak hanya sebatas memainkan permainan, anak-anak tersebut juga melakukan transaksi melalui fitur *in-app purchase*. Transaksi ini terjadi karena akun permainan telah terhubung dengan sistem pembayaran milik orang dewasa, sehingga anak-anak dapat dengan mudah melakukan pembelian tanpa mempertimbangkan risiko yang dapat ditimbulkan dari transaksi tersebut.

Risiko menurut Hanafi yang dikutip oleh Eka Mayastika Sinagan dalam bukunya yang berjudul buku ajar manajemen risiko dipahami sebagai bahaya, akibat, atau konsekuensi yang mungkin timbul dari suatu proses yang sedang berlangsung maupun peristiwa yang akan datang. Risiko mencerminkan keadaan ketidakpastian, di mana munculnya kondisi yang tidak diinginkan dapat menimbulkan kerugian. Sementara itu, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan risiko sebagai akibat yang kurang menyenangkan, merugikan, atau membahayakan dari suatu tindakan atau perbuatan. Secara terminologis, risiko dapat dipandang sebagai suatu peristiwa yang muncul dari pengambilan keputusan, baik yang dapat diantisipasi maupun tidak, dan umumnya membawa dampak negatif terhadap pencapaian tujuan.

Herman Darmawi menambahkan bahwa risiko merupakan bentuk penyimpangan hasil aktual dari hasil yang diharapkan. Penyimpangan tersebut tidak terlepas dari berbagai faktor, seperti perencanaan yang kurang matang maupun kondisi lingkungan yang tidak mendukung. Dengan demikian, risiko dapat dipahami sebagai konsekuensi dari ketidakpastian yang melekat dalam setiap aktivitas, yang berpotensi menimbulkan kerugian apabila tidak dikelola dengan baik. (Sinaga & Jayanti, 2022)



Menurut I Ketut Oka Setiawan, risiko yaitu ketika terjadinya suatu peristiwa di luar kesalahan salah satu pihak, yang dikenal dengan sebutan “keadaan memaksa”. Kitab Undang-undang Hukum Perdata mengatur persoalan risiko menyebar dalam berbagai ketentuannya dapat dilihat dari risiko dalam perjanjian sepihak, risiko dalam Perjanjian Timbal Balik dan Ketentuan Risiko yang Berlawanan. (Setiawan, 2014)

Dalam konteks transaksi melalui *in-app purchase*, pemilik akun merupakan pihak yang secara hukum dianggap telah menyetujui syarat dan ketentuan penggunaan *platform*, menyetujui metode pembayaran, serta bertanggung jawab atas segala aktivitas yang dilakukan melalui akun tersebut. Namun, dalam kasus ini dapat terjadi transaksi yang dilakukan oleh anak tanpa sepengetahuan, tanpa izin, dan tanpa adanya kehendak dari pemilik akun. Kondisi demikian menimbulkan risiko kerugian bagi pemilik akun, antara lain berupa berkurangnya saldo, timbulnya kewajiban pembayaran yang tidak dikehendaki, serta potensi konsekuensi finansial lainnya. Situasi ini memperlihatkan adanya problematika dalam pembagian tanggung jawab dan risiko, khususnya ketika kehendak hukum dari pemilik akun tidak sejalan dengan tindakan faktual yang dilakukan oleh pihak lain melalui akun tersebut. Perspektif risiko dalam perjanjian, KUHPerdata melalui Pasal 1460–1462 mengatur siapa yang menanggung risiko atas objek perjanjian. Dalam kasus *in-app purchase*, risiko kerugian berupa berkurangnya saldo atau timbulnya kewajiban pembayaran dapat dibebankan kepada pemilik akun karena secara formal ia adalah pihak yang terikat kontrak. Namun, terdapat ruang untuk argumentasi hukum bahwa tanggung jawab tersebut tidak sepenuhnya adil, mengingat transaksi dilakukan tanpa kehendak dan tanpa persetujuan eksplisit dari pemilik akun. Sehingga pembebanan risiko, seharusnya tidak layak dibebankan kepada pemilik akun karena transaksi dilakukan oleh anak yang tidak cakap melakukan perikatan terutama jika tidak terdapat kelalaian besar.

Terdapat pula penerbit permainan yang justru memperbolehkan pemain melakukan transaksi jual-beli di dalam permainan dengan menggunakan uang nyata. Perbedaan kebijakan ini menunjukkan adanya variasi pendekatan dalam pengaturan aktivitas ekonomi digital di lingkungan permainan daring, yang pada akhirnya berdampak pada pola interaksi serta potensi risiko bagi para pemain terutama pemain dibawah umur yang menggunakan akun milik orang dewasa. (Sebakas & Santoso, 2024)

Dari perspektif hukum perlindungan konsumen, hubungan antara pemilik akun dan penyedia layanan digital dikualifikasikan sebagai hubungan antara konsumen dan pelaku usaha. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK) memberikan jaminan hukum bahwa setiap konsumen berhak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengonsumsi barang dan/atau jasa, serta berhak mendapatkan kompensasi, ganti rugi, atau penggantian apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau menimbulkan kerugian. (Sinaga & Sulisrudatin, 2015) Di Eropa Direktif Hak-Hak Konsumen (*Consumer Rights Directive/CRD*) yang berlaku sejak tahun 2011 memperkuat perlindungan konsumen dalam kontrak penjualan barang maupun jasa di seluruh Uni Eropa. *Consumer Rights Directive* memberikan hak kepada konsumen untuk memperoleh informasi yang transparan sebelum melakukan pembelian, termasuk mengenai harga total serta biaya tambahan. Selain itu, konsumen memiliki hak untuk membatalkan kontrak dalam waktu 14 hari setelah pembelian tanpa memberikan alasan, yang dikenal sebagai “*cooling-off period*”. Ini memberikan perlindungan tambahan bagi konsumen terhadap keputusan pembelian yang tergesa-gesa atau tidak bijaksana. (Widiarty & Saragih, 2024) Pemilik akun sebagai konsumen harus dilindungi atas kerugian yang dideritanya atas transaksi yang dilakukan bukan olehnya. Secara umum ada 4 hak



dasar konsumen yaitu, hak untuk mendapatkan keamanan, hak untuk mendapatkan informasi, hak untuk memilih, hak untuk didengar

Empat hak dasar ini diakui secara internasional. Dalam perkembangannya organisasi-organisasi konsumen yang tergabung dalam *the International Organization of Consumer Union (IOCU)* menambahkan lagi beberapa hak seperti hak mendapatkan pendidikan konsumen, hak mendapat ganti kerugian, dan hak mendapat lingkungan hidup yang baik dan sehat. (Kristiyanti, 2019) Dalam konteks ini, penyedia layanan digital berkewajiban untuk memastikan bahwa sistem *in-app purchase* yang mereka selenggarakan memiliki mekanisme keamanan yang memadai untuk mencegah terjadinya penyalahgunaan akun oleh pihak lain, termasuk oleh anak di bawah umur.

Selain itu, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) beserta perubahannya melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, mengatur secara tegas kewajiban penyelenggara sistem elektronik untuk menyelenggarakan sistem yang andal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya sistem tersebut. Kewajiban ini termuat dalam Pasal 15 ayat (1) UU ITE, yang menyatakan bahwa setiap penyelenggara sistem elektronik wajib menyelenggarakan sistem secara andal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya sistem elektronik sebagaimana mestinya. Dengan demikian, apabila penyedia aplikasi tidak menyediakan fitur pengamanan seperti *parental control*, autentikasi ganda, atau pemberitahuan transaksi (*transaction notification*), maka dapat dikategorikan sebagai bentuk kelalaian (*negligence*) yang menimbulkan tanggung jawab hukum terhadap kerugian konsumen.

Lebih jauh, dalam hukum perdata Indonesia, dikenal asas itikad baik (*good faith*) yang diatur dalam Pasal 1338 ayat (3) KUHPerdata, yang menegaskan bahwa setiap perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik oleh para pihak. Itikad baik dalam suatu perjanjian harus hadir sejak awal, yaitu ketika perjanjian baru mulai dirancang. Artinya, itikad baik sudah ada pada tahap negosiasi sebelum kesepakatan tercapai. Selanjutnya, itikad baik tetap diperlukan dalam proses pelaksanaan perjanjian hingga seluruh kewajiban dan hak yang disepakati benar-benar terpenuhi. (Aji, Apriliani, & Siagian, 2023) Asas ini mengandung makna bahwa baik pemilik akun maupun penyedia layanan digital harus melaksanakan hak dan kewajiban mereka dengan penuh tanggung jawab dan tidak merugikan pihak lain. Penyedia layanan aplikasi yang lalai dalam memastikan keamanan sistem transaksi, atau yang secara sengaja mengabaikan potensi risiko pembelian oleh anak tanpa izin, dapat dianggap telah melanggar prinsip itikad baik tersebut. Oleh sebab itu, tanggung jawab hukum tidak dapat semata-mata dibebankan kepada pemilik akun sebagai pengguna, melainkan juga harus melibatkan penyelenggara sistem elektronik sebagai pelaku usaha yang memperoleh manfaat ekonomi dari transaksi digital tersebut.

Berdasarkan perspektif perlindungan hukum, Pemilik akun sebagai konsumen yang dirugikan atas transaksi yang tidak dilakukan oleh nya harusnya mendapatkan perlindungan hukum. Romli SA, yang mengutip Philipus M. Hadjon menjelaskan bahwa Perlindungan Hukum adalah perlindungan akan harkat dan martabat manusia serta pengakuan terhadap hak-hak asasi manusia yang dimiliki oleh subyek hukum berdasarkan ketentuan hukum dari kesewenangan, yang bersumber pada Pancasila dan konsep negara hukum. (SA, 2024) Sayyid Muhammad Zein Alydrus, Suhadi, & Ratna Lutfitasari menyatakan perlindungan hukum dapat dibagi menjadi 2 jenis yaitu perlindungan hukum preventif dan perlindungan hukum represif. (Alydrus, Suhadi, & Lutfitasari, 2020)



Dalam konteks ini, penyedia aplikasi wajib menyediakan sistem keamanan dan pengawasan yang memadai agar anak tidak dapat melakukan transaksi tanpa izin orang tua. Penyedia layanan hendaknya membuat sistem keamanan ganda agar transaksi melalui *in-app purchase* tidak bisa dilakukan oleh anak. Sementara itu, perlindungan hukum represif dilakukan setelah terjadinya pelanggaran atau kerugian, misalnya melalui mekanisme pengembalian dana, pembatalan transaksi, atau gugatan ganti rugi melalui jalur litigasi maupun non-litigasi. Dalam hal ini, pemilik akun sebagai konsumen memiliki hak hukum untuk mengajukan keberatan atau tuntutan ganti rugi kepada penyelenggara sistem elektronik yang lalai dalam menjalankan kewajibannya.

Prinsip tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik juga sejalan dengan prinsip pertanggung jawaban dalam hukum perlindungan konsumen digital, yang mewajibkan pelaku usaha untuk bertanggung jawab atas produk dan layanan yang ditawarkan kepada masyarakat. (Eleanora, 2018)

Di tingkat internasional, praktik serupa telah diterapkan, misalnya oleh *Federal Trade Commission (FTC)* di Amerika Serikat melalui *Children's Online Privacy Protection Act (COPPA)*, yang mewajibkan pengembang aplikasi untuk memperoleh izin dari orang tua sebelum anak dapat melakukan transaksi atau memberikan data pribadi. (Commission, 2022) Di Indonesia belum adanya regulasi yang mengatur tentang perlindungan pemilik akun terhadap transaksi digital yang dilakukan oleh anak. Indonesia dapat mengambil inspirasi dari model tersebut untuk memperkuat regulasi domestik dalam melindungi hak-hak konsumen, terutama pemilik akun yang dirugikan akibat tindakan anak di bawah umur.

Dengan demikian, perlindungan hukum terhadap pemilik akun yang dirugikan akibat transaksi *in-app purchase* oleh anak harus mencakup empat aspek utama: (1) jaminan keabsahan hukum perjanjian dan perlindungan terhadap pihak yang tidak cakap hukum, (2) tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik dalam menjamin keamanan sistem dan mencegah penyalahgunaan, serta (3) mekanisme pemulihan hak melalui jalur hukum yang adil dan efisien, (4) hak untuk mengajukan pembatalan perjanjian. Upaya ini sejalan dengan prinsip-prinsip umum hukum perdata Indonesia yang menekankan keadilan, kepastian hukum, dan kemanfaatan. Oleh karena itu, dibutuhkan kebijakan hukum yang lebih komprehensif dan kontekstual untuk menjamin perlindungan terhadap pemilik akun di era digital, seiring dengan meningkatnya kompleksitas hubungan hukum dalam transaksi elektronik yang melibatkan anak di bawah umur.

PENUTUP

Transaksi digital melalui *in-app purchase* yang dilakukan oleh anak yang secara hukum perdata transaksi tersebut bersifat tidak sempurna dan rentan untuk dapat dibatalkan. Secara hukum perdata kehendak yang nyata datang dari anak yang merupakan orang yang tidak cakap hukum dan tidak memahami konsekuensi hukum. Situasi tersebut menimbulkan ketidaksesuaian kehendak dari pemilik akun, yang dalam kedudukannya sebagai subjek hukum, terikat secara yuridis dalam sistem digital.

Perlindungan hukum terhadap pemilik akun yang dirugikan akibat transaksi *in-app purchase* oleh anak harus mencakup tiga aspek utama: (1) jaminan keabsahan hukum perjanjian dan perlindungan terhadap pihak yang tidak cakap hukum, (2) tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik dalam menjamin keamanan sistem dan mencegah penyalahgunaan, serta (3) mekanisme pemulihan hak melalui jalur hukum yang adil dan efisien, (4) hak untuk mengajukan pembatalan perjanjian. Upaya ini sejalan dengan prinsip-prinsip umum hukum perdata Indonesia yang menekankan keadilan, kepastian hukum, dan kemanfaatan.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Z. (2026, 1 29). *Kajian Yuridis Terhadap Syarat Sah dan Unsur-Unsur dalam Suatu Perjanjian*. Retrieved from [xextension://kdpelmjpfafjppnhbloffcjpeomlnpah/https://media.neliti.com/media/publications/501389-none-52c96b4b.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/501389-none-52c96b4b.pdf)
- Aji, M. N., Apriliani, U. D., & Siagian, C. O. (2023). Penerapan Asas Itikad Baik (Good Faith) dalam Perjanjian Jasa Titip Luar Negeri. *ALETHEA*, 70-83.
- Alydrus, Z., Suhadi, & Lutfitasari, R. (2020). Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen PT. PLN (PERSERO) Balikpapan Terkait Adanya Pemadaman Listrik. *Jurnal Lex Suprema*, 360-371.
- Commission, F. T. (2022). *Children's Online Privacy Protection Rule*. USA : Federal Trade Comission.
- Dewi, S. (2019). *Hukum dan Regulasi Transaksi Elektronik di Indonesia*. Bandung: Refika Aditama.
- Eleanora, F. N. (2018). Prinsip Tanggung Jawab Mutlak Pelaku Usaha Terhadap Ketentuan Pasal 27 Uu No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen. *Jurnal Krtha Bhayangkara*, 210-223.
- Fuady, M. (2016). *Konsep Hukum Pedata*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hartono, L. V. (2023). Aspek Hukum Perjanjian Dalam Transaksi Jual Beli Secara Online. *NOTARIUS*, 1371-1380.
- Irwansyah. (2022). *Penelitian Hukum: Pilihan Metode & Praktik Penulisan Artikel*. Yogyakarta: Mirra Buana Media.
- Khairana, M. A. (2025, 6 16). *Cerita Ibu di Kediri Kaget Dapat Tagihan Game Online Rp. 11 Juta*. Retrieved from [Kompas.Com: ttps://regional.kompas.com/read/2019/04/10/12362821/cerita-ibu-di-kediri-kaget-dapat-tagihan-game-online-rp-11-juta?utm_source=chatgpt.com](https://regional.kompas.com/read/2019/04/10/12362821/cerita-ibu-di-kediri-kaget-dapat-tagihan-game-online-rp-11-juta?utm_source=chatgpt.com)
- Kristiyanti, C. T. (2019). *Hukum Perlindungan Konsumen*. Jakarta : Sinar Grafika.
- Kurniawan, M. L. (2023, 4 1). Pengaruh Rasionalitas Konsumen terhadap Pembelian In-App Purchase pada Game Genshin Impact. *Prosiding SNITER VII*, pp. 38-50.
- Lubis, T. H. (2022). Hukum Perjanjian di Indonesia. *SOSEK: Jurnal Sosial dan Ekonomi*, 18-192.
- Madiah, M., & Maksum, M. (2025). Kontrak Transaksi Elektronik Anak di Bawah Umur Dalam Game Online: Perspektif hukum Syariah Ahliyyah Al-Ada'. *Al-Ittihad*, 80-93.
- Mulyawan, R. (2025, 6 16). *In-App Purchasing*. Retrieved from <https://rifqimulyawan.com/literasi/in-app-purchasing/>
- Pradana, F. P., Kharisma, A. P., & Brata, K. C. (2017). Implementasi Perlindungan Peretasan Google In App Purchase dengan Metode One Time Server Side Verification, Verification Bypass Detection, dan Obfuscator pada Aplikasi Informasi Cuaca Android. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 690-710.
- SA, R. (2024). *Perlindungan Hukum*. Palembang : Doki Course and Training .
- Sebakas, K., & Santoso, B. (2024). Analisa Yuridis Keabsahan Jual Beli Akun Permainan Daring Secara Backdoor antara Para Gamers (Pemain Daring). *NOTARIUS*, 690-710.
- Setiawan, K. O. (2014). *Hukum Perdata Mengenai Perikatan*. Jakarta: FH Utama.
- Sinaga, E. M., & Jayanti, S. E. (2022). *Manajemen Risiko*. Medan: Inovasi Pratama.
- Sinaga, N. A., & Sulisrudatin, N. (2015). Pelaksanaan Perlindungan Konsumen di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara*, 70-85.
- Sucipto. (2026, 2 1). *BPS Catat Anak Usia 0-18 Tahun Mendominasi Pasar Game Online*. Retrieved from <https://nasional.sindonews.com/read/1392635/15/bps-catat-anak-usia-0-18-tahun-mendominasi-pasar-game-online-1717859173>



Thalib, A., & Aisyah, N. (2024). *Hukum Perjanjian*. Depok: Rajawali Pers.

Tiara, D., & Yulinda, K. (2024). *Hukum Perjanjian*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.

Widiarty, S. W., & Saragih, R. (2024). *Hukum Perlindungan Konsumen di Era Globalisasi*. Yogyakarta. Yogyakarta : Publika Global Media.

Zainuddin. (2022). *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.