

**TANGGUNG JAWAB PERDATA PELAKU USAHA  
TERHADAP ANAK DI BAWAH UMUR YANG  
MELAKUKAN PEMBELIAN *VOUCHER GAME***

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat  
Mendapatkan Gelar Sarjana Hukum**

**Oleh :**

**Rhymer Lazuardi Marxis Mustary**

**1706200233**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS HUKUM**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2022**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS HUKUM**

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6623301 Fax. (061) 6625474  
Website : <https://umsu.ac.id> , <https://fahum.umsu.ac.id> E-mail : [rector@umsu.ac.id](mailto:rector@umsu.ac.id) , [fahum@umsu.ac.id](mailto:fahum@umsu.ac.id)

*Bila menjawab surat ini harap disebutkan nomor dan tanggalnya*

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## PENDAFTARAN UJIAN SKRIPSI

Pendaftaran Skripsi Sarjana Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata I bagi:

**NAMA** : RHYMER LAZUARDY MARXIS MUSTARY  
**NPM** : 1706200233  
**PRODI/BAGIAN** : ILMU HUKUM/PERDATA  
**JUDUL SKRIPSI** : TANGGUNG JAWAB PERDATA PELAKU USAHA TERHADAP ANAK DI BAWAH UMUR YANG MELAKUKAN PEMBELIAN *VOUCHER GAME*  
**PENDAFTARAN** : Tanggal 12 September 2022

Dengan diterimanya Skripsi ini, sesudah lulus dari Ujian Skripsi penulis berhak memakai gelar:

**SARJANA HUKUM (S.H)**

Diketahui

**DEKAN FAKULTAS HUKUM**

**DOSEN PEMBIMBING**

Dr. FAISAL, S.H., M.Hum.

NIDN 0122087502

Hi. RABIAH Z HARAHAP, SH., M.H.

NIDN 0120076501

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini harap disebutkan nomor dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS HUKUM**

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6623301 Fax. (061) 6625474  
Website : <https://umsu.ac.id> , <https://fahum.umsu.ac.id> E-mail : [rector@umsu.ac.id](mailto:rector@umsu.ac.id) , [fahum@umsu.ac.id](mailto:fahum@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA**  
**UJIAN MEMPERTAHANKAN SKRIPSI SARJANA**  
**BAGI MAHASISWA PRAGRAM STRATA I**

Panitia Ujian Sarjana Strata I Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, tanggal 4 Oktober 2022 Jam 08.30 WIB sampai dengan selesai, setelah mendengar, melihat, memperhatikan, menimbang:

**MENETAPKAN**

**NAMA** : RHYMER LAZUARDY MARXIS MUSTARY  
**NPM** : 1706200233  
**PRODI/BAGIAN** : ILMU HUKUM/PERDATA  
**JUDUL SKRIPSI** : TANGGUNG JAWAB PERDATA PELAKU USAHA TERHADAP ANAK DI BAWAH UMUR YANG MELAKUKAN PEMBELIAN *VOUCHER GAME*

**Dinyatakan** : ( A-) Lulus Yudisium dengan predikat Lebih Baik  
( ) Lulus Bersyarat, memperbaiki/Ujian Ulang  
( ) Tidak Lulus

Setelah lulus, dinyatakan berhak dan berwenang mendapatkan gelar Sarjana Hukum (SH) dalam BAGIAN HUKUM PERDATA.

**PANITIA UJIAN**

**Ketua**

Dr. FAISAL, S.H., M.Hum.

NIDN 0122087502

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. IBRAHIM NAINGGOLAN, S.H., M.H.
2. M. SYUKRON YAMIN LUBIS, CN., M.Kn.
3. Hj. RABIAH Z HARAHAP, S.H., M.H.

**Sekretaris**

Dr. ZAINUDDIN, SH., M.H.

NIDN 0118047901

- 1.
- 2.
- 3.



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS HUKUM**

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6623301 Fax. (061) 6625474  
Website : <https://umsu.ac.id> , <https://fahum.umsu.ac.id> E-mail : [rector@umsu.ac.id](mailto:rector@umsu.ac.id), [fahum@umsu.ac.id](mailto:fahum@umsu.ac.id)

*Bila menjawab surat ini harap disebutkan nomor dan tanggalnya*

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**NAMA** : RHYMER LAZUARDY MARXIS MUSTARY  
**NPM** : 1706200233  
**PRODI/BAGIAN** : ILMU HUKUM/PERDATA  
**JUDUL SKRIPSI** : TANGGUNG JAWAB PERDATA PELAKU USAHA TERHADAP ANAK DI BAWAH UMUR YANG MELAKUKAN PEMBELIAN *VOUCHER GAME*

Disetujui Untuk Disampaikan kepada  
Panitia Ujian Skripsi

Medan, 19 Agustus 2022  
DOSEN PEMBIMBING

Hj. RABIAH Z HARAHAP, S.H., M.H.

NIDN 0120076501

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS HUKUM**

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<http://fahum.umsu.ac.id> [fahum@umsu.ac.id](mailto:fahum@umsu.ac.id) [umsu.medan](http://umsu.medan) [umsu.medan](https://www.instagram.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.facebook.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.youtube.com/channel/UC...)

## PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Rhymer Lazuardy Marxis Mustary  
NPM : 1706200233  
Fakultas : Hukum  
Program Studi : Ilmu Hukum  
Bagian : Perdata  
Judul Skripsi : Tanggung Jawab Perdata Pelaku Usaha Terhadap Anak Di Bawah Umur Yang Melakukan Pembelian *Voucher Game*

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila ternyata di kemudian hari skripsi ini diketahui merupakan hasil plagiat atau merupakan karya orang lain, maka dengan ini saya menyatakan bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Medan, 30 Agustus 2022

Saya sendiri menyatakan,

  
4955EAKX017030251  
Rhymer Lazuardy Marxis Mustary  
NPM 1706200233

M



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila mengawab surat ini agar disebutkan  
waktu dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS HUKUM**

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<http://fahum.umsu.ac.id> [fahum@umsu.ac.id](mailto:fahum@umsu.ac.id) [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## KARTU BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA

**NAMA** : Rhymer Lazuardi Marxis Mustary  
**NPM** : 1706200233  
**PRODI/BAGIAN** : Ilmu Hukum/Perdata  
**JUDUL SKRIPSI** : TANGGUNG JAWAB PERDATA PELAKU USAHA TERHADAP ANAK DI BAWAH UMUR YANG MELAKUKAN PEMBELIAN *VOUCHER* GAME  
**Pembimbing** : Hj. Rabiah Z. Harahap, S.H., M.H

TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	TANDA TANGAN
26-11-2021	Bimbingan awal proposal	
3-12-2021	Revisi proposal (sistematisasi penulisan)	
10-12-2021	Revisi definisi operasional dan tinjauan pustaka	
15-12-2021	Bimbingan Revisi proposal akhir	
27-12-2021	Acc Seminar proposal	
16-07-2022	Bimbingan awal skripsi (judul)	
30-07-2022	Bimbingan Revisi skripsi penulisan dan Rumusan	
18-08-2022	Batas buku	
19-08-2022	Acc untuk di sidangkan	

Diketahui,

**Dr. FAISAL, SH., M.Hum**

(Dr. FAISAL, SH., M.Hum)

**DOSEN PEMBIMBING**

(Hj. Rabiah Z. Harahap, S.H., M.H)

**ABSTRAK**  
**TANGGUNG JAWAB PERDATA PELAKU USAHA**  
**TERHADAP ANAK DI BAWAH UMUR YANG MELAKUKAN**  
**PEMBELIAN VOUCHER GAME**

**Rhymer Lazuardi Marxis Mustary**

**1706200233**

Perlindungan terhadap anak dalam melakukan jual-beli harus diperhatikan karena anak merupakan orang yang belum dewasa (tidak cakap) dalam melakukan perbuatan hukum. Jual-beli voucher game online merupakan suatu perbuatan hukum. Maka dari itu pelaku usaha harus memberikan pengawasan terhadap anak dalam melakukan jual beli. Tulisan ini mengacu pada tiga pokok permasalahann yakni 1. Bagaimana faktor penyebab anak melakukan pembelian *voucher game online*? 2. Bagaimana perlindungan terhadap anak di bawah umur dalam melakukan kegiatan jual beli *voucher game online*? 3. Bagaimana pertanggung-jawaban pelaku usaha terhadap anak dibawah umur sebagai konsumen dalam jual-beli *voucher game online*?

Penelitian ini menggunakan metode normatif, sifat penelitian adalah deskriptif dengan mendeskripsikan permasalahan yang terjadi dalam penelitian ini. Sumber data yang digunakan adalah sumber data sekunder yang terdiri dari bahan baku primer, sekunder dan tersier. dimana pembahasan penelitian serta hasilnya diuraikan melalui kata-kata berdasarkan data yuridis yang diperoleh.

Berdasarkan hasil penelitian dipahami bahwa belum adanya pengaturan hukum yang pasti terhadap tanggung jawab pelaku usaha dalam melakukan jual-beli kepada konsumen anak di bawah umur. Tanggung jawab pelaku usaha lahir karena beberapa sebab yaitu: 1. Anak dibawah umur belum cakap dalam melakukan perbuatan hukum, 2. Anak dibawah umur tidak memenuhi syarat perjanjian dalam jual beli, dan 3. Pelaku usaha melakukan perbuatan melawan hukum karena telah merugikan pihak lain. Adapun bentuk tanggung jawab pelaku usaha yaitu mengganti kerugian konsumen berupa pengembalian uang atau ganti rugi lain yang disepakati oleh kedua belah pihak. Dengan demikian perlu adanya harmonisasi hukum untuk dapat melakukan perlindungan terhadap anak di bawah umur sebagai kosumen. Pemerintah juga harus mengeluarkan aturan yang tegas terhadap anak dibawah umur sebagai konsumen guna mencegah terjadinya permasalahan yang timbul akibat jual-beli yang dilakukan anak dibawah umur.

**Kata Kunci:** Tanggung Jawab Pelaku Usaha, Anak Dibawah Umur, Jual-Beli, *Voucher game online*.

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Pertama-tama saya sampaikan rasa syukur kehadiran Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi merupakan salah satu persyaratan bagi setiap mahasiswa yang ingin menyelesaikan studinya di Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sehubungan dengan itu, disusun skripsi yang berjudul **“TANGGUNG JAWAB PERDATA PELAKU USAHA TERHADAP ANAK DIBAWAH UMUR YANG MELAKUKAN PEMBELIAN *VOUCHER GAME*”**.

Sesuai dengan kaidah dan metode penelitian dan penyusunan yang telah ditetapkan keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan moral dan material serta bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang paling utama saya ucapkan ribuan terimakasih kepada kedua orang tua saya yang telah mendukung moral dan material sehingga semangat kuliah dan selesai pada saat yang diharapkan, selanjutnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Orang tua saya yang paling saya cintai dan sayangi, Ayahanda Mustarum, S.H. dan Ibunda saya Rindu Iriyanti yang telah memberikan kekuatan moral

dan psikis kepada saya dalam menjalani pendidikan dan kehidupan dari kecil sampai saat sekarang ini.

2. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Faisal, S.H., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Bapak Dr. Zainuddin, S.H., M.H. selaku Wakil Dekan I Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Ibu Atikah Rahmi, S.H., M.H. selaku Wakil Dekan III Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Ibu Nurhilmiyah, S.H., M.H. selaku Kepala Bagian Hukum Perdata Fakultas Hukum Universitas Muhamadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Hj. Rabiah Z. Harahap, S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan dan menyempurnakan isi dari skripsi saya ini.
8. Seluru Dosen Pengajar dan Pegawai Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah membantu kami dalam mendapatkan informasi dan urusan kampus.
9. Terimakasih juga kepada Fayka Hannyfah yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada saya dalam pengerjaan skripsi ini.

10. Terimakasih kepada seluruh teman-teman saya terkhusus Andi Ramadhan Syah yang telah memberikan dukungan serta doa dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu namanya.

11. *And last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for, for never quitting, for just being me at all time.*

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu secara langsung yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya semoga mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT, serta tidak lupa juga penulis memohon maaf atas semua kekurangan dan kesalahan yang ada selama penulisan skripsi ini, semoga akan lebih baik lagi kedepannya dan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan siapa saja yang membacanya demi kemajuan ilmu pengetahuan.

***Wasalamu'alaikum Wr. Wb.***

Hormat saya,  
Medan, Agustus 2022

Rhymer Lazuardi Marxis Mustary

## DAFTAR ISI

PENDAFTARAN UJIAN.....	i
BERITA ACAAR UJIAN SKRIPSI .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
KEASLIAN PENELITIAN .....	iv
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	ix
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
1. Rumusan Masalah .....	7
2. Faedah Penelitian.....	7
B. Tujuan Penelitian.....	8
C. Definisi Operasional .....	8
D. Keaslian Peneletian .....	11
E. Metode Penelitian.....	13
1. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	14
2. Sifat Penelitian .....	14
3. Sumber Data.....	14
4. Alat Pengumpul Data.....	15
5. Analisis Data.....	16
BAB II.....	17

TINAJUAN PUSTAKA .....	17
A. Tinjauan Umum Tanggung Jawab Perdata Pelaku Usaha.....	17
B. Tinjauan Umum Mengenai Anak Dibawah Umur.....	23
C. Tinajuan Umum Pembelian <i>Voucher Game</i> .....	30
BAB III.....	40
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	40
A. Faktor Penyebab Anak Di Bawah Umur Melakukan Pembelian <i>Voucher Game Online</i> . .....	40
B. Perlindungan Anak Dibawah Umur Dalam Melakukan Kegiatan Jual-Beli <i>Voucher Game Online</i> .....	47
C. Tanggung Jawab Pelaku Usaha Terhadap Anak Dibawah Umur Sebagai Konsumen Dalam Jual-Beli <i>Voucher Game</i> .....	56
BAB IV.....	79
KESIMPULAN DAN SARAN .....	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menyebabkan banyaknya kegiatan manusia yang menggunakan teknologi. Dengan pesatnya perkembangan teknologi sangat membantu manusia dalam melakukan aktifitas keseharian. Perkembangan teknologi dapat mempersingkat waktu untuk melakukan suatu kegiatan, misalnya dalam hal komunikasi yang mana pada saat ini untuk berinteraksi antar sesama manusia dapat dengan mudah dilakukan melalui media komunikasi *online*.

Pemanfaatan teknologi telah merambah di berbagai sektor kehidupan manusia, baik dalam pendidikan, bisnis dan lain sebagainya. Penggunaan teknologi juga tidak memiliki pembatasan pada usia tertentu karena saat ini semua kalangan usia dapat menikmati perkembangan teknologi berdasarkan kebutuhannya masing-masing.

Perkembangan teknologi juga telah merambah ke dalam dunia permainan. Saat ini banyak permainan yang telah diciptakan *developer* dengan memanfaatkan teknologi dan menciptakan aplikasi permainan atau disebut juga *game online*, yang dengan mudah untuk di akses. Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan

komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang<sup>1</sup>.

*Game online* dapat di akses secara gratis, namun ada beberapa *game online* yang untuk mendapatkan fitur-fitur tertentu didalam *game* pengguna diharuskan untuk melakukan pembelian fitur tersebut. Untuk melakukan pembelian pada fitur-fitur yang telah disediakan oleh pihak *develover*, pengguna dapat mengakses berbagai jenis layanan baik yang disediakan langsung didalam *game* atau melalui *platform* yang menyediakan pembelian *voucher game online*. Untuk melakukan transaksi dalam melunasi pembayaran terhadap fitur-fitur *game online* tersebut, dapat melakukan transfer melalui rekening bank, pemotong pulsa atau melalui *merchant* serta pelaku usaha lainnya yang menyediakan layanan pembayaran *voucher game online*.

*Merchant* atau penjual tersebut memanfaatkan *website* untuk menjajakan produk dan jasa pelayanan<sup>2</sup>. Namun, meskipun *merchant* memanfaatkan *website* untuk menjajakan produknya, akan tetapi para pengguna *game online* yang ingin melakukan transaksi pembelian terhadap fitur *game online* harus mendatangi *merchant* tersebut. Beberapa *merchant* yang dapat dijadikan untuk melakukan pembelian *voucher game online* seperti Indomaret, Alfamart dan lain sebagainya.

---

<sup>1</sup> Rischa dan Silva, *Stop Kecanduan Game Online*, (Madiun: UNIPMA PRESS, 2018) Halaman 5

<sup>2</sup> Abdul Halim Barkatullah, *Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia*, (Bandung: Nusa Media, 2017), Halaman 48

Aktivitas transaksi yang dilakukan oleh pengguna *game online* dengan pihak *develover* merupakan perbuatan yang menimbulkan akibat hukum. Transaksi pembelian *voucher game online* antara pengguna dengan pihak *developer* merupakan suatu tindakan jual-beli yang telah diatur dalam Pasal 1457 KUH Perdata yang berbunyi “jual-beli adalah suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan”. Sedangkan perjanjian menurut Pasal 1313 KUH Perdata yaitu “suatu perjanjian adalah suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang lain atau lebih”.

Dalam melakukan transaksi pembelian *voucher game online*, terlebih dahulu pihak pengguna *game online* dan *developer* telah melakukan kesepakatan melalui perjanjian jual-beli yang terdapat dalam aplikasi *game online* tersebut, perjanjian juga telah diatur dalam Pasal 1320 KUH Perdata.

Untuk melakukan suatu perjanjian, ada syarat sah nya perjanjian yaitu:

1. Sepakat mereka yang melakukan perjanjian
2. Cakap untuk membuat suatu perjanjian
3. Mengenai suatu hal tertentu
4. Suatu sebab yang halal.

Dengan tidak adanya batasan usia untuk menggunakan *gadget*, saat ini banyak anak dibawah umur yang memainkan *game online* tersebut, bahkan bukan hanya sekedar memainkan, banyak terdapat kasus anak dibawah umur melakukan transaksi pembelian *voucher game online*.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa dalam melakukan suatu perjanjian sebagaimana diatur dalam KUH Perdata, ada beberapa syarat yang harus dipenuhi, salah satunya terdapat dalam angka 2 (dua) Pasal 1320 KUH Perdata yaitu “cakap untuk membuat suatu perjanjian”.

Orang yang membuat suatu perjanjian harus cakap menurut hukum. Pada dasarnya, setiap orang yang sudah dewasa atau akilbaliq dan sehat pikirannya adalah cakap menurut hukum. Dalam Pasal 1330 Kitab Undang-undang Hukum Perdata disebut sebagai orang-orang yang tidak cakap untuk membuat suatu perjanjian<sup>3</sup>:

1. Orang yang belum dewasa;
2. Mereka yang ditaruh dibawah pengampuan;
3. Orang perempuan dalam hal-hal yang ditetapkan oleh undang-undang, dan semua orang kepada siapa undang-undang yang telah melarang membuat perjanjian-perjanjian tertentu.

Anak dibawah umur yang diperbolehkan melakukan pembelian *voucher game online* yang dianggap belum cakap dalam melakukan suatu perjanjian sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 KUH Perdata menimbulkan banyak permasalahan, seperti yang dikutip dari kompas.tv bahwa di Kota Perdagangan, Kabupaten Simalungun, Sumatera Utara, terdapat kasus seorang anak yang melakukan pembelian *voucher game online* yang pembayarannya melalui Indomaret Simpang Mayang Perdagangan. Anak tersebut melakukan transaksi senilai Rp. 800.000,- (Delapan Ratus Ribu Rupiah) tanpa sepengetahuan orang tuanya dan orang tua anak tersebut mendatangi

---

<sup>3</sup> Subekti, Hukum Perjanjian, cetakan ke Sembilan belas (Jakarta: Intermedia, 2019) halaman 17

Indomaret Simpang Mayang untuk menanyakan kebijakan pihak Indomaret dalam menerima transaksi yang tidak wajar dan dilakukan oleh anak dibawah umur.

PT. Indomarco Prismatama selaku perusahaan yang memiliki toko retail Indomaret sebagai pihak ketiga dalam kegiatan transaksi yang dilakukan antara pengguna *game* dan *developer game* sebaiknya tidak melanggar prinsip kehati-hatian dalam menjalankan kegiatan usaha, salah satunya dalam pembelian *voucher game*. Berkaitan dengan pelanggaran sikap hati-hati ini Lord Macmillan menyatakan bahwa hukum tidak memperhatikan ketidak hati-hatian secara abstrak, namun hanya memperhatikan jika ketidak hati-hatian itu berkaitan dengan adanya kewajiban untuk bertindak hati-hati, dan pelanggaran terhadap kewajiban itu telah menimbulkan kerugian<sup>4</sup>.

Pelaku usaha yang tidak mengindahkan prinsip kehati-hatian merupakan pelanggaran hukum. Berbeda dengan pengertian perbuatan melanggar hukum sebelum tahun 1919 yang diidentikan dengan perbuatan melanggar undang-undang, maka setelah tahun 1919 (kasus Lindebaum-Cohen) perbuatan melanggar hukum tidak lagi hanya sekedar melanggar undang-undang melainkan perbuatan melanggar hukum tersebut berupa<sup>5</sup>:

- a. Melanggar hak orang lain;
- b. Bertentangan dengan kewajiban hukum si pembuat;
- c. Berlawanan dengan kesusilaan baik;

---

<sup>4</sup> Ahmadi dan Sutarman, Hukum Perlindungan Konsumen, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015) halaman 136

<sup>5</sup> *Ibid.*, halaman 134

d. Berlawanan dengan sikap hati-hati yang seharusnya diindahkan dalam pergaulan masyarakat terhadap diri atau benda orang lain.

Pelaku usaha yang tidak mengindahkan prinsip kehati-hatian dikhawatirkan menimbulkan konsekuensi untuk bertanggung jawab secara hukum apabila terjadi suatu permasalahan yang disebabkan karena lalai dalam menerapkan prinsip kehati-hatian.

Bila melihat dalam ketentuan Pasal (4) angka 6 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen menyebutkan: “hak untuk mendapatkan pembinaan dan pendidikan konsumen” dimana seharusnya seorang konsumen diberikan edukasi terlebih dahulu sebelum melakukan pembelian terhadap suatu barang. Hak untuk memperoleh pendidikan konsumen ini dimaksudkan agar konsumen memperoleh pengetahuan maupun keterampilan yang diperlukan agar dapat terhindar dari kerugian akibat penggunaan produk, karena dengan pendidikan konsumen tersebut, konsumen akan dapat menjadi lebih kritis dan teliti dalam memilih suatu produk yang dibutuhkan.<sup>6</sup>

Melihat permasalahan dari latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat tema dalam penelitian ini mengenai “TANGGUNG JAWAB PERDATA PELAKU USAHA TERHADAP ANAK DIBAWAH UMUR YANG MELAKUKAN PEMBELIAN *VOUCHER GAME*”.

---

<sup>6</sup> *Ibid.*, halaman 44

## 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan dalam skripsi ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana faktor Penyebab anak dibawah umur melakukan pembelian *Voucher Game Online*?
- b. Bagaimana perlindungan terhadap anak dibawah umur dalam melakukan kegiatan jual-beli *Voucher Game Online*?
- c. Bagaimana pertanggung-jawaban pelaku usaha terhadap anak dibawah umur sebagai konsumen dalam jual-beli *Voucher Game Online*?

## 2. Faedah Penelitian

Faedah penelitian yang ingin dicapai ialah, berupa faedah teoritis dan praktis, sebagai berikut:

- a. Secara teoritis, agar dapat memberikan manfaat bagi ilmu hukum khususnya hukum perdata melalui kajian-kajian analisis sebuah aturan dari hukum perdata yang mengatur mengenai tanggung jawab perusahaan dalam menerapkan prinsip kehati-hatian sebagai pelaku usaha dalam upaya pencegahan terhadinya permasalahan hukum.
- b. Secara praktis, dapat memberikan manfaat terhadap praktisi hukum dalam penambahan wawasan mengenai pengaturan mengenai tanggung jawab pelaku usaha dalam menerapkan prinsip kehati-hatian terhadap pembelian *voucher game online* yang dilakukan oleh anak dibawah umur.

## **B. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana faktor-faktor yang menyebabkan anak dibawah umur melakukan pembelian *Voucher Game Online*.
2. Untuk mengetahui dan mengkaji bagaimana perlindungan hukum terhadap anak dibawah umur dalam melakukan kegiatan jual-beli *Voucher Game Online*.
3. Untuk mengetahui pertanggung-jawaban pelaku usaha terhadap anak dibawah umur sebagai konsumen dalam jual-beli *Voucher Game Online*.

## **C. Definisi Operasional**

1. Tanggung Jawab Pelaku Usaha

Sesuai dengan bunyi Pasal 19 Undang-Undang Perlindungan Konsumen sebagai berikut:

- (1) *Pelaku usaha bertanggung jawab memberikan ganti rugi atas kerusakan, pencemaran, dan/atau kerugian konsumen akibat mengonsumsi barang dan/atau jasa yang dihasilkan atau diperdagangkan.*
- (2) *Ganti rugi sebagaimana yang dimaksud ayat 1 dapat berupa pengembalian uang atau penggantian barang dan/atau jasa yang sejenis atau setara nilainya, atau perawatan kesehatan dan/atau pemberian*

*santunan yang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.*

*(3) Pemberian ganti rugi dilaksanakan dalam tenggang waktu 7 (tujuh) hari setelah tanggal transaksi.*

*(4) Pemberian ganti rugi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) tidak menghapuskan kemungkinan adanya tuntutan pidana berdasarkan pembuktian lebih lanjut mengenai adanya unsur kesalahan.*

*(5) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) tidak berlaku apabila pelaku usaha dapat membuktikan bahwa kesalahan tersebut merupakan kesalahan konsumen.*

## 2. Anak Dibawah Umur

Anak dibawah umur adalah anak yang belum dewasa, berdasarkan Pasal 330 KUH Perdata yang menyebutkan “belum dewasa adalah mereka yang belum mencapai umur genap dua puluh satu tahun, dan tidak terlebih dahulu telah kawin”. Sedangkan berdasarkan Undang-undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak, didalam Pasal 1 angka (1) menyebutkan: “Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan”. Sedangkan kebiasaan yang berlaku didalam masyarakat, bahwa anak dibawah umur adalah anak yang telah memiliki KTP (katu tanda penduduk), dimana syarat dalam pembuatan KTP yaitu berusia 18 (delapan belas) tahun.

Jadi, berdasarkan keterangan diatas, dapat disimpulkan bahwa anak dibawah umur merupakan anak yang masih dalam pengampuan orang tuanya dan belum

menikah. Karena segala sesuatu yang dilakukan si anak apabila berhubungan dengan perbuatan hukum, khususnya dalam hukum perdata, si anak harus dibantu dan didampingi oleh orang tua atau walinya.

### 3. Pembelian Yang dilakukan Anak Dibawah Umur

Pembelian merupakan suatu kesepakatan antara penjual dan pembeli untuk menukar barang, jasa atau instrumen keuangan, transaksi sendiri biasanya dilakukan setelah kedua belah pihak mengetahui barang atau jasa yang telah sepakat untuk diperjual belikan.

Jual-beli merupakan suatu tindakan hukum sebagaimana disebutkan dalam Pasal 1457 KUH Perdata, yaitu “jual-beli adalah suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan”. Dalam syarat sah suatu perjanjian, yang diatur dalam Pasal 1320 KUH Perdata yang menyebutkan:

- 1) Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya;
- 2) Kecakapan untuk membuat perikatan
- 3) Suatu hal tertentu;
- 4) Suatu sebab yang halal;

Bila melihat ketentuan yang diatur dalam Pasal 1320 KUH Perdata, seorang anak dibawah umur belum cakap dalam membuat perikatan. Apabila seorang anak melakukan perjanjian jual beli dan tidak didampingi serta dibantu oleh orang tua atau walinya, hal ini tidak sesuai dengan syarat subjektif sebagai mana diatur dalam KUHPerdata.

#### 4. *Voucher Game Online*

*Voucher game Online* banyak digunakan oleh para *gamer* untuk membuat permainan semakin menarik. Untuk bisa menang pertarungan dan permainan atau mendapatkan perangkat yang lebih keren dibanding pemain lain.<sup>7</sup> Apabila seorang pengguna *game online* ingin mendapatkan fitur-fitur yang disediakan oleh *developer game*, maka pemain atau pengguna *game online* tersebut harus membeli *voucher game* tersebut. Adapun ketentuan usia dalam memainkan *game online* telah diatur berdasarkan kebijakan masing-masing *game*, sebagaimana dinyatakan dalam ketentuan layanan Garena selaku *developer Game Free Fire*, pemain yang belum mencapai usia delapan belas tahun atau usia dewasa yang relevan (anak-anak/remaja) diharuskan untuk meminta persetujuan orang tua sebelum mendaftar untuk bermain *game*<sup>8</sup>.

#### **D. Keaslian Penelitian**

Persoalan mengenai tanggung jawab perdata pelaku usaha bukanlah hal yang baru dan telah diatur didalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen. Oleh karenanya penulis meyakini banyak penelitipeneliti sebelumnya yang mengangkat mengenai tanggung jawab perdata pelaku usaha ini sebagai tajuk dalam berbagai penelitian. Namun berdasarkan bahan kepustakaan yang ditemukan baik melalui

---

<sup>7</sup> Teguh Hartanto, Mengenal Nama Voucher Game di Toko Modern Fastpay, <https://www.fastpay.co.id/blog/mengenal-nama-voucher-game-di-toko-modern-fastpay.html>, diakses pada 11 Oktober 2021, Pukul 17:29 WIB

<sup>8</sup> Garena, FAQ Free Fire, <https://ff.garena.com/others/faq/id/>, diakses pada 11 Oktober 2021, Pukul 17:41 WIB

media internet maupun penelusuran kepustakaan dari lingkungan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan perguruan tinggi lainnya, penulis tidak menemukan penelitian yang sama dengan tema dan pokok bahasannya yang penulis teliti terkait “Tanggung Jawab Perdata Pelaku Usaha Terhadap Anak Dibawah Umur Yang Melakukan Pembelian *Voucher Game Online*”.

Dari beberapa judul penelitian yang pernah diangkat oleh peneliti sebelumnya, ada dua judul yang hamper mendekati sama dengan penelitian dalam penulisan skripsi ini, antara lain:

1. Skripsi Irvanta Sitepu, NIM. 130200060, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Sumatera Utara, Tahun 2021 yang berjudul “Pertanggungjawaban Hukum Pelaku Usaha Pada Transaksi Jual-Beli Online Yang Mengakibatkan Kerugian Konsumen Ditinjau Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen”. Skripsi ini merupakan penelitian yuridis normatif yang lebih menekankan pada analisis hukum terhadap pertanggungjawaban pelaku usaha yang merugikan konsumen.
2. Skripsi Nasrullah, NIM 1163050085, Mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Tahun 2020 yang berjudul “Pelaksanaan Tanggungjawab Pelaku Usaha Terhadap Perjanjian Jual-Beli Online Dibawah Umur Melalui Media Sosial Dikaitkan Dengan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen dan KUH Perdata”. Skripsi ini merupakan penelitian kualitatif kemudian disajikan secara deskriptif dengan menjelaskan dan menggambarkan pelaksanaan tanggung jawab

perusahaan dalam jual –beli yang dilakukan anak dibawah umur melalui media sosial.

Secara konstruktif, substansi dan pembahasan terhadap kedua penelitian tersebut di atas berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis saat ini. Dalam kajian topik bahasan yang penulis angkat ke dalam bentuk Skripsi ini mengarah kepada aspek kajian tanggungjawab perusahaan dalam pembelian yang dilakukan oleh anak dibawah umur apabila terjadi permasalahan yang timbul dalam jual-beli tersebut.

#### **E. Metode Penelitian**

Metodologi berasal dari kata *dasar metode dan logi*. Metode artinya cara melakukan sesuatu dengan teratur (sistematis), sedangkan logi artinya ilmu yang berdasarkan logika berpikir. Metodologi artinya ilmu tentang cara melakukan sesuatu dengan teratur (sistematis). Metodologi penelitian artinya ilmu tentang cara melakukan penelitian dengan teratur (sistematis). Metodologi penelitian hukum artinya ilmu tentang cara melakukan penelitian hukum dengan teratur (sistematis).<sup>9</sup> Dalam mencapai hasil penelitian, peneliti menggunakan metode penelitian yang diuraikan sebagai berikut:

---

<sup>9</sup> Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, (Mataram: Mataram University Press, 2020), Halaman 30

### 1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian normatif. Penelitian hukum normatif (*normatif law research*), merupakan penelitian hukum yang mengkaji hukum yang dikonsepsikan sebagai norma atau kaidah yang berlaku dalam masyarakat, dan menjadi acuan perilaku setiap orang.<sup>10</sup> Adapun penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan menjabarkan secara sistematis segala permasalahan mengenai “Tanggung Jawab Perdata Pelaku Usaha Terhadap Anak Dibawah Umur Yang Melakukan Pembelian *Voucher Game*”.

### 2. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang bersifat pemaparan, dan bertujuan untuk memperoleh gambaran (deskripsi) lengkap tentang keadaan hukum yang berlaku di tempat tertentu, atau mengenai gejala yuridis yang ada, atau suatu peristiwa hukum tertentu yang terjadi dalam masyarakat<sup>11</sup>.

### 3. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

---

<sup>10</sup> *Ibid.*, halaman 29

<sup>11</sup> *Ibid.*, Halaman 27

- a. Sumber data primer, yaitu sumber hukum yang bersifat mengikat, seperti norma, perundang-undangan, dan yurisprudensi. Dalam penelitian ini yang digunakan penulis terdiri dari: Kitab Undang-undang Hukum Perdata
- b. Sumber data sekunder, berupa buku atau laporan hasil penelitian dan jurnal yang memberikan penjelasan terhadap bahan baku primer.

#### 4. Alat Pengumpul Data

Sebagaimana telah diketahui, maka di dalam penelitian lazimnya dikenal paling sedikit tiga jenis alat pengumpul data, yaitu studi dokumen atau bahan pustaka, pengamatan atau observasi, dan wawancara atau interview. Ketiga jenis alat pengumpul data tersebut, dapat dipergunakan masing-masing, maupun secara bergabung untuk mendapatkan hasil yang semaksimal mungkin<sup>12</sup>. Adapun alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan yang terdiri dari :

- 1) Penelitian ini menggunakan dua jenis alat pengumpulan data, yakni studi *Offline* melalui *Library Research* atau studi kepustakaan.
- 2) Studi *Online* terhadap dokumen-dokumen yang memiliki kaitan dan relevansi melalui penelusuran pada situs-situs terkait.

---

<sup>12</sup> Soerjono Soekanto, Pengantar Penelitian Hukum, (Jakarta: UI Press, 2018), Halaman 66

## 5. Analisis Data

Analisis data yaitu menguraikan data dalam bentuk rumusan angka-angka, sehingga mudah dibaca dan diberi arti bila data itu kuantitatif; dan menguraikan data dalam bentuk kalimat yang baik dan benar, sehingga mudah dibaca dan diberi arti (diinterpretasikan) bila data itu kualitatif.<sup>13</sup> Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif.

---

<sup>13</sup> Muhaimin, *Op. Cit.*, Halaman 104

## **BAB II**

### **TINAJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Umum Tanggung Jawab Perdata Pelaku Usaha**

##### 1. Tanggung Jawab Pelaku Usaha

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, tanggung jawab adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatu<sup>14</sup>. Pengertian tanggung jawab secara umum adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Tanggung jawab juga berarti berbuat sebagai perwujudan kesadaran akan kewajiban.<sup>15</sup>

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab merupakan kewajiban untuk melakukan sesuatu dengan cara yang telah ditentukan, baik itu karena konsekuensi dari perbuatan yang telah dilakukan dan tanggung jawab yang lahir karena aturan atau Undang-Undang.

Lahirnya suatu tanggung jawab berdasarkan Pasal 1366 KUH Perdata yang menyebutkan: “*Setiap orang bertanggung jawab, bukan hanya atas kerugian yang disebabkan perbuatan-perbuatan, melainkan juga atas kerugian yang disebabkan kelalaian atau kesembronoannya*”. Bila menelaah Pasal 1366 KUH Perdata, suatu

---

<sup>14</sup> KEMENDIKBUD, Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Tanggung%20jawab>, Diakses Pada 21 Maret 2022, Pukul 23.01 WIB.

<sup>15</sup> Zakky, Pengertian Tanggung Jawab Menurut Para Ahli dan Secara Umum, <https://www.zonareferensi.com/pengertian-tanggung-jawab/>, diakses pada 21 Maret 2022, Pukul 23.14 WIB.

tanggung jawab lahir atas kerughian orang lain yang disebabkan oleh perbuatan maupun karena kelalaian.

Terdapat 5 (lima) prinsip Pertanggungjawaban dalam Perlindungan Konsumen, yaitu<sup>16</sup>:

a. Prinsip tanggung jawab berdasarkan unsur kesalahan (*liability based on fault*)

Berdasarkan unsur kesalahan (*liability based on fault*) adalah prinsip yang cukup umum berlaku dalam hukum pidana dan perdata. Dalam KUHPdt, Pasal 1365, 1366, 1367 prinsip ini dipegang secara teguh. Prinsip ini menyatakan seseorang baru dapat dimintakan pertanggungjawaban secara hukum jika ada unsur kesalahan yang dilakukannya dan mengharuskan terpenuhinya empat unsur pokok, yaitu a) adanya perbuatan; b) adanya unsur kesalahan; c) adanya kerugian yang diderita; d) adanya hubungan kausalitas antara kesalahan dan kerugian.

b. Prinsip praduga untuk selalu bertanggung jawab (pembuktian terbalik)

Prinsip praduga selalu bertanggung jawab sampai ia dapat membuktikan ia tidak bersalah. Jadi beban pembuktian ada pada si tergugat. Tampak beban pembuktian terbalik (*omkering van bewijslas*) diterima dalam prinsip tersebut. UU Perlindungan Konsumen mengadopsi pembuktian terbalik ini ditegaskan dalam Pasal 19, 22, dan 23 UUPK.

c. Prinsip Untuk Selalu Tidak Bertanggung Jawab (*Presumption Of Non-Liability*)

---

<sup>16</sup> Fransiska Novita Eleanora, Prinsip Tanggung Jawab Mutlak Pelaku Usaha Terhadap Ketentuan Pasal 27 Uu No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen, Jurnal Krtha Bhayangkara, Volume 12 No. 2, Desember 2018, Halaman 216.

Prinsip praduga untuk selalu tidak bertanggung jawab hanya dikenal dalam lingkup transaksi konsumen yang sangat terbatas, dan pembatasan demikian biasanya *common sense* dapat dibenarkan. Contoh dari penerapan prinsip ini adalah pada hukum pengangkutan. Kehilangan atau kerusakan pada bagasi kabin/bagasi tangan yang biasanya dibawa dan diawasi si penumpang (konsumen) adalah tanggung jawab dari penumpang.

d. Prinsip Tanggung Jawab Mutlak (*Strict Liability*)

Prinsip tanggung jawab mutlak sering diidentikkan dengan prinsip tanggung jawab absolut (*absolute liability*) kendati demikian ada pula para ahli yang membedakan kedua terminologi diatas. Ada pendapat yang mengatakan, *strict liability* adalah prinsip tanggung jawab yang menetapkan kesalahan tidak sebagai faktor yang menentukan. Namun ada pengecualianpengecualian yang memungkinkan untuk dibebaskan dari tanggung jawab, misalnya keadaan *force majeure*. Sebaliknya *absolute liability* adalah prinsip tanggung jawab tanpa kesalahan dan tidak ada pengecualiannya.

e. Prinsip Tanggung Jawab Dengan Pembatasan (*Limitation Of Liability*)

Prinsip tanggung jawab dengan pembatasan ia sangat disenangi oleh pelaku usaha untuk dicantumkan sebagai klausula eksonerasi dalam perjanjian standar yang dibuatnya. Dalam perjanjian cuci cetak film misalnya, ditentukan, bila film yang ingin dicuci/dicetak itu hilang atau rusak (termasuk akibat kesalahan petugas) maka si konsumen hanya dibatasi ganti kerugian sebesar sepuluh kali harga satu roll film

baru. Prinsip tanggung jawab ini sangat merugikan konsumen bila ditetapkan secara sepihak oleh pelaku usaha.

#### 1. Tanggung Jawab Perdata

Secara konvensional, pertanggungjawaban secara perdata baru muncul ketika kewajiban kontraktual atau kewajiban yang non kontraktual tidak dipenuhi. Kewajiban kontraktual adalah kewajiban yang lahir dari hubungan kontraktual. Ini berarti ada hubungan hukum yang sengaja diciptakan dan dikehendaki oleh para pihak yang membuat perjanjian/kontrak. Sedangkan yang dimaksud dengan kewajiban non kontraktual adalah kewajiban yang lahir karena Undang-Undang yang menentukan.<sup>17</sup> Tanggung jawab secara perdata dibedakan atas dua jenis, yaitu tanggung jawab yang lahir karena suatu perjanjian serta tanggung jawab yang lahir karena peraturan perundang-undangan.

Salah satu kewajiban yang telah ditentukan oleh Undang-Undang adalah kewajiban untuk memberikan ganti rugi akibat dari suatu perbuatan yang melawan hukum (*onrecht matige daad*) baik yang dilakukan karena kesalahan sendiri (Pasal 1365) maupun karena kesalahan orang lain yang berada dibawah pengawasannya (Pasal 1367) dalam banyak literatur tanggung jawab demikian disebut sebagai tanggung jawab kualitatif atau *vicarious liability*- serta kerugian yang disebabkan kelalaian orang lain (Pasal 1366).<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Sari Murti Widiastuti, *Asas-Asas Pertanggungjawaban Perdataa (Bagian Pertama)*, (Yogyakarta: Cahaya Atma Pustaka, 2020) Halaman 9

<sup>18</sup> *Ibid.*

Dalam hukum perikatan (*verbintenissenrecht*) dijumpai konsep bahwa seseorang baru dapat dipertanggungjawabkan jika terdapat hubungan hukum yang lahir dari suatu perjanjian (lazim disebut sebagai hubungan kontraktual), atau seseorang dapat pula dipertanggungjawabkan jika terdapat suatu hubungan hukum yang ditetapkan berdasarkan Undang-Undang. Menurut KUH Perdata, perikatan dapat dilahirkan karena perjanjian maupun karena Undang-Undang (Pasal 1233). Perikatan yang dilahirkan karena Undang-Undang dapat terjadi karena perbuatan yang menurut hukum dan perbuatan yang melawan hukum.<sup>19</sup>

## 2. Pelaku Usaha

Pasal 1 Angka 3 Undang-Undang Perlindungan Konsumen menyebutkan: *“Pelaku usaha adalah setiap orang perseorangan atau badan usaha, baik yang berbentuk badan hukum maupun bukan badan hukum yang didirikan dan berkedudukan atau melakukan kegiatan dalam wilayah hukum negara Reublik Indonesia, baik sendiri maupun bersama-sama melalui perjanjian menyelenggarakan kegiatan usaha dalam berbagai bidang ekonomi”*. Sementara dalam penjelasan Psal 1 Angka 3 tersebut yang termasuk dalam pelaku usaha ialah: *“pelaku usaha yang termasuk dalam pengertian ini adalah perusahaan, korporasi, BUMN, koperasi, importir, pedagang, distributor, dan lain-lain”*

Pengertian pelaku usaha dalam Pasal 1 Angka 3 Undang-Undang Perlindungan Konsumen cukup luas karena meliputi grosir, *leveransir*, pengecer, dan

---

<sup>19</sup> *Ibid.*, Halaman 11

sebagainya.<sup>20</sup> Berdasarkan keterangan tersebut diatas, bahwa pelaku usaha adalah setiap orang maupun badan hukum (perusahaan) yang menyediakan jasa dan/atau barang, baik itu memproduksi sendiri ataupun sebagai *resseler*. Dalam pengertian pelaku usaha tersebut, tidaklah mencakup eksportir atau pelaku usaha di luar negeri, karena UUPK membatasi orang perseorangan atau badan usaha, baik yang berbentuk badan hukum maupun bukan badan hukum yang didirikan dan berkedudukan atau melakukan kegiatan dalam wilayah hukum negara Republik Indonesia.<sup>21</sup>

Salah satu contoh pelaku usaha berbadan hukum adalah perusahaan. Istilah perusahaan untuk pertama kalinya terdapat pada Pasal 6 KUH Dagang yang mengatur mengenai penyelenggara pencatatan yang wajib dilakukan oleh setiap orang yang menjalankan perusahaan.<sup>22</sup> Istilah perusahaan lahir sebagai wujud perkembangan yang terjadi dalam dunia usaha yang kemudian diakomodir dalam Kitab-Undang-Undang Hukum Dagang (KUHD). Masuknya istilah perusahaan dalam KUHD diawali dengan ditemukannya beberapa kekurangan atau kelemahan didalam KUHD. Namun istilah perusahaan ini tidak dirumuskan secara eksplisit seperti apa yang terjadi dalam istilah pedagang dan perbuatan perdagangan.<sup>23</sup>

Istilah perusahaan di dalam Bahasa Indonesia mempunyai 3 (tiga) pengertian yang diadopsi dari istilah Belanda, yaitu<sup>24</sup>:

---

<sup>20</sup> Ahmadi dan Sutarman, *Op. Cit.*, Halaman 8

<sup>21</sup> *Ibid.*, Halaman 9

<sup>22</sup> Pujiyono, *Hukum Perusahaan*, (Surakarta: Indotama Solo, 2014), Halaman 22

<sup>23</sup> Eddhie & Soesi, *Hukum Perusahaan*, (Yogyakarta: Tanah Air Beta Grafika, 2020), Halaman 1

<sup>24</sup> *Ibid.*, Halaman 5

a. *Onderneming*

Dalam istilah *onderneming* tercermin seakan-akan adanya suatu kesatuan kerja (*wekeenheid*), namun ini terjadi dalam suatu perusahaan.

b. *Bedrijf*

*Bedrijf* diterjemahkan dengan “Perusahaan”, yang mana dalam hal ini tercermin adanya penonjolan pengertian yang bersifat ekonomis yang bertujuan mendapatkan laba, dalam bentuk suatu usaha yang menyelenggarakan satu perusahaan.

c. *Vennootschap*

*Vennootschap* mengandung pengertian yuridis karena adanya suatu bentuk usaha yang ditimbulkan dengan suatu perjanjian untuk kerjasama dari beberapa orang sekutu atau persero.

Dari pengertian perusahaan diatas dapat disimpulkan bahwa perusahaan merupakan suatu bentuk usaha yang didirikan oleh seseorang atau lebih yang diawali oleh suatu perjanjian kerjasama dengan tujuan mendapatkan keuntungan dari usaha yang telah disepakati.

## **B. Tinjauan Umum Mengenai Anak Dibawah Umur**

### 1. Pengertian Anak Dibawah Umur

Anak merupakan anugerah yang diberikan Tuhan kepada manusia. Anak adalah generasi penerus dari sebuah keluarga. Anak memiliki peran penting dalam melanjutkan perkembangan sebuah keluarga dan diharapkan menjadi pilar utama

kemajuan keluarga tersebut. Dalam ketentuan undang-undang nomor 35 tahun 2014 menyebutkan bahwa “anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan, lebih lanjut dalam kitab undang-undang hukum perdata menyatakan bahwa “ belum dewasa adalah mereka yang belum mencapai umur genap dua puluh satu tahun dan tidak lebih dahulu telah kawin”.

Berdasarkan definisi yang tertera didalam kitab undang-undang diatas tidak menjelaskan secara rinci mengenai definisi yang jelas dari anak dibawah umur. Menurut pengetahuan umum, yang diartikan dengan anak dibawah umur adalah seseorang yang belum dewasa serta belum kawin. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa anak dibawah umur adalah anak yang belum berusia genap dua puluh satu tahun dan masih berada didalam pengawasan atau pengampuan orang tua dan belum cakap secara hukum untuk melakukan suatu perbuatan yang mengakibatkan adanya akibat hukm didalamnya.

## 2. Batasan Usia Anak Dibawah Umur.

Berdasarkan ketentuan Pasal 1 Undang-undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak, menyebutkan bahwa: “Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan”, sementara berdasarkan KUH Perdata anak dibawah umur merupakan anak yang belum dewasa sesuai dengan ketentuan Pasal 330 KUH Perdata yang menyebutkan “belum dewasa adalah mereka yang belum mencapai umur genap dua puluh satu tahun dan tidak lebih dahulu telah kawin”.

Ukuran kedewasaan pada seseorang sangat relatif, karena tergantung dari perspektif undang-undang yang mengatur dan perbuatan hukum yang dilakukan tersebut. Pada praktiknya, batasan usia anak dibawah umur juga dapat ditentukan pada saat anak tersebut memiliki KTP (Kartu Tanda Penduduk), syarat seorang dapat memiliki KTP adalah di usia 17 (Tujuh Belas) Tahun. Kebiasaan yang berkembang dalam masyarakat, menganggap bahwa anak yang telah memiliki KTP merupakan anak yang sudah dewasa dan dianggap cakap dalam melakukan perbuatan hukum.

### 3. Ketentuan Perjanjian Yang Dilakukan Anak Dibawah Umur

Jika kita melihat Pasal 1320 KUH Perdata Anak di bawah umur tidak memenuhi syarat sahnya perjanjian yang kedua yaitu kecakapan untuk membuat suatu perikatan karena anak di bawah umur masih dianggap belum dewasa karena menurut Pasal 1330 KUH Perdata, orang yang tidak cakap untuk membuat suatu perjanjian adalah salah satunya adalah orang yang belum dewasa.<sup>25</sup>

Salah satu syarat perjanjian yang diatur dalam KUHPerduta pada Pasal 1320 yaitu mengenai kecakapan untuk melakukan perjanjian. Disebutkan pula dalam KUHPerduta Pasal 1330 mengenai pihak yang tidak cakap untuk melakukan suatu perbuatan hukum, antara lain<sup>26</sup>:

---

<sup>25</sup> Pranisa, Dantes, dan sudiatmaka, Analisis Keabsahan Perjanjian Dalam Transaksi Elektronik Melalui Media Facebook Advertising Ditinjau Berdasarkan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, Volume 4 No 2 , Tahun 2021, Halaman 227

<sup>26</sup> Anisa Rismawati, Tinjauan Hukum Terhadap Anak Di Bawah Umur Dalam Melakukan Transaksi Jual Beli Secara Elektronik (Online), 2020, Halaman 6.

- a. Orang-orang yang belum dewasa, hanya dapat melakukan hak dan kewajibannya dengan perantaraan orang tua atau walinya.
- b. Orang yang berada di bawah pengampunan. Menurut Pasal 433 KUHPperdata adalah orang yang dungu, gila atau mengalami gangguan kejiwaan serta pemboros dan pemabuk.
- c. Orang-orang perempuan, dalam hal-hal yang ditetapkan oleh undang-undang dan pada umumnya semua orang kepada siapa undang-undang telah melarang membuat persetujuan-persetujuan tertentu (pengecualian). Namun diundangkannya Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan, ketidakmampuan perempuan/istri untuk melakukan perbuatan hukum dihapuskan, meskipun ketentuan tersebut bersifat khusus namun sejajar dengan KUHPperdata. Maka saat ini perempuan dalam perkawinan/seorang istri dianggap telah cakap melakukan perbuatan hukum.

Anak yang melakukan perjanjian dibawah umur (sebagaimana diatur berdasarkan Pasal 330 KUHPperdata) dapat dikatakan tidak memenuhi persyaratan dalam melakukan perjanjian. Meskipun syarat tersebut merupakan syarat subjektif, namun hal tersebut sangat penting untuk dipenuhi karena untuk mengurangi terjadinya resiko atau sengketa di kemudian hari. Namun, bukan berarti anak dibawah umur tidak dapat melakukan suatu perjanjian, akan tetapi bila seorang anak akan melakukan suatu perjanjian harus didampingi oleh wali atau orang tuanya.

#### 4. Akibat Hukum Perjanjian Jual Beli Yang Dilakukan Anak Dibawah Umur

Suatu perjanjian adalah suatu peristiwa dimana seorang berjanji kepada seorang lain atau dimana dua orang itu saling berjanji untuk melaksanakan sesuatu hal. Dari peristiwa ini, timbulah hubungan antara dua orang tersebut yang dinamakan perikatan. Perjanjian itu menerbitkan perikatan antara dua orang yang membuatnya. Dalam bentuknya, perjanjian itu berupa suatu rangkaian perkataan yang mengandung janji-janji atau kesanggupan yang diucapkan atau di tulis.<sup>27</sup>

Anak dibawah umur yang melakukan perjanjian tidak memenuhi syarat subjektif perjanjian seperti yang telah dijelaskan sebelumnya tetaplah sah, karena hanya tidak memenuhi syarat subjektif, karena perjanjian akan batal demi hukum apabila tidak memenuhi syarat objektif perjanjian. Namun, hal ini dapat berdampak terhadap dapat dibatalkan nya perjanjian tersebut.

#### 5. Perlindungan Hukum Terhadap Anak Yang Melakukan Perjanjian Jual Beli.

Kedudukan anak sebagai generasi muda yang akan meneruskan cita-cita luhur bangsa, calon-calon pemimpin bangsa di masa mendatang dan sebagai sumber harapan bagi generasi terdahulu, perlu mendapat perlindungan agar memperoleh kesempatan seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang dengan wajar, baik secara rohani, jasmani maupun social. Perlindungan anak merupakan usaha dan kegiatan seluruh lapisan masyarakat dalam berbagai kedudukan dan peranan, yang menyadari betul pentingnya anak bagi nusa dan bangsa dikemudian hari. Jika mereka telah

---

<sup>27</sup> Subekti, *Op. Cit.* Halaman 1

matang pertumbuhan fisik ataupun mental dan sosialnya, maka tiba saatnya menggantikan generasi terdahulu.<sup>28</sup>

Didalam Pasal 7 Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen, yang menjelaskan mengenai kewajiban pelaku usaha, didalam huruf (a) menyebutkan bahwa pelaku usaha harus beritikad baik dalam melakukan usahanya. Kewajiban pelaku usaha beritikad baik dalam melakukan kegiatan usaha merupakan salah satu asas yang dikenal dalam hukum perjanjian. Ketentuan tentang itikad baik ini diatur dalam Pasal 1338 ayat (3) BW. Bahwa perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik.<sup>29</sup> Dalam melaksanakan kegiatan usahanya pelaku usaha dituntut memiliki itikad baik, hal ini dikarenakan agar tidak ada kerugian yang diderita oleh konsumen, begitu juga konsumen harus memiliki itikad baik kepada pelaku usaha dalam bertransaksi.

Bagi masing-masing calon pihak dalam perjanjian terdapat suatu kewajiban untuk mengadakan penyelidikan dalam batas-batas yang wajar terhadap pihak lawan sebelum menandatangani kontrak, atau masing-masing pihak harus menaruh perhatian yang cukup dalam menutup kontrak yang berkaitan dengan itikad baik<sup>30</sup>. Dalam hal ini, seorang anak dibawah umur (Pasal 330 KUHPerdara) yang melakukan perjanjian jual beli, dimana anak tersebut merupakan konsumen, sudah seharusnya pelaku usaha untuk menerapkan prinsip itikad baik, dengan mengadakan

---

<sup>28</sup> Maidin Gultom, *Perlindungan Hukum Terhadap Anak dan Perempuan*, (Bandung: Refika Aditama, 2018) Halaman 97.

<sup>29</sup> Ahmadi dan Sutarman, *Op. Cit.* Halaman 52.

<sup>30</sup> *Ibid.*, Halaman 53.

penyelidikan terhadap batas kewajaran atas perjanjian jual beli yang dilakukan oleh si anak dengan pelaku usaha.

Dalam ketentuan Pasal 1 Angka (2) Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, menyebutkan: “Perlindungan Anak adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi Anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi”, sementara pada Pasal 20 UU Perlindungan Anak menyebutkan: “Negara, Pemerintah, Pemerintah Daerah, Masyarakat, Keluarga, dan Orang Tua atau Wali berkewajiban dan bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan Perlindungan Anak”.

Melihat ketentuan yang dijelaskan diatas, maka sudah seharusnya anak dilindungi agar tidak melakukan suatu perjanjian jual beli yang dapat merugikan dirinya sendiri maupun pihak lain termasuk juga orang tuanya. Pihak-pihak yang mengetahui mengenai hal tersebut sejatinya melakukan pengawasan terhadap suatu hal yang dilakukan anak yang berakibat hukum. Dalam hal jual beli yang dilakukan oleh anak dibawah umur (sebagai konsumen) dengan pihak lain (pelaku usaha) yang telah cakap hukum, dimana apabila dalam perjanjian jual beli tersebut merugikan salah satu pihak ataupun pihak lain, maka anak tersebut tidak dapat begitu saja disalahkan. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengawasan terhadap si anak dari orang tua ataupun masyarakat, termasuk didalamnya pelaku usaha.

### C. Tinjauan Umum Pembelian *Voucher Game*

#### 1. Jual Beli

Jual beli adalah suatu perjanjian, dimana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu benda dan pihak lain untuk membayar harga benda yang telah diperjanjikan (Pasal 1457 KUHPerdara). Biasanya sebelum tercapai kesepakatan, didahului dengan perbuatan tawar menawar, yang berfungsi sebagai penentu sejak kapan terjadi persetujuan tetap. Sejak terjadinya persetujuan tetap, maka perjanjian jual beli tersebut baru dinyatakan sah dan mengikat sehingga wajib dilaksanakan oleh penjual dan pembeli. Jual beli merupakan perjanjian paling banyak diadakan dalam kehidupan masyarakat.<sup>31</sup>

Istilah jual beli menyatakan bahwa terdapat dua pihak yang saling membutuhkan sesuatu melalui proses tawar menawar (*offer* dan *acceptance*). Pihak pertama disebut penjual dan pihak kedua disebut pembeli.<sup>32</sup> Pihak-pihak yang melakukan perjanjian jual beli dinamakan sebagai subjek hukum dalam jual beli.

Perbuatan jual beli mencakup tiga istilah, yaitu persetujuan, penyerahan, dan pembayaran. Persetujuan adalah perbuatan yang menyatakan tercapainya kata sepakat antara penjual dan pembeli mengenai objek dan persyaratan jual beli. Penyerahan adalah perbuatan mengalihkan hak milik atas objek jual beli dari penjual kepada

---

<sup>31</sup> Abdulkadir Muhammad, *Op. Cit.*, halaman 317

<sup>32</sup> *Ibid.*

pembeli. Sedangkan pembayaran adalah perbuatan menyerahkan sejumlah uang dari pembeli kepada penjual sebagai imbalan atas benda yang diterima.<sup>33</sup>

Dalam perjanjian jual beli harus ada objek yang diperjual belikan, karena hal tersebut merupakan syarat dalam perjanjian jual beli, dimana objek tersebut biasanya benda tertentu baik itu benda bergerak maupun tidak bergerak, berwujud maupun tidak berwujud. Benda yang menjadi objek jual beli harus benda tertentu atau dapat ditentukan, baik bentuk (wujud), jenis, jumlah, maupun harganya dan benda itu memang benda yang boleh diperdagangkan. Dengan demikian, benda yang dijual belikan itu statusnya jelas dan sah menurut hukum, diketahui jelas oleh calon pembeli, dijual ditempat terbuka (umum), dan tidak mencurigakan calon pembeli yang jujur.<sup>34</sup>

Jual beli merupakan suatu perjanjian antara penjual dan pembeli yang memiliki akibat hukum dan diatur didalam perundang-undangan. Jual beli dapat terjadi apabila kedua belah pihak telah sepakat mengenai harga yang telah ditentukan untuk menebus suatu barang tertentu yang akan dijual.

Adapun syarat sah perjanjian jual beli sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 KUH Perdata yaitu:

- a. Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya.

Dengan sepakat atau juga dinamakan perizinan, dimaksudkan bahwa kedua subjek yang mengadakan perjanjian itu harus bersepakat, setuju atau seia/sekata

---

<sup>33</sup> *Ibid.*, halaman 318.

<sup>34</sup> *Ibid.*.

mengenai hal-hal yang pokok dari perjanjian yang diadakan itu. Apa yang dikehendaki oleh pihak yang satu, juga dikehendaki oleh pihak yang lain. Mereka menghendaki sesuatu yang sama secara timbal balik : si Penjual menginginkan sejumlah uang, sedang si pembeli menginginkan sesuai barang dari si penjual<sup>35</sup>.

b. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan

Orang yang membuat suatu perjanjian harus cakap menurut hukum. Pada dasarnya, setiap orang yang sudah dewasa atau akilbaliq dan sehat pikirannya, adalah cakap menurut hukum.<sup>36</sup>

c. Suatu Hal Tertentu

Artinya apa yang diperjanjikan hak-hak dan kewajiban kedua belah pihak jika timbul suatu perselisihan. Barang yang dimaksudkan dalam perjanjian paling sedikit harus ditentukan jenisnya. Bahwa barang itu sudah ada atau sudah berada ditangannya si berutang pada waktu perjanjian dibuat, tidak diharuskan oleh undang-undang.<sup>37</sup>

d. Suatu Sebab Yang Halal

Berdasarkan bunyi Pasal 1337 KUHPdata menyebutkan: “suatu sebab adalah terlarang, apabila dilarang oleh undang-undang atau apabila berlawanan dengan kesusilaan baik atau ketertiban umum”. Suatu sebab yang dapat juga diartikan bahwa objek dalam perjanjian antara kedua belah pihak tidak boleh melanggar

---

<sup>35</sup> Subekti, *Op. Cit.* Halaman 17

<sup>36</sup> *Ibid.*

<sup>37</sup> *Ibid.*

aturan perundang-undangan dan juga norma yang berlaku dalam masyarakat adat.

Dalam bunyi Pasal 1458 KUHPerdara : “Jual beli dianggap telah terjadi antara kedua belah pihak, seketika setelahnya orang-orang ini mencapai sepakat tentang kebendaan tersebut dan harganya, meskipun kebendaan itu belum diserahkan, maupun harganya belum di bayar.” Jadi, jual beli dianggap telah terjadi apabila kedua belah pihak sepakat tentang sesuatu yang akan diperjual belikan. Meskipun si pembeli belum menyerahkan uang kepada si penjual dan juga si penjual belum menyerahkan barang atau benda yang menjadi objek dalam jual beli tersebut kepada si pembeli.

Dalam Pasal 1459 KUHPerdara menyebutkan: “hak milik atas barang yang dijual tidaklah berpindah kepada si pembeli selama penyerahannya belum dilakukan menurut Pasal 612, 613 dan 616”. Walaupun telah terjadi jual beli antara si penjual dan si pembeli yang mana sebelumnya telah melakukan kesepakatan, namun selama si penjual belum menyerahkan barang atau objek yang akan di jual, maka hak terhadap barang tersebut masih berada pada si penjual. Barang tersebut baru akan menjadi hak milik si pembeli seutuhnya apabila si pembeli telah menyerahkan sejumlah uang sebesar apa yang telah disepakati dan si penjual menyerahkan barang tersebut.

Apabila suatu syarat objektif tidak terpenuhi (hal tertentu atau causa yang halal), maka perjanjiannya adalah batal demi hukum (*null and void*). Dalam hal yang demikian, secara yuridis dari semula tidak ada suatu perjanjian dan tidak ada pula

suatu perikatan antara orang-orang yang bermaksud membuat perjanjian itu. Tujuan para pihak untuk meletakkan suatu perikatan yang mengikat mereka satu sama lain telah gagal.<sup>38</sup>

Syarat objektif suatu perjanjian yang dituangkan dalam Pasal 1320 angka 3 (tiga) dan 4 (empat) KUHPerdara, haruslah dipenuhi oleh kedua belah pihak, karena apabila syarat tersebut tidak terpenuhi maka perjanjian akan batal demi hukum dan para pihak yang melakukan perjanjian tidak dapat menuntut ke pengadilan apabila terjadi suatu sengketa di kemudian hari setelah terjadinya perjanjian jual beli tersebut. Perjanjian yang tidak memenuhi syarat objektif sebagaimana diatur dalam ketentuan Pasal 1320 KUHPerdara tidak memiliki kekuatan hukum dalam perjanjian.

Apabila pada waktu pembuatan perjanjian, ada kekurangan mengenai syarat yang subjektif sebagaimana sudah kita lihat, maka perjanjian itu bukannya batal demi hukum, tetapi dapat dimintakan pembatalan (*canceling*) oleh salah satu pihak. Pihak ini adalah: Pihak yang tidak cakap menurut hukum (orang tua atau walinya, ataupun ia sendiri apabila ia sudah menjadi cakap), dan pihak yang memberikan perizinannya atau menyetujui perjanjian itu secara tidak bebas.<sup>39</sup>

Syarat subjektif perjanjian tertuang dalam Pasal 1320 angka 1 (satu) dan 2 (dua) KUHPerdara. Suatu perjanjian dapat diminta dibatalkan apabila tidak memenuhi ketentuan syarat subjektif suatu perjanjian. Apabila perjanjian tersebut dibuat oleh orang yang tidak cakap hukum, maka walinya dapat meminta pembatalan

---

<sup>38</sup> *Ibid.*, halaman 22

<sup>39</sup> *Ibid.*

perjanjian tersebut di pengadilan bila mana dianggap perjanjian tersebut telah terjadi kesalahan dan adanya pihak yang dirugikan dalam perjanjian tersebut.

Menurut Abdulkadir Muhammad, berakhirnya jual beli secara normal adalah setelah penjual dan pembeli memenuhi kewajiban masing-masing sesuai dengan kesepakatan mereka. Ada beberapa hal yang dapat mengakibatkan perjanjian jual beli berakhir:

- 1) Segala kewajiban dari masing-masing pihak terpenuhi sesuai dengan perjanjian.
- 2) Kedua belah pihak telah sepakat untuk memutuskan perjanjian.
- 3) Pemutusan perjanjian secara sepihak dapat dikenakan sanksi sesuai dengan kesepakatan.
- 4) Adanya pemenuhan hak para-pihak.
- 5) Ketidakmungkinan dari fisik.
- 6) Karena pembatalan dari salah satu pihak.

## 2. *Voucher Game*

Pada dasarnya, *voucher* adalah dokumen yang menunjukkan barang yang dibeli atau jasa yang diberikan, mengesahkan pembayaran dan menunjukkan dalam akun buku besar di mana transaksi ini harus dicatat.<sup>40</sup> Berdasarkan pengertian diatas disimpulkan bahwa *Voucher* adalah suatu benda atau alat yang dapat menjadi alat

---

<sup>40</sup> Yusuf Mahesa, Pengertian Voucher Dalam Akuntansi Dan Industri, Jenis Dan Manfaat, <https://belajarekonomi.com/voucher/>, diakses pada 13 Oktober 2021 Pukul 18:45 WIB.

bukti dalam transaksi pembelian yang telah disepakati sebelumnya antara penjual dan pembeli untuk mengakses objek yang diperjanjikan.

*Game online* menurut Kim adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*<sup>41</sup>. *Game online* adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan atau diakses oleh banyak pengguna melalui media internet.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Voucher game Online* merupakan suatu benda atau alat yang dapat dijadikan suatu bukti bahwa seorang pengguna *game online* telah melakukan transaksi pembelian melalui *merchant* ataupun *transfer banking* sesuai ketentuan yang ditetapkan oleh *developer* untuk menebus fitur-fitur tertentu yang telah tersedia didalam *game online*, dimana *voucher game online* tersebut nantinya digunakan untuk mengakses fitur-fitur *game online* yang sebelumnya telah dibeli.

#### b. Jenis-jenis *Voucher Game*

Ada beberapa jenis *voucher game* yang digunakan oleh pengguna untuk mengakses fitur didalam *game*, jenis-jenis ini dibedakan berdasarkan jenis permainan atau game itu sendiri. Adapun jenis voucher game tersebut<sup>42</sup>:

##### 1) Voucher game sesuai platform

###### a) Steam Wallet

---

<sup>41</sup> Rischa & Silva, *Op. Cit.*, Halaman 4

<sup>42</sup> Shafira, Jenis Voucher Game Yang Wajib Kamu Ketahui, <https://www.oyindonesia.com/blog/jenis-voucher-game-yang-wajib-kamu-ketahui>, Diakses Pada : 18 Maret 2020, Pukul 11.34 WIB

Steam adalah salah satu *platform* untuk mendapatkan *game* di *personal computer*. Untuk menikmati *game* berbayar yang berada di Steam, Steam menyediakan dompet digital bernama Steam Wallet dimana kamu dapat menyimpan uangmu. Untuk mengisi Steam Wallet membutuhkan Steam Wallet kode berupa kode *voucher*., kemudian di *redeem* dan akan langsung terkonversi ke Steam Wallet.

b) Nintendo eShop

Nintendo eShop menyediakan voucher berupa Nintendo eShop *Card/Network Card*. Saldo eShop card akan langsung bertambah ke akun Nintendo setelah melakukan *redeem* kode *voucher*

2) Voucher game sesuai jenis game

a) PUBG *Mobile*

*Pubg mobile* merupakan salah satu *game* yang menyediakan fitur-fitur atau atribut didalam *game* yang untuk mendapatkannya membutuhkan *unknown coin* (UC) yang tersedia didalam *game*, untuk mendapatkan UC tersebut pemain atau pengguna *Pubg mobile* dapat melakukan top up voucher dengan beragam nominal untuk dapat di *redeem*.

b) Free Fire

Free fire merupakan *game* yang memberikan pilihan kepada pengguna untuk dapat menikmati atau memodifikasi *character* didalam *game* tersebut dengan melakukan pembelian berupa *diamond* yang tersedia didalam *game*, untuk mendapatkan *diamond* tersebut pengguna *game* dapat melakukan *top up*

*voucher* Garena yang setelah di *redeem* akan langsung terkonversi menjadi *diamond* didalam *game*.

c) *Mobile Legend*

*Mobile legend* menyediakan fitur khusus bernama *starlight member* dimana pemain akan mendapatkan *special privilege* untuk akun *mobile legendnya*, untuk mendapatkan fitur-fitur ini pemain harus melakukan *top up* dengan membeli *voucher* atau kode *redeem* yang ada untuk menjadi alat tukar bernama *diamond* yang tersedia didalam *game*.

c. Metode Pembayaran *Voucher Game*

Pengguna *game online* dalam melakukan pembelian *voucher game online* untuk memiliki fitur-fitur yang disediakan oleh developer di dalam *game* dapat melakukan transaksi pembayaran melalui beberapa pilihan yang telah tersedia dan dapat dipilih oleh pengguna *game online*. Sistem pembayaran yang ada pada saat ini dapat dikategorikan menjadi 5 sebagai berikut :

1) COD (cash on delivery)

COD (cash on delivery) atau pembayaran di tempat. Metode pembayaran ini hanya untuk wilayah terdekat, atau daerah lain yang dia memiliki jaringan di daerah itu, dan pembeli membayar barang yang dipesan setelah barang tersebut tiba di tempat.

2) Transfer Bank

Transfer Bank, jika memilih untuk membayar melalui transfer, dapat mentransferkan uang ke rekening Penjual. Pembeli mentransfer jumlah yang di

order paling lama 3 hari setelah melakukan transaksi dan mengirimkan bukti transfer via email atau melalui faks. Setelah dana yang ditransfer masuk dan bukti transfer di terima, barang yang di pesan segera dikirimkan.

### 3) Sistem Debit

Sistem ini mengharuskan konsumen terlebih dahulu mempunyai rekening di suatu Bank. Apabila ia akan melakukan suatu pembayaran maka pembayaran itu akan diambil dari rekening tersebut dengan cara di debit.

### 4) Kartu Kredit (Credit Card)

Penjual dapat menggunakan jasa Bank yang mempunyai hubungan dengan jaringan Credit Card Internasional, misalnya Mastercard, JSB dan Visa. Setelah order selesai dan pembeli memilih pembayaran dengan kartu kredit, maka pembeli akan terhubung ke Bank selaku payment gateway. Pengisian semua data mengenai kartu kredit dilakukan pada payment gateway tersebut.

### 5) Uang digital (*e-money*) “Tunai” atau “electronic “cash”/digital cash

Uang digital merupakan uang tunai dalam bentuk digital yang tersimpan didalam dompet elektronik seperti ovo, dana, Linkaja dan lain sebagainya.

Selain daripada lima cara pembayaran melalui sistem elektronik diatas, dalam melakukan transaksi pembelian voucher game online, pengguna juga dapat melakukan pembayaran melalui *merchant* yang bekerjasama dengan pihak developer. Adapun beberapa merchant yang biasa digunakan dalam melakukan transaksi pembayaran voucher game online seperti Indomaret, Alfamart, ataupun took-toko fisik lainnya.

### **BAB III**

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Faktor Penyebab Anak Di Bawah Umur Melakukan Pembelian *Voucher Game Online*.**

##### 1. Faktor Penyebab Anak Kecanduan *Game Online*

Kecanduan adalah suatu kebiasaan atau perilaku yang tidak sehat dan merusak diri sendiri dimana individu mempunyai kesulitan untuk berhenti. Analisis kecanduan MMORPG (*massively multiplayer online role/playing games*) terhadap performa sosial pemainnya.<sup>43</sup> Kecanduan *game online* secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.<sup>44</sup> Dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* merupakan keinginan secara terus-menerus untuk bermain *game online* tanpa adanya pertimbangan terhadap kemungkinan resiko yang akan terjadi.

Adapun aspek yang menyebabkan kecanduan *game online* menurut Lemens dkk (Dalam Rischa dan Silva), menyebutkan bahwa ada tujuh aspek kecanduan *game online* yaitu<sup>45</sup>:

---

<sup>43</sup> Rischa dan Silva, *Op. Cit.*, Halaman 12

<sup>44</sup> *Ibid.*

<sup>45</sup> *Ibid.*, Halaman 13

- a. *Salience*. Bermain *game online* menjadi aktifitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan (selalu merasa ingin melakukannya), dan perilaku (melakukan secara berlebihan).
- b. *Tolerance*. Sebuah proses dimana aktifitas individu dalam bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* bertambah jumlahnya.
- c. *Mood Modification*. Mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain *game online*, misalnya penenangan diri (*tranquillizing*) atau relaksasi terkait pelarian diri (*escapism*).
- d. *Withdrawal*. Perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktifitas bermain *game online*. Aspek ini lebih banyak terdiri dari murung (*moodiness*) dan lekas marah (*irritability*).
- e. *Relapse*. Aktifitas bermain *game online* yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain *game online* setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol.
- f. *Conflict*. Konflik yang terjadi merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktifitas bermain *game online* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik dapat meliputi argument dan penolakan serta berbohong atau curang.

- g. *Problems*. Masalah terjadi disebabkan oleh aktifitas bermain *game online* secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktifitas lain seperti sekolah, bekerja, dan bersosialisasi. Masalah dapat terjadi pada individu pemain *game online*, seperti gangguan intrafiksi dan kehilangan control.

Menurut Immanuel (Dalam Rischa dan Silva), mengatakan beberapa factor yang mempengaruhi seseorang bermain *game online* dapat dilihat dari dalam (internal) dan luar individu tersebut (eksternal) yang menyebabkan adiksi pada pemainnya. Adapun faktor tersebut adalah<sup>46</sup>:

a. Faktor Internal

- 1) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamers* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- 2) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktifitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.
- 3) Kurangnya kontrol diri dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online*.

b. Faktor Eksternal

- 1) Lingkungan, Lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.

---

<sup>46</sup> *Ibid.*, Halaman 19

- 2) Hubungan Sosial. Kurang memiliki kompetensi sosial yang baik sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktifitas yang menyenangkan.
- 3) Harapan, Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Sedangkan menurut Young (Dalam Rischa dan Silva), faktor yang mempengaruhi kecaduan internet atau *game online* antara lain<sup>47</sup>:

a. Ciri Khas (*salience*)

Biasanya dikaitkan dengan pikiran-pikiran yang berlebihan secara moncolok terhadap bermain *game*. Memikirkan bahkan ketika *offline* atau berfantasi mengenai bermain *game* saat harus berkonsentrasi dengan hal lain misalnya tugas atau pekerjaan lainnya, bahkan bermain *game* akan menjadi prioritas utama pemain.

b. Penggunaan Yang Berlebihan (*excessive use*)

Penggunaan atau bermain *game online* yang terlalu banyak biasanya dikaitkan dengan hilangnya pengertian tentang penggunaan waktu atau pengabaian kebutuhan-kebutuhan dasar dalam kehidupannya misalnya makan, tidur, bahkan mandi. Individu biasanya menyembunyikan waktu *online* dari keluarga atau orang terdekat.

---

<sup>47</sup> *Ibid.*, Halaman 21

c. Pengabaian Pekerjaan (*neglect to work*)

Individu mengabaikan pekerjaannya karena aktifitas *game online* produktifitas dan kinerja menurun karena bermain *game*. Tugas dan pekerjaan akan diabaikan karena pemain lebih memprioritaskan *game*.

d. Antipasi (*anticipation*)

Bermain *game online* digunakan sebagai saran untuk melarikan diri atau mengabaikan sementara masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata pemain. Karena kebiasaan ini, pemain akan terbiasa melarikan diri dari permasalahan melalui *game online* dan lama-kelamaan akan menjadi kebiasaan dan mendominasi pikiran dan bahkan prilakunya.

e. Mengabaikan Akan Kehidupan Sosial (*neglect to social life*)

Pemain akan mengabaikan kehidupannya dan mengorbankan kegiatan sosial untuk bermain *game*. Kegiatan bermain *game* yang dilakukan secara terus-menerus akan mengurangi waktu sosialnya.

f. Ketidakmampuan Mengontrol Diri (*lack of control*)

Ketidakmampuan mengontrol diri akan menimbulkan banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *game online* baik dalam intensitas maupun durasi. Penggunaan waktu yang tidak terkonrol akan berakibat buruk pada kesehatannya.

2. Faktor Penyebab Anak Melakukan Pembelian *Voucher Game Online*

Dalam sebuah jurnal ilmiah, penelitian yang dilakukan terhadap faktor seorang melakukan pembelian *voucher game online* pada game Mobile Legends adalah sebagai berikut<sup>48</sup>:

a. Nilai Sosial

Faktor nilai sosial terdiri dari faktor ekspresi citra diri sosial, dukungan hubungan sosial dan kepuasan bermain *game*. Faktor nilai sosial dalam teori konsumsi dapat mempengaruhi keputusan pembelian produk virtual di Mobile Legends, dimana nilai sosial dapat membuat seseorang membeli produk karena gaya hidup baru dari kelompok sosial tertentu yang diikutinya, maka dari itu faktor nilai sosial dapat mewakili faktor ekspresi citra sosial.

b. Nilai Fungsional

Faktor nilai fungsional terdiri dari faktor kompetensi karakter, utilitas harga dan kualitas fungsional. Faktor nilai fungsional dalam teori nilai konsumsi dapat mempengaruhi keputusan pembelian produk virtual di Mobile Legends, dimana nilai fungsional menjadi alasan utama mengapa orang ingin membeli suatu barang atau jasa karena dapat mewakili faktor kompetensi karakter, utilitas harga dan kualitas fungsional.

c. Nilai Emosional

Faktor nilai emosional terdiri dari faktor kesenangan bermain, estetika dan kepuasan bermain. Faktor nilai emosional dalam teori nilai konsumsi dapat

---

<sup>48</sup> L.D.Y. Prandini dan N.L.W.S. Telegawathi, Faktor-Faktor Yang Menentukan Keputusan Pembelian Produk Virtual Dalam Online Mobile Legends, (Bisma: Jurnal Manajemen, Volume 7 Nomor 2, Oktober 2021) Halaman 300

mepengaruhi keputusan pembelian produk virtual di Mobile Legends, dimana nilai emosional didapat karena seorang menggunakan atau merasakan produk atau jasa yang dibelinya, maka dari itu faktor nilai emosioal dapat mewakili faktor kesenangan bermain *game*, estetika dan kepuasan bermain.

Sementara pada jurnal lain, disebutkan beberapa alasan *player game online* melakukan pembelian *voucher game online* adalah<sup>49</sup>:

a. Investasi

Investasi yang dimaksud adalah ketika seorang *player* membeli item atau skin tertentu dalam *game* yang termasuk langka, maka skin atau *item* tersebut dapat dijual kembali dikemudian hari dengan harga yang lebih tinggi.

b. Kepuasan Diri

Kepuasan diri adalah ketika seorang *player* mendapatkan *item* atau *skin* yang diinginkannya didalam *game* tersebut dan berbeda dengan player lain *player* tersebut merasa puas dan percaya diri dalam bermain *game*.

c. *Design* yang menarik

Desain *game* memiliki peran penting dalam menimbulkan prilaku konsumtif, demi menarik minat para *gamers*, setiap *game* akan selalu berlomba untuk membuat *design* yang menarik agar para *gamers* rela mengeluarkan uangnya untuk membeli *design* yang disebut *skin game*.

d. *Show Off* (pamer)

---

<sup>49</sup> Aditya Nafidzurrahman, Perilaku Konsumtif Pada Remaja Ynag Bermain *Game Online*, 2021, Halaman 9

Alasan *player* membeli *item* atau *skin* dalam *game* adalah untuk *show off* atau pamer kepada teman-temannya. Sehingga *player* berlomba-lomba untuk membeli *item* atau *skin* dalam *game* hanya untuk pamer.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa alasan *player* dalam melakukan pembelian *voucher game online* disebabkan karena perilaku konsumtif yang dipengaruhi orang faktor internal (kepuasan diri) dan eksternal (lingkungan).

## **B. Perlindungan Anak Dibawah Umur Dalam Melakukan Kegiatan Jual-Beli *Voucher Game Online***

### 1. Perlindungan Anak Dibawah Umur Dalam Melakukan Jual-Beli.

Menurut Pasal 1 angka (1) Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak menyebutkan : “*anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan*”. Dalam Pasal 330 KUH Perdata belum dewasa adalah mereka yang belum mencapai umur genap dua puluh satu tahun, dan tidak lebih dahulu telah kawin.

Pasal 1 angka (2) Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 menyebutkan : “*Perlindungan anak adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi*”. Anak wajib dilindungi agar mereka tidak menjadi korban tindakan siapa saja (individu atau kelompok, organisasi swasta ataupun pemerintah) baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Yang

dimaksudkan dengan korban adalah mereka yang menderita kerugian (mental, fisik, sosial), karena tindakan yang pasif, atau tindakan aktif orang lain atau kelompok (swasta atau pemerintah), baik langsung maupun tidak langsung.<sup>50</sup>

Disepakati bahwa dalam situasi dan proses terhadap anak dalam kasus apapun, kepentingan anak selalu diutamakan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan<sup>51</sup>:

- a. Bahwa anak harus dijunjung tinggi oleh setiap orang yang tidak lupa menanamkan rasa tanggung jawab kepadanya untuk melaksanakan kewajibannya sebagai warga negara, warga masyarakat, dan anggota keluarga dalam batas-batas tertentu yang menghimbau anak dalam melaksanakan kewajiban itu.
- b. Bahwa perlindungan anak dalam arti hak-hak dan kebutuhannya secara optimal bertanggungjawab, merupakan usaha bagi kepentingan masa depan anak dan pembinaan generasi mendatang.

Seorang *expert* dalam perlindungan anak, Peter Newel mengemukakan beberapa alasan subjektif dari sisi keberadaan anak sehingga anak membutuhkan perlindungan, antara lain yaitu<sup>52</sup>:

---

<sup>50</sup> Maidin Gultom, *Op. Cit.*, Halaman 69

<sup>51</sup> Nursariani Simatupang & Faisal, *Hukum perlindungan Anak*, (Medan: Pustaka Prima, 2018) Halaman 32

<sup>52</sup> *Ibid.*, Halaman 33

- a. Biaya pemulihan (*recovery*) akibat kegagalan dalam memberikan perlindungan anak sangat tinggi. Jauh lebih tinggi daripada biaya yang dikeluarkan jika anak-anak memperoleh perlindungan,
- b. Anak-anak sangat berpengaruh langsung dan berjangka panjang atas perbuatan (*action*) ataupun tidak adanya/dilakukannya perbuatan (*unaction*) dari pemerintah ataupun kelompok lainnya,
- c. Anak-anak selalu mengalami pemisahan atau kesenjangan dalam pemberian pelayanan publik,
- d. Anak-anak tidak mempunyai hak suara, dan tidak mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi agenda kebijakan pemerintah,
- e. Anak-anak pada banyak keadaan tidak dapat mengakses perlindungan dan penataan hak-hak anak,
- f. Anak-anak lebih beresiko dalam eksploitasi dan penyalahgunaan.

Anak sebagai konsumen memiliki hak untuk dilindungi secara hukum, dimana seorang anak yang belum berusia genap dua puluh satu tahun dianggap belum cakap hukum, hal ini sesuai dengan ketentuan Pasal 1330 KUH Pedata, meskipun didalam Pasal 7 huruf (c) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konumen yang menyebutkan “*memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif*”, yang arti bahwa pelaku usaha diwajibkan untuk tidak membedakan konsumen dalam memberikan suatu pelayanan. Namun,

dalam hal anak sebagai konsumen, pelaku usaha harus bersikap hati-hati dan memberikan edukasi terhadap anak dibawah umur sebagai konsumen.

Pada hakikatnya anak tidak dapat melindungi diri sendiri dari berbagai macam tindakan yang menimbulkan kerugian mental, fisik, sosial dalam berbagai bidang kehidupan dan penghidupan. Anak harus dibantu orang lain dalam melindungi dirinya, mengingat situasi dan kondisinya. Anak perlu mendapatkan perlindungan agar tidak mengalami kerugian, baik mental, fisik maupun sosial.<sup>53</sup> Anak wajib dilindungi oleh orang dewasa dalam melakukan suatu tindakan, termasuk dalam hal jual-beli supaya si anak tidak mengalami kerugian.

Didalam lingkup tanggung jawab ganti kerugian kepada konsumen, salah satu bentuk perbuatan yang dilakukan oleh pelaku usaha adalah perbuatan melanggar hukum. Dimana perbuatan tersebut berlawanan dengan sikap hati-hati yang seharusnya di indahkan dalam pergaulan masyarakat terhadap diri atau benda orang lain. Berkaitan dengan pelanggaran sikap hati-hati ini, Lord Macmillan menyatakan bahwa hukum tidak memerhatikan ketidak hati-hatian secara abstrak, namun hanya memerhatikan jika ketidak hati-hatian itu berkaitan dengan adanya kewajiban untuk bertindak hati-hati, dan pelanggaran terhadap kewajiban itu telah menimbulkan kerugian.<sup>54</sup>

Dalam hal menerapkan prinsip kehati-hatian, dewasa ini masih ditemukan pelaku usaha yang belum mengindahkan prinsip tersebut. Seperti hal yang terjadi di

---

<sup>53</sup> *Ibid.*

<sup>54</sup> Ahmadi & Sutarman, *Op.Cit.*, Halaman 136

salah satu Indomaret Kota Perdagangan, Kabupaten Simalungun. Dimana ada suatu permasalahan antara orang tua dari seorang anak (pembeli) dengan seorang karyawan Indomaret tersebut. Permasalahan itu terjadi dikarenakan orangtua yang merasa dirugikan karena pihak Indomaret membiarkan seorang anak dibawah umur melakukan suatu pembelian *voucher game* dengan nominal yang tidak wajar.

Bila melihat permasalahan diatas, secara hukum (Pasal 7 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999) bahwa apa yang dilakukan oleh pegawai Indomaret dianggap tidak bersalah karena tidak melakukan hal diskriminatif kepada konsumen. Namun, harusnya pelaku usaha memiliki suatu kebijakan dalam menerapkan prinsip kehati-hatian ketika melakukan pelayanan kepada konsumen. Dengan dilakukannya prinsip tersebut, dapat meminimalisir terjadinya kerugian konsumen seperti contoh permasalahan diatas.

Dalam jual-beli selalu terdapat dua sisi hukum perdata yaitu hukum kebendaan dan hukum perikatan. Pada sisi hukum kebendaan, jual beli melahirkan hak bagi kedua belah pihak atas tagihan, yang berupa penyerahan kebendaan pada satu pihak dan pembayaran harga jual pada pihak lainnya. Dari sisi perikatan, jual beli merupakan suatu bentuk perjanjian yang melahirkan kewajiban dalam bentuk penyerahan kebendaan yang dijual dan penyerahan uang dari pembeli. KUH Perdata melihat jual-beli hanya dari sisi perikatannya oleh karena itu jual beli dimasukan dalam buku ke III KUH Perdata tentang perikatan.<sup>55</sup>

---

<sup>55</sup> I Putu Agus Putra Sumardana, Jual Beli Menurut KUIH Perdata, diakses melalui: <https://www.jasahukumbali.com/artikel/jual-beli-menurut->

Pada Pasal 1457 KUH Perdata yang menyebutkan “jual beli adalah suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan”. Dalam bunyi Pasal tersebut, ada unsur perbuatan hukum, yaitu perikatan yang lahir karena perjanjian. Dimana dalam KUH Perdata juga dijelaskan mengenai syarat sah suatu perjanjian adalah kecakapan membuat suatu perikatan. Cakap berdasarkan KUH Perdata salah satunya yaitu seseorang yang telah dewasa menurut Undang-Undang.

Dalam bunyi Pasal 1458 KUH Perdata yang menyebutkan bahwa jual-beli dianggap telah terjadi antara kedua belah pihak, seketika setelahnya orang-orang ini mencapai sepakat tentang kebendaan tersebut dan harganya, meskipun kebendaan itu belum diserahkan, maupun harganya belum dibayar. Dalam hal hukum jual-beli yang dilakukan anak dibawah umur dinilai belum cakap untuk melakukan tindakan hukum, hal ini tentu berpengaruh terhadap kesepakatan jual-beli yang dilakukan oleh anak dibawah umur. Kesepakatan yang dicapai oleh anak dibawah umur sesuai dengan hukum harus diwakili oleh orang tua mereka.<sup>56</sup>

Dalam peraturan Perundang-Undangan tidak perlu bentuk Undang-Undang baru tetapi memerlukan harmonisasi atas-Undang-Undang Perlindungan Konsumen dengan Undang-Undang Perlindungan anak, dimana Undang-Undang perlindungan

---

[kuhperdata#:~:text=Dari%20sisi%20perikatan%2C%20jual%20beli,ke%20III%20KUHPerdata%20tentang%20Perikatan](#), Pada 25 Maret 2022, Pukul 11.45 WIB

<sup>56</sup> Kurniasih Br. Bangun, Akibat Perbuatan Hukum Anak Dibawah Umur Dalam Perjanjian Bangun Bagi Atas Akta Notaris, Volume 15 Nomor 2 April 2021, Halaman 283

Anak dijadikan sebagai bahan pertimbangan atas keterlibatan anak sebagai konsumen.<sup>57</sup> Dengan tidak adanya suatu peraturan khusus mengenai perlindungan anak sebagai konsumen dalam melakukan suatu tindakan jual beli yang dapat merugikan diri maupun orang lain, maka dari itu diperlukannya suatu harmonisasi hukum antara Undang-undang perlindungan konsumen dan Undang-undang perlindungan anak untuk dapat membuat suatu aturan ataupun kebijakan khusus terhadap perlindungan anak sebagai konsumen dikarenakan anak dinilai belum cakap dalam melakukan suatu perbuatan hukum.

## 2. Bentuk Perlindungan Anak diBawah Umur Dalam Jul-Beli *Voucher Game Online*

Dalam Pasal 20 Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2015 Tentang Perlindungan Anak menyebutkan bahwa: “*Negara, Pemerintah, Pemerintah Daerah, Masyarakat, Keluarga dan Orang Tua atau wali berkewajiban dan bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan perlindungan anak*”. Ketentuan Pasal 20 Undang-Undang Perlindungan Anak tersebut dapat diartikan bahwa anak harus dilindungi oleh segenap bangsa dan negara tanpa membeda-bedakan status anak serta tidak membedakan darimana asal keluarga anak tersebut. Didalam hal perlingan konsumen mengenai anak dibawah umur, ada beberapa yang harus dilakukan dalam menjamin perlindungan bagi anak:

### a. Pengawasan

---

<sup>57</sup> Afif, Jumikasi & Yenni, Analisis Yuridis Perlindungan Hukum Terhadap Anak Sebagai Konumen Dalam Hukum Positif Indonesia, Halaman 15

Pengawasan terhadap anak dalam melakukan setiap kegiatan sangat penting, hal tersebut karena anak merupakan kelompok usia yang rentan menjadi korban dari pihak tidak bertanggung jawab yang dapat merugikan si anak. Kebijakan, usaha dan kegiatan yang menjamin terwujudnya perlindungan anak, pertama didasarkan atas pertimbangan bahwa anak-anak merupakan golongan yang rawan dan *dependent*, di samping itu, karena adanya golongan anak-anak yang mengalami hambatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya, baik rohani, jasmani dan sosial.<sup>58</sup>

Dalam Pasal 25 angka (1) Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 disebutkan bahwa kewajiban dan tanggung jawab Masyarakat terhadap Perlindungan Anak dilaksanakan melalui kegiatan peran Masyarakat dalam penyelenggaraan Perlindungan Anak. Bila melihat ketentuan Paal 35 angka (1) tersebut, bahwa dalam memberikan pengawasan kepada anak merupakan tanggung jawab setiap pihak.

Pengawasan terhadap anak sangat penting terutama anak sebagai konsumen. Orang tua, pelaku usaha, serta peran masyarakat dan pemerintah sangat dibutuhkan demi menjamin kepentingan terbaik si anak sebagai konsumen. Seperti hal contoh kasus yang telah di ungkapkan sebelumnya, hal tersebut terjadi karena kurangnya pengawasan terhadap anak sebagai konsumen, hal tersebut tentu merugikan si anak serta orang tua dan pelaku usaha.

#### b. Edukasi

Pasal 4 Angka (6) Undang-Undang Perlindungan Konsumen menyebutkan bahwa hak konsumen adalah mendapatkan pembinaan dan pendidikan konsumen.

---

<sup>58</sup> Maidin Gultom, *Op. Cit.*, Halaman 70

Pendidikan konsumen ini sangat penting dalam meminimalisir terjadinya kerugian yang dialami oleh konsumen akibat kurang pahaman akan suatu barang yang dibeli. Hak untuk memperoleh pendidikan konsumen ini dimaksudkan agar konsumen memperoleh pengetahuan maupun keterampilan yang diperlukan agar dapat terhindar dari kerugian akibat penggunaan produk, karena dengan pendidikan konsumen tersebut, konsumen akan dapat lebih menjadi kritis dan teliti dalam memilih suatu produk yang dibutuhkan.<sup>59</sup>

Hak untuk mendapatkan pendidikan konsumen ini juga termasuk kepada konsumen anak dibawah umur. Hal ini sesuatu juga dengan ketentuan dalam Pasal 7 Huruf (c) Undang-Undang Perlindungan Konsumen yang mana pelaku usaha wajib memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif. Edukasi terhadap anak sebagai konsumen sangat penting karena anak merupakan usia yang rentan dan dianggap belum cukup mengerti tentang konsekuensi yang dialami akibat melakukan suatu pembelian atau transaksi terhadap barang dan/atau jasa.

Seperti contoh kasus yang telah disebutkan diatas, apabila pelaku usaha memberikan edukasi dan bersikap hati-hati, maka peluang untuk terjadinya kerugian baik orang tua, pelaku usaha maupun anak itu sendiri, akan menjadi berkurang. Edukasi terhadap anak harus diindahkan oleh semua pihak demi kepentingan terbaik si anak.

---

<sup>59</sup> Ahmadi & Sutarman, *Op. Cit.*, Halaman 44

Pasal 9 angka (1) Undang-Undang Perlindungan Anak menyebutkan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakat. Bila melihat kepada bunyi Pasal tersebut, dan dihubungkan dengan hak konsumen, sudah seharusnya anak sebagai konsumen harus diberikan edukasi mengenai apa yang ia hendak beli supaya tidak terjadi kerugian untuk si anak dan orang-orang disekitarnya.

### **C. Tanggung Jawab Pelaku Usaha Terhadap Anak Dibawah Umur Sebagai Konsumen Dalam Jual-Beli *Voucher Game*.**

#### 1. Tanggung Jawab Pelaku Usaha

Berdasarkan Pasal 1366 KUH Perdata yang menyebutkan “*Setiap orang bertanggung jawab, bukan hanya atas kerugian yang disebabkan perbuatan-perbuatan, melainkan juga atas kerugian yang disebabkan kelalaian atau kesembronoan*”, dapat disimpulkan bawah suatu tanggung jawab lahir ketika seorang melakukan perbuatan baik itu melanggar hukum atau kelalaian yang menyebabkan kerugian orang lain.

Sementara dalam Pasal 1367 KUH Perdata disebutkan “*seseorang tidak saja bertanggung jawab untuk kerugian yang disebabkan perbuatannya sendiri, tetapi juga untuk kerugian yang disebabkan perbuatan orang-orang yang menjadi tanggungannya atau disebabkan oleh barang-barang yang berada dibawah pengawasannya*”. Seseorang dianggap memiliki tanggung jawab bukan hanya karena

kesalahan sendiri, melainkan kesalahan orang yang menjadi tanggungannya, maksudnya adalah kepala keluarga bertanggung jawab atas perbuatan anak-anaknya, atau perusahaan bertanggung jawab atas apa yang dilakukan oleh pekerjanya apabila sedang melakukan sesuatu tindakan yang menyebabkan kerugian orang lain didalam melakukan suatu pekerjaan.

Didalam jual-beli, suatu tanggung jawab yang lahir dari perusahaan disebabkan oleh adanya kerugian konsumen yang disebabkan oleh perusahaan. Sebelum Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen lahir, Peserikatan Bangsa-Bangsa telah mengeluarkan suatu resolusi yang bertujuan untuk memberikan perlindungan terhadap konsumen dalam aktifitas jual-beli. Resolusi ini bertujuan supaya hak konsumen dalam mendapatkan ganti kerugian memiliki dasar hukum yang jelas serta pemerintah ikut andil dalam perlindungan bagi konsumen dengan mengeluarkan satu aturan yang tegas.

Resolusi No A/RES/39/248 tanggal 16 April 1985 tentang pedoman perlindungan konsumen (*guidelines for consumer protection*) mengatur tiga agenda yang harus ditindaklanjuti pemerintah masing-masing negara<sup>60</sup>:

- a. Pemerintah harus menetapkan perangkat-perangkat hukum dan administratif yang memeungkinkan konsumen atau organisasi-organisasi terkait lainnya untuk memperoleh penyelesaian melalui prosedur-prosedur formal dan informal yang cepat (*expedious*), adil (*fair*), murah (*inexpensive*) dan

---

<sup>60</sup> Sari Murti Widiyastuti, *Op.Cit.*, Halaman 105

terjangkau (*accessible*) untuk menampung terutama kebutuhan-kebutuhan konsumen berpenghasilan rendah (*the needs of low income consumers*).

- b. Pemerintah harus mendorong semua pelaku usaha (*enterprises*) untuk menyelesaikan sengketa-sengketa konsumen dengan secara adil, murah dan informal, serta menetapkan mekanisme sukarela (*voluntary mechanism*) termasuk jasa konsultasi (*advisory services*) dan prosedur penyelesaian informal yang dapat membantu konsumen.
- c. Tersedianya informasi penyelesaian ganti rugi dan proses penyelesaian sengketa lainnya bagi konsumen.

Dari resolusi tersebut, pemerintah memiliki peran yang penting dalam menjamin hak-hak konsumen untuk mendapatkan perlindungan, salah satunya adalah membuat suatu aturan yang bertujuan untuk memberikan konsumen payung hukum apabila terjadi suatu sengketa antara konsumen dengan produsen atau perusahaan.

Di Indonesia, perlindungan konsumen diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen yang salah satunya mengatur mengenai tanggung jawab pelaku usaha. Tanggung jawab pelaku usaha diatur dalam Pasal 19 Undang-Undang Perlindungan Konsumen, sebagai berikut:

- (1) *Pelaku usaha bertanggung jawab memberikan ganti rugi atas kerusakan, pencemaran, dan/atau kerugian konsumen akibat mengkonsumsi barang dan/atau jasa yang dihasilkan atau diperdagangkan.*
- (2) *Ganti rugi sebagaimana yang dimaksud ayat (1) dapat berupa pengembalian uang atau penggantian barang dan/atau jasa yang sejenis atau setara*

*nilainya, atau perawatan kesehatan dan/atau pemberian santunan yang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.*

*(3) Pemberian ganti rugi dilaksanakan dalam tenggang waktu 7 (tujuh) hari setelah tanggal transaksi.*

*(4) Pemberian ganti rugi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) tidak menghapuskan kemungkinan adanya tuntutan pidana berdasarkan pembuktian lebih lanjut mengenai adanya unsur kesalahan.*

*(5) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) tidak berlaku apabila pelaku usaha dapat membuktikan bahwa kesalahan tersebut merupakan kesalahan konsumen.*

Dalam keterangan Pasal 19 Undang-Undang Perlindungan Konsumen, dapat diartikan bahwa tanggung jawab pelaku usaha muncul ketika melakukan perbuatan yang merugikan konsumen. Kerugian tersebut dapat diakibatkan oleh kerusakan, pencemaran, serta kerugian yang dialami akibat mengkonsumsi barang dan/jasa dari pelaku usaha.

Memperhatikan substansi Pasal 19 ayat (1) dapat diketahui bahwa tanggung jawab pelaku usaha, meliputi:<sup>61</sup>

- a. Tanggung jawab ganti kerugian atas kerusakan;
- b. Tanggung jawab ganti kerugian atas pencemaran;
- c. Tanggung jawab ganti kerugian atas kerugian konsumen.

Adapun bentuk tanggung jawab pelaku usaha terhadap konsumen antara lain:

---

<sup>61</sup> Ahmadi & Sutarman, Hukum Perlindungan Konsumen, *Op.Cit.*, Halaman 129.

a. *Contractual Liability*

Pertanggungjawaban kontraktual (*contractual liability*) adalah tanggung jawab perdata atas dasar perjanjian/kontrak dari pelaku usaha (baik barang maupun jasa), atas kerugian yang dialami konsumen akibat mengkonsumsi barang yang dihasilkannya atau memanfaatkan jasa yang diberikannya.<sup>62</sup> Dengan demikian bahwa tanggung jawab ini lahir karena adanya kesepakatan awal antara pelaku usaha dengan konsumen tentang tanggung jawab pelaku usaha apabila terjadi kerugian yang dialami konsumen.

Dengan demikian di dalam *contractual liability* ini terdapat suatu perjanjian atau kontrak antara pelaku usaha dan konsumen. Dewasa ini, perjanjian atau kontrak antara pelaku usaha dengan konsumen nyaris selalu menggunakan perjanjian atau kontrak yang berbentuk standar atau baku. Oleh sebab itu didalam hukum perjanjian, perjanjian atau kontrak semacam itu dinamakan perjanjian standar/perjanjian baku.<sup>63</sup>

b. *Product Liability*

Pasal 19 ayat (1) Undang-Undang Perlindungan Konsumen menyebutkan bahwa : "*pelaku usaha bertanggung jawab memberikan ganti rugi atas kerusakan, pencemaran, dan/atau kerugian konsumen akibat mengonsumsi barang dan/atau jasa yang dihasilkan atau diperdagangkan*". Dari bunyi Pasal tersebut bahwa setiap pelaku usaha dituntut untuk tanggung jawab atas kerugian yang dialami oleh

---

<sup>62</sup> Tami Rusli, *Tanggung Jawab Produk Dalam Hukum Perlindungan Konsumn*, Volume 7 Nomor 1 Tahun 2012, Halaman 82

<sup>63</sup> *Ibid.*, Halaman 83

konsumen akibat mengkonsumsi produk barang dan/atau jasa yang dihasilkan oleh pelaku usaha.

Secara umum atas kerugian yang dialami oleh konsumen sebagai akibat penggunaan produk, baik yang berupa kerugian materil, fisik, maupun jiwa, dapat didasarkan pada beberapa ketentuan yang telah disebutkan, yang secara garis besarnya hanya ada dua kategori, yaitu tuntutan ganti kerugian berdasarkan wanprestasi dan tuntutan ganti kerugian yang berdasarkan perbuatan melawan hukum.<sup>64</sup>

### c. *Criminal Liability*

Dalam hal hubungan pelaku usaha dengan negara dalam memelihara keselamatan dan keamanan masyarakat (konsumen), maka tanggungjawab pidana pelaku usaha didasarkan pada *criminal liability* (pertanggungjawaban pidana), yaitu tanggungjawab pidana dari pelaku usaha atas terganggunya keselamatan dan keamanan masyarakat (konsumen).<sup>65</sup> Jadi *criminal liability* merupakan tanggungjawab pidana pelaku usaha yang timbul akibat terganggunya keamanan dan keselamatan konsumen.

## 2. Prinsip Tanggung Jawab Pelaku Usaha.

### a. Prinsip Tanggung Jawab Berdasarkan Kelalaian

---

<sup>64</sup> Liya Sukma, *Pertanggung Jawaban Produk (Product Liability) Sebagai Salah Satu Alternatif Perlindungan Konsumen*, Volume 7 Nomor 2, April 2016, Halaman 34

<sup>65</sup> Harjono, *Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Yang Menderita Kerugian Dalam Transaksi Properti Menurut Undang-Undang Perlindungan Konsumen (Studi Pada Pengembang Perumahan PT. Fajar Bangun Raharja Surakarta)*, Yustisia Edisi Nomor 68, 2006 Halaman 5

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, lalai adalah tidak mengindahkan (kewajiban atau pekerjaan).<sup>66</sup> Kelalaian adalah kegagalan untuk melakukan perawatan yang sesuai dan/atau etis yang diharapkan untuk dilakukan diantara keadaan tertentu. Wilayah hukum gugatan yang dikenal sebagai kelalaian melibatkan kerugian yang disebabkan oleh kegagalan untuk bertindak sebagai bentuk kecerobohan yang mungkin dengan keadaan yang meringankan.<sup>67</sup>

*Negligence* yang biasa diartikan dengan kelalaian atau kurang hati-hati atau kurang cermat ini terjadi apabila suatu perilaku tidak sesuai dengan standar kelakuan yang ditetapkan dalam undang-undang demi perlindungan anggota masyarakat terhadap *unreasonable risk*. Dengan demikian, tampak bahwa *negligence* dapat pula digolongkan sebagai perbuatan melanggar hukum (*tort*), sehingga juga disebut *tort negligence* atau *negligence in tort*.<sup>68</sup>

Tanggung jawab berdasarkan kelalaian (*negligence*) adalah prinsip tanggung jawab yang bersifat subjektif, yaitu suatu tanggung jawab yang ditentukan oleh perilaku produsen. Hal ini dapat ditemukan dalam rumusan teori *negligence*, yaitu *the failure to exercise the standard of care that reasonably prudent person would have exercised in a similar situation*<sup>69</sup>.

---

<sup>66</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, <https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/lalai.html>, Diakses pada 23 Maret 2020 Pukul 14.20 WIB

<sup>67</sup> Arllaw, Wikipedia, Kelalaian, diakses melalui : <https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Negligence? x tr sl=en& x tr tl=id& x tr hl=id& x tr pto=tc,sc>, Pada 23 Maret 2022, Pukul 14.52 WIB

<sup>68</sup> Ahmadi & Sutarman, *Op.Cit.*, Halaman 151.

<sup>69</sup> Zulham, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), Halaman 83.

*Negligence* dapat dijadikan dasar gugatan, manakalah memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:<sup>70</sup>

- 1) Suatu tingkah laku yang menimbulkan kerugian, tidak sesuai dengan sikap hati-hati yang normal.
- 2) Harus dibuktikan bahwa tergugat lalai dalam kewajiban berhati-hati terhadap penggugat.
- 3) Kelakuan tersebut merupakan penyebab nyata (*proximate cause*) dari kerugian yang timbul.

Dalam hal terjadi gugatan berdasarkan *negligence*, penggugat (konsumen) membuktikan tidak hanya kecacatan produk dari tergugat dan kecacatan tersebut yang menyebabkan kerugiannya, melainkan juga harus membuktikan bahwa produk tersebut telah cacat sebelum dipasarkan oleh tergugat (produsen). Untuk maksud tersebut, ia harus menghilangkan alternatif penyebab kerugian lainnya yang tidak terkait dengan tergugat.<sup>71</sup>

#### b. Prinsip Tanggung Jawab Berdasarkan Wanprestasi

Tanggung jawab produsen berdasarkan wanprestasi juga merupakan bagian dari tanggung jawab berdasarkan kontrak (*contractual liability*). Dengan demikian, suatu produk yang rusak dan mengakibatkan kerugian, maka konsumen melihat isi

---

<sup>70</sup> *Ibid.*, Halaman 84

<sup>71</sup> Ahmadi & Sutarman, *Op.cit.*, Halaman 152

kontrak, baik tertulis maupun tidak tertulis.<sup>72</sup> Dalam hal tanggung jawab produsen akibat wanprestasi yaitu berdasarkan kontrak (tertulis maupun tidak tertulis) antara produsen dengan konsumen dimana barang yang diperjual-belikan mengalami kerusakan dan mengakibatkan kerugian konsumen.

*Breach Of Warranty* atau biasa disebut pelanggaran janji/jaminan tersebut, pada masa sekarang tempatnya dalam hukum kontrak, namun demikian dalam banyak putusan hakim, sifat *tort* dari *warranty* tetap ada, sehingga oleh prosser dinamakan sebagai *acurious hybrid, born from the illicit intercourse of tort and contract*.<sup>73</sup>

Dalam Uniform Comemercial Code (UCC) dibedakan dua macam *warranties* yaitu *exspress warranties* dan *implied warranties*, sedangkan *implied warranties* ini dikenal dua macam, yaitu *implied warranty of merchantability* dan *implied warranty of fitness for par-ticular purpose*.<sup>74</sup>

- 1) *Express Warranty* adalah *a warranty created by the overt words or actions of the seller*. Maka pernyataan yang dikemukakan produsen atau merupakan janji yang mengikat produsen untuk memenuhinya. Hal ini penting, karena terkait dengan pertimbangan konsumen untuk membeli suatu produk berdasarkan informasi produsen tersebut.<sup>75</sup>
- 2) *Implied warranty* adalah *anobligation imposed by the law when there has been no representation or promise*. Dengan pengertian bahwa tanggung jawab

---

<sup>72</sup> Zulham, *Op. Cit.*, Halaman 92

<sup>73</sup> Ahmadi & Sutarman, *Op. Cit.*, Halaman 152.

<sup>74</sup> *Ibid.*, Halaman 153

<sup>75</sup> Zulham, *Op.Cit.*, Halaman 93

dibebankan kepada produsen dan produk yang didistribusikannya kepada konsumen telah memenuhi standar kelayakan.<sup>76</sup>

c. Prinsip Tanggung Jawab Mutlak

Prinsip tanggung jawab mutlak merupakan sistem tanggung jawab yang tidak berdasarkan kesalahan produsen, yakni menerapkan tanggung jawab kepada penjual produk yang cacat tanpa ada beban bagi konsumen atau pihak yang dirugikan untuk membuktikan kesalahan tersebut. Prinsip tanggung jawab mutlak dinilai lebih responsif terhadap kepentingan konsumen dibanding dengan prinsip tanggung jawab berdasarkan kelalaian/kesalahan (*negligence*) dan wanprestasi (*breach of warranty*).<sup>77</sup>

Prinsip tanggung jawab mutlak merupakan prinsip tanggung jawab yang sangat membantu konsumen ketika mengalami kerugian, karena prinsip ini tidak membutuhkan suatu pembuktian kepada konsumen yang dirugikan. Prinsip tanggung jawab mutlak adalah prinsip tanggung jawab yang dibebankan kepada penjual karena kesalahan penjual itu sendiri.

3. Faktor Penyebab Terjadinya Tanggung Jawab Pelaku Usaha Terhadap Anak Di Bawah Umur Dalam Jual Beli *Voucher Game Online*

a. Jual-Beli *Voucher Game* Adalah Perbuatan Hukum.

Perbuatan hukum yaitu suatu perbuatan yang dilakukan oleh subjek hukum (manusia atau badan hukum), perbuatan hukum itu dapat menimbulkan suatu akibat

---

<sup>76</sup> *Ibid.*, Halaman 94

<sup>77</sup> *Ibid.*, Halaman 96

yang di kehendaki oleh yang melakukannya.<sup>78</sup> Menurut R Soeroso, subjek hukum adalah<sup>79</sup>:

- 1) Sesuatu yang menurut hukum berhak atau berwenang untuk melakukan perbuatan hukum atau siapa yang mempunyai hak dan cakap untuk bertindak dalam hukum;
- 2) Sesuatu pendukung hak yang menurut hukum berwenang atau berkuasa bertindak menjadi pendukung hak (*rechtsbevoegdheid*);
- 3) Segala sesuatu yang menurut hukum mempunyai hak dan kewajiban.

Sumber hukum dapat dibedakan atas dua macam apabila dilihat dari segi hakikatnya, yaitu<sup>80</sup>:

- 1) Manusia atau orang (*natuurlijkepersoon*)
- 2) Badan Hukum (*rechts person*).

Jika merujuk pada pengertian perbuatan hukum diatas, maka jual-beli merupakan perbuatan hukum karena dilakukan oleh subjek hukum dan memberikan akibat dari jual-beli tersebut. Hal tersebut sejalan dengan unsur-unsur dalam jual-beli, sebagai berikut<sup>81</sup>:

- 1) Adanya subjek hukum, yaitu penjual dan pembeli;
- 2) Adanya kesepakatan antara penjual dan pembeli tentang barang dan harga;
- 3) Adanya hak dan kewajiban yang timbul antara pihak penjual dan pembeli.

---

<sup>78</sup> Ishaq, Dasar-Dasar Ilmu Hukum, (Jakarta: Sinar Grafika, 2018), Halaman 150

<sup>79</sup> Ibid., Halaman 57

<sup>80</sup> Ibid.

<sup>81</sup> Akmaluddin Syahputra, Hukum Perdata Indonesia Jilid 2, (Bandung: Cipta Pustaka Media Perintis, 2012), Halaman 126

Meskipun setiap manusia merupakan subjek hukum, akan tetapi ada pembatasan terhadap subjek hukum yang dianggap cakap melakukan perbuatan hukum ataupun tidak cakap melakukan perbuatan hukum. Orang-orang yang menurut Undang-Undang dinyatakan “tidak cakap” untuk melakukan perbuatan hukum adalah<sup>82</sup>:

- 1) Orang yang belum dewasa (belum mencapai umur 18 tahun atau belum melakukan pernikahan) (Pasal 1330 BW Jo. Pasal 47 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974).
- 2) Orang yang ditaruh dibawah pengampuan, yaitu orang-orang dewasa tapi dalam keadaan dungu, gila, mata gelap dan pemboros (Pasal 1330 BW Jo. Pasal 433 BW).
- 3) Orang-orang yang dilarang undang-undang untuk melakukan perbuatan-perbuatan hukum tertentu, misalnya orang yang dinyatakan pailit (Pasal 1330 BW Jo. Kepailitan).

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa jual-beli *voucher game online* merupakan suatu perbuatan hukum namun dilakukan terhadap anak dibawah umur yang dianggap belum cakap hukum seperti contoh kasus yang disebutkan sebelumnya. Dengan demikian bahwa jual-beli yang dilakukan terhadap anak dibawah umur merupakan suatu perbuatan yang berlawanan dengan aturan hukum yang berlaku. Akibatnya, jual-beli *voucher game online* tersebut menimbulkan

---

<sup>82</sup> Martha Eri Safira, Hukum Perdata, (Ponorogo: Nata Karya, 2017), Halaman 25

permasalahan serta kerugian yang diderita oleh orang tua si anak maupun anak tersebut

b. Jual-Beli *Vocuher Game Online* Terhadap Anak di Bawah Umur Tidak Memenuhi Persyaratan Perjanjian Jual-Beli.

Jual-beli sebagaimana diatur dalam Pasal 1234 KUHPerdato memiliki unsur perjanjian. Pada dasarnya semua orang atau badan hukum dapat menjadi subjek dalam perjanjian jual-beli, yaitu bertindak sebagai penjual dan pembeli, dengan syarat yang bersangkutan telah dewasa dan atau sudah menikah.<sup>83</sup> Dewasa merupakan syarat objektif dalam suatu perjanjian jual beli, apabila perjanjian tersebut tidak memenuhi syarat objektif maka perjanjian jual beli tersebut dapat dibatalkan.

Pejanjian jual-beli *voucher game online* yang terjadi seperti contoh diatas tentunya berdampak kepada keabsahan perjanjian jual beli tersebut, sudah seharusnya orang tua yang meminta pengembalian uang dapat terlaksana karena tidak memenuhi syarat objektif dalam perjanjian jual beli (dibatalkannya jual-beli).

c. Jual Beli *Voucher Game Online* Terhadap Anak Di Bawah Umur Termasuk Dalam Perbuatan Melawan Hukum.

Pengertian perbuatan melawan Hukum Di Indonesia di terjemahkan dari istilah Belanda yaitu “*Onrechtmatige daad*” menurut M. A. Moegni Djodirdjo, dalam istilah melawan melekat pada sifat aktif dan pasif, sifat aktif dapat dilihat apabila dengan sengaja melakukan sesuatu perbuatan yang menimbulkan kerugian pada orang lain, jadi sengaja melakukan gerakan sehingga nampak dengan jelas sifat

---

<sup>83</sup> Akmaluddin Syahputra, *Op. Cit.*, Halaman 128

aktifnya dari istilah melawan tersebut. Sebaliknya apabila ia dengan sengaja diam saja atau dengan lain perkataan apabila ia dengan sikap pasif saja sehingga menimbulkan kerugian pada orang lain, maka ia telah melawan tanpa harus menggerakkan badannya.<sup>84</sup>

Hoffman, secara ringkas menerangkan bahwa untuk adanya suatu perbuatan melawan hukum harus dipenuhi empat unsur yaitu<sup>85</sup>:

- 1) Harus ada yang melakukan perbuatan;
- 2) Perbuatan itu harus melawan hukum;
- 3) Perbuatan itu harus menimbulkan kerugian pada orang lain;
- 4) Perbuatan itu karena kesalahan yang dapat dicelakan kepadanya.

Sejalan dengan Hoffman, Mariam Darus Badruzaman menyatakan bahwa syarat-syarat yang harus ada untuk menentukan suatu perbuatan sebagai perbuatan melawan hukum adalah sebagai berikut<sup>86</sup>:

- 1) Harus ada perbuatan, yang dimaksud dengan perbuatan ini baik bersifat positif maupun yang bersifat negatif, artinya setiap tingkah laku berbuat atau tidak berbuat;
- 2) Perbuatan itu harus melawan hukum;
- 3) Ada kerugian;

---

<sup>84</sup> Adul Halim Barkatullah, Sistem Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Di Indonesia, (Bandung: Nusa Media, 2016), Halaman 25

<sup>85</sup> *Ibid.*, Halaman 26

<sup>86</sup> *Ibid.*,

- 4) Ada hubungan sebab akibat antara perbuatan melawan hukum itu dengan kerugian;
- 5) Ada kesalahan (*schuld*)

Berbeda dengan pengertian perbuatan melanggar hukum sebelum tahun 1919 yang diidentikkan dengan perbuatan melanggar Undang-Undang, maka setelah tahun 1919 (kasus Lindebaum-Cohen) perbuatan melanggar hukum tidak hanya sekedar melanggar undang-undang melainkan perbuatan melanggar hukum tersebut dapat berupa<sup>87</sup>:

- 1) Melanggar hak orang lain.
- 2) Bertentangan dengan kewajiban hukum si pembuat.
- 3) Berlawanan dengan kesusilaan baik.
- 4) Berlawanan dengan sikap hati-hati yang seharusnya diindahkan dalam pergaulan masyarakat terhadap diri atau benda orang lain.

Berkaitan dengan pelanggaran sikap hati-hati ini, Lord Mcmilan menyatakan bahwa hukum tidak memerhatikan ketidakhati-hatian secara abstrak, namun hanya memerhatikan jika ketidakhati-hatian itu berkaitan dengan adanya kewajiban untuk bertindak hati-hati, dan pelanggaran terhadap kewajiban itu telah menimbulkan kerugian.<sup>88</sup>

Dari beberapa unsur perbuatan melawan hukum diatas, baik itu secara pasif maupun aktif bahwa ketika seorang melakukan jual-beli *voucher game online* kepada

---

<sup>87</sup> Ahmadi dan Sutarman, *Op. Cit.*, Halaman 134

<sup>88</sup> *Ibid.*, Halaman 135

anak dibawah umur yang mana dengan aktifitas jual-beli tersebut menimbulkan kerugian, maka jual beli tersebut merupakan perbuatan melawan hukum. Hal tersebut diperkuat dengan adanya unsur sikap kehati-hatian didalam perbuatan melawan hukum. Pada contoh kasus yang disebutkan sebelumnya, dimana seorang anak membeli *voucher game online* sebesar Rp. 800.000 (Delapan Ratus Ribu Rupiah), maka perlu adanya sikap kehati-hatian dari pelaku usaha dalam memproses jual-beli tersebut.

#### 4. Penyelesaian Permasalahan Terhadap Konsumen Anak Dibawah Umur.

Sengketa adalah peselisihan yang terjadi antara pihak-pihak dalam perjanjian karena adanya wanprestasi yang dilakukan oleh salah satu pihak dalam perjanjian.<sup>89</sup> Pada hakikatnya, setiap permasalahan (sengketa) diselesaikan dengan dua acara, yaitu litigasi dan non-litigasi, termasuk juga dalam permasalahan sengketa konsumen yang dilakukan oleh anak di bawah umur. Dalam bunyi Pasal 45 Undang-Undang Perlindungan Konsumen, ada empat poin dalam penyelesaian sengketa konsumen:

- (1) Setiap konsumen yang dirugikan dapat menggugat pelaku usaha melalui lembaga yang bertugas menyelesaikan sengketa antara konsumen dan pelaku usaha atau pengadilan yang berada di lingkungan peradilan umum.
- (2) Penyelesaian konsumen dapat ditempuh melalui pengadilan atau di luar pengadilan berdasarkan pilihan sukarela para pihak yang bersengketa.

---

<sup>89</sup> Eddhie Praptono & Soesi Idiyanti, *Op. Cit.*, Halaman 117

- (3) Penyelesaian sengketa di luar pengadilan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) tidak menghilangkan tanggung jawab pidana sebagaimana diatur dalam Undang-Undang.
- (4) Apabila telah dipilih upaya penyelesaian sengketa konsumen di luar pengadilan gugatan melalui pengadilan hanya dapat ditempuh apabila upaya tersebut dinyatakan tidak berhasil oleh salah satu pihak atau oleh para pihak yang bersengketa.

Adapun dua cara dalam menyelesaikan sengketa konsumen yaitu sebagai berikut:

a. *Litigasi*

Penyelesaian konsumen melalui litigasi yaitu proses penyelesaian sengketa yang dilakukan melalui pengadilan. Hal ini terjadi apabila proses penyelesaian sengketa konsumen melalui proses non-litigasi tidak dapat ditempuh dan tidak ada kesepakatan damai (*win-win solution*) antara konsumen dengan pelaku usaha. Proses penyelesaian sengketa dengan jalur litigasi ini merupakan proses dimana hakim lah yang menentukan siapa yang menang dan kalah melalui putusannya (*win-lose solution*) Prosedur dalam jalur litigasi ini sifatnya lebih formal dan teknis, menghasilkan kesepakatan yang bersifat menang kalah, cenderung menimbulkan masalah baru, lambat dalam penyelesaiannya, membutuhkan biaya yang mahal, tidak responsif dan menimbulkan permusuhan diantara pihak-pihak yang bersengketa.<sup>90</sup>

b. *Non-Litigasi*

---

<sup>90</sup> *Ibid.*, Halaman 118

Penyelesaian sengketa di bidang non-litigasi merupakan penyelesaian sengketa yang dilakukan di luar jalur pengadilan. Secara garis besar, ada beberapa cara yang dilakukan dalam menyelesaikan sengketa, diantaranya:

1) Arbitrase.

Arbitrase digunakan untuk mengantisipasi perselisihan yang mungkin terjadi maupun yang sedang mengalami perselisihan yang tidak dapat diselesaikan secara negosiasi/konsultasi maupun melalui pihak ketiga serta untuk menghindari penyelesaian sengketa melalui Badan Peradilan yang selama ini dirasakan memerlukan waktu yang lama.<sup>91</sup>

Arbitrase sendiri telah diatur didalam Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa, yang menjelaskan bahwa arbitrase (wasit) adalah cara penyelesaian suatu sengketa perdata di luar pengadilan umum yang didasarkan pada perjanjian arbitrase yang dibuat secara tertulis oleh para pihak yang bersengketa.

2) Negosiasi

Pengertian negosiasi adalah sebuah proses diskusi. Negosiasi dilakukan untuk tujuan menyelesaikan sebuah masalah.<sup>92</sup> Berdasarkan pengertian diatas, dapat dipahami bahwa negosiasi merupakan cara yang dilakukan oleh kedua belah pihak yang sedang bersengketa untuk mendapatkan suatu keputusan yang disepakati bersama (*win-win solution*) dengan cara berdiskusi atau tawar-

---

<sup>91</sup> *Ibid.*, Halaman 120

<sup>92</sup> Wida Kurniasih, Pengertian Negosiasi: Tujuan, Tahap dan Jenis-jenisnya, diakses melalui : <https://www.gramedia.com/literasi/negosiasi/amp/> Pada 27 Maret 2022 Pukul 13.17 WIB.

menawar, yang mana hasil dari diskusi tersebut merupakan kesepakatan antara kedua belah pihak yang sedang bersengketa.

### 3) Mediasi

Mediasi pada dasarnya adalah negosiasi yang melibatkan pihak ketiga yang memiliki keahlian mengenai prosedur mediasi yang efektif, dapat membantu dalam situasi konflik untuk mengkoordinasikan aktivitas mereka sehingga dapat lebih efektif dalam proses tawar-menawar<sup>93</sup>. Proses mediasi hampir mirip dengan negosiasi, namun jika negosiasi dilakukan hanya antara pihak yang bersengketa, sedangkan mediasi dilakukan oleh pihak yang bersengketa dengan didampingi oleh mediator. Mediator tersebut juga harus memiliki kompetensi dalam melakukan mediasi dan bersikap netral tidak memihak kepada salah satu pihak.

### 4) Konsiliasi

Konsiliasi merupakan kelanjutan dari mediasi. Mediator berubah fungsi menjadi konsiliator. Dalam hal ini konsiliator menjalankan fungsi yang lebih aktif dalam mencari bentuk-bentuk penyelesaian sengketa dan menawarkannya kepada para pihak.<sup>94</sup> Konsiliator berperan aktif dalam menyelesaikan sengketa yang terjadi antara kedua belah pihak, konsiliator juga mencari solusi terbaik yang dapat diterima oleh kedua belah pihak, dan menawarkan solusi tersebut. Apabila kedua belah pihak setuju dengan solusi

---

<sup>93</sup> Eddhie Praptono & Soesi Idayanti, *Op. Cit.*, Halaman 121

<sup>94</sup> *Ibid.*

yang ditawarkan oleh konsiliator, maka solusi tersebut menjadi keputusan yang harus diterima dan dijalankan oleh pihak-pihak yang bersengketa.

#### 5) Penilaian Ahli

Penilaian ahli merupakan cara penyelesaian sengketa oleh para pihak dengan meminta pendapat atau penilaian ahli terhadap perselisihan yang sedang terjadi.<sup>95</sup> Dalam hal ini para pihak yang bersengketa sepakat untuk meminta penilaian ahli sebagai jalan keluar dari permasalahan yang sedang terjadi, dimana penilaian ahli tersebut apabila diterima, akan menjadi solusi dalam menyelesaikan sengketa.

#### 6) Pencari Fakta (*fact finding*)

Pencari fakta adalah sebuah cara penyelesaian sengketa oleh para pihak dengan meminta bantuan sebuah tim yang biasanya terdiri atas para ahli dengan jumlah ganjil yang menjalankan fungsi penyelidikan atau pertemuan fakta-fakta yang diharapkan memperjelas duduk persoalan dan dapat mengakhiri sengketa.<sup>96</sup>

Dalam hal sengketa antara pelaku usaha dengan konsumen, secara khusus telah diatur didalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen, tepatnya pada Pasal 49 Ayat (1) yang menyebutkan Pemerintah membentuk Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen di Daerah Tingkat II untuk penyelesaian sengketa konsumen di luar pengadilan.

---

<sup>95</sup> Ibid., Halaman 122

<sup>96</sup> Ibid.

Dalam Pasal 52 Undang-Undang Perlindungan Konsumen, disebutkan tugas dan wewenang Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen yang meliputi:

- a. Melaksanakan pengamanan dan penyelesaian sengketa konsumen, dengan cara melalui mediasi atau arbitrase atau konsiliaasi;*
- b. Memberikan konsultasi perlindungan konsumen;*
- c. Melakukan pengawasan terhadap pencantuman klausulabaku;*
- d. Melaporkan kepada penyidik umum apabila terjadi pelanggaran ketentuan dalam undang-undang ini.*

Dalam hal penyelesaian sengketa yang dilakukan oleh anak dibawah umur sebagai pihak yang bersengketa dengan pelaku usaha, tentunya melalui cara-cara yang telah disebutkan diatas, namun dikarenakan seorang anak belum dianggap cakap hukum, proses penyelesaian sengketa tersebut haruslah didampingi oleh orangtuanya ataupun walinya.

#### 5. Bentuk Tanggung Jawab Pelaku Usaha Terhadap Anak Di Bawah Umur Sebagai Konsumen Dalam Jual-Beli *Voucher Game*.

Tanggung jawab pelaku usaha pada dasarnya telah diatur didalam Undang-undang Perlindungan Konsumen, yang meliputi tanggung jawab ganti kerugian atas kerusakan, tanggung jawab ganti kerugian atas pencemaran dan tanggung jawab ganti kerugian atas kerugian konsumen. Namun hal tersebut harus memiliki bukti otentik yang mana membuktikan bahwa pelaku usaha lah yang bersalah sehingga menimbulkan tanggung jawab bagi pelaku usaha.

Permasalahan yang terjadi antara pelaku usaha dengan konsumen anak di bawah umur tidak selalu terjadi karena kesalahan oleh pelaku usaha sebagaimana duatur dalam Pasal 19 Undang-Undang Perlindungan Konsumen. Akan tetapi, bila melihat kepada unsur dalam menuntut ganti kerugian, salah satunya adalah perbuatan melanggar hukum yang dilakukan oleh pelaku usaha. Adapun unsur perbuatan melanggar hukum tersebut<sup>97</sup>:

- a. Melanggar hak orang lain;
- b. Bertentangan dengan kewajiban hukum si pembuat;
- c. Berlawanan dengan kesusilaan baik;
- d. Berlawanan dengan sikap hati-hati yang seharusnya diindahkan dalam pergaulan masyarakat terhadap diri atau benda orang lain.

Dari keempat unsur dasar ganti kerugian oleh pelaku usaha diatas, bila dihubungkan dengan aktifitas jual-beli yang dilakukan oleh anak dibawah umur, maka pelaku usaha yang secara terang-terangan tidak mengindahkan sikap kehati-hatian sehingga merugikan konsumen, maka sudah seharusnya pelaku usaha bertanggungjawab terhadap konsumen anak dibawah umur yang mengalami kerugian.

Adapun bentuk tanggung jawab pelaku usaha dalam hal mengganti kerugian konsumen terhadap anak dibawah umur dalam melakukan pembelian *voucher game online* tidak jauh berbeda dengan tanggung jawab pelaku usaha pada umumnya yang telah diatur dalam Pasal 19 Ayat (1) Undang-Undang Perlindungan Konsumen, yaitu tanggung jawab ganti kerugian atas kerusakan, tanggung jawab ganti kerugian atas pencemaran dan tanggung

---

<sup>97</sup> Ahmadi & Sutarman, *Op.Cit.*, Halaman 134

jawab ganti kerugian atas kerugian orang lain. Sedangkan bentuk atau wujud dari ganti kerugian tersebut telah diatur dalam Pasal 19 Ayat (1) Undang-Undang Perlindungan Konsumen, sebagai berikut :

- (1) Pengembalian uang
- (2) Penggantian barang dan/atau jasa yang setara nilainya
- (3) Perawatan kesehatan
- (4) Pemberian santunan.

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

1. Ada 2 (dua) faktor yang menyebabkan seorang anak dibawah umur melakukan pembelian *voucher game online*, yang pertama adalah faktor internal, faktor ini berhubungan dengan kepuasan yang didapat seorang anak dalam bermain *game*, yang kedua adalah faktor eksternal, yaitu pengaruh dari lingkungan sehingga memotivasi anak untuk mengikuti gaya hidup lingkungannya dalam bermain *game online*, salah satunya adalah melakukan pembelian *voucher game online*.
2. Anak dibawah umur sebagai konsumen memiliki hak untuk dilindungi secara hukum, dimana seorang anak yang belum berusia genap dua puluh satu tahun dianggap belum cakap hukum, hal ini sesuai dengan ketentuan Pasal 1330 KUH Perdata. Adapun wujud perlindungan terhadap anak di bawah umur adalah pengawasan dan edukasi ketika anak dibawah umur melakukan suatu perjanjian jual-beli.
3. Tanggungjawab pelaku usaha terhadap anak dibawah umur sebagai konsumen adalah ganti rugi baik berupa ganti rugi uang atau lainnya yang disepakati oleh kedua belah pihak. Adapun tanggung jawab ini terjadi karena 3 (tiga) faktot: (1) anak belum cakap hukum dalam jual beli, (2) anak belum memenuhi syarat peejanjian jual beli dan (3) pelaku usaha melakukan perbuatan melawan hukum serta tidak mengindahkan perinsip kehati-hatian yang menyebabkan kerugian terhadap konsumen.

## **B. Saran**

1. Perilaku anak dibawah umur dalam melakukan pembelian *voucher game online* tidak semata-mata mutlak kesalahan anak tersebut, karena peran orang tua serta orang-orang disekitar termasuk juga pelaku usaha turut diperlukan dalam menjamin pendidikan moral bagi anak terutama saat melakukan pembelian *voucher game online* dengan nilai yang tidak wajar.
2. Anak dibawah umur merupakan usia yang dianggap belum dapat berfikir secara rasional, guna menjamin kepentingan terbaik si anak, sudah seharusnya semua orang turut mengawasi perbuatan anak, terutama perbuatan hukum. Tugas ini bukan sekedar di emban oleh orang tua si anak melainkan semua pihak.
3. Tidak adanya aturan yang mengatur mengenai pertanggungjawaban pelaku usaha terhadap anak dibawah umur (sebagai konsumen) yang melakukan jual beli, dimana akibat jual beli tersebut ada pihak yang dirugikan, ini menjadi suatu permasalahan tersendiri. Sudah seharusnya pemerintah membuat suatu aturan yang tegas karena permasalahan tersebut banyak terjadi. Namun, meskipun belum adanya aturan yang tegas, pelaku usaha tidak begitu saja melepas tanggung jawab. diperlukan adanya harmonisasi hukum antara Hukum Perlindungan Konsumen dengan Hukum Perlindungan anak guna memberikan jaminan terhadap anak dalam melakukan perbuatan hukum. Dengan adanya harmonisasi tersebut, pelaku usaha juga turut berhati-hati dan mengawasi anak sebagai konsumen.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

Abdul Halim Barkatullah, 2017, Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia, Bandung:

Nusa Media

Adul Halim Barkatullah, 2016, Sistem Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Di

Indonesia, Bandung: Nusa Media

Abdulkadir Muhammad, 2014, Hukum Perdata Indonesia, Bandung: Citra Aditya

Bakti

Ahmadi dan Sutarman 2015, Hukum Perlindungan Konsumen, Jakarta: Raja

Grafindo Persada

Akmaluddin Syahputra, 2012, Hukum Perdata Indonesia Jilid 2, Bandung: Cipta

Pustaka Media Perintis

Eddhie & Soesi, 2020, Hukum Perusahaan, Yogyakarta: Tanah Air Beta Grafika.

Ishaq, 2018, Dasar-Dasar Ilmu Hukum, Jakarta: Sinar Grafika.

Maidin Gultom, 2018, Perlindungan Hukum Terhadap Anak dan Perempuan,

Bandung: Refika Aditama

Martha Eri Safira, 2017, Hukum Perdata, Ponorogo: Nata Karya.

Muhaimin, 2020, Metode Penelitian Hukum, Mataram: Mataram University Press

Nursariani Simatupang & Faisal, 2018, Hukum perlindungan Anak, Medan: Pustaka

Prima

Pujiyono, 2014, Hukum Perusahaan, Surakarta: Indotama Solo.

Rischa dan Silva, 2018, *Stop Kecanduan Game Online*, Madiun: UNIPMA PRESS.

Sari Murti Widiyastuti, 2020, *Asas-Asas Pertanggungjawaban Perdata*, Yogyakarta:

Cahaya Atma Pustaka

Soerjono Soekanto, 2018, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: UI Press

Subekti, 2019, *Hukum Perjanjian (cetakan ke Sembilan belas)*, Jakarta: Intermasa

Zulham, 2013, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Jakarta: Kencana Prenada Media

Group.

## **PERUNDANG-UNDANGAN**

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak

Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen

Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Transaksi dan Elektronik

## **JURNAL**

Afif, Jumikasi & Yenni, Analisis Yuridis Perlindungan Hukum Terhadap Anak

Sebagai Konumen Dalam Hukum Positif Indonesia.

Anisa Rismawati, Tinjauan Hukum Terhadap Anak Di Bawah Umur Dalam

Melakukan Transaksi Jual Beli Secara Elektronik (Online), 2020

Fransiska Novita Eleanora, Prinsip Tanggung Jawab Mutlak Pelaku Usaha Terhadap Ketentuan Pasal 27 Uu No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen, Jurnal Krtha Bhayangkara, Volume 12 No. 2, Desember 2018

Harjono, Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Yang Menderita Kerugian Dalam Transaksi Properti Menurut Undang-Undang Perlindungan Konsumen (Studi Pada Pengembang Perumahan PT. Fajar Bangun Raharja Surakarta), Yustisia Edisi Nomor 68, 2006

Kurniasih Br. Bangun, Akibat Perbuatan Hukum Anak Dibawah Umur Dalam Perjanjian Bangun Bagi Atas Akta Notaris, Volume 15 Nomor 2 April 2021.

Liya Sukma, Pertanggung Jawaban Produk (*Product Liability*) Sebagai Salah Satu Alternatif Perlindungan Konsumen, Volume 7 Nomor 2, April 2016

Pranisa, Dantes, dan sudiatmaka, Analisis Keabsahan Perjanjian Dalam Transaksi Elektronik Melalui Media Facebook Advertising Ditinjau Berdasarkan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, Volume 4 No 2 , Tahun 2021

Tami Rusli, Tanggung Jawab Produk Dalam Hukum Perlindungan Konsumn, Volume 7 Nomor 1 Tahun 2012

## INTERNET

Arllaw, Wikipedia, Kelalaian, diakses melalui : [https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Negligence?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=id&\\_x\\_tr\\_hl=id&\\_x\\_tr\\_pto=tc,sc](https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Negligence?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc,sc), Pada 23 Maret 2022, Pukul 14.52 WIB

Garena, FAQ Free Fire, <https://ff.garena.com/others/faq/id/>, diakses pada 11 Oktober 2021, Pukul 17:41 WIB

I Putu Agus Putra Sumardana, Jual Beli Menurut KUIH Perdata, diakses melalui: <https://www.jasahukumbali.com/artikel/jual-beli-menurut-kuhperdata#:~:text=Dari%20sisi%20perikatan%2C%20jual%20beli,ke%20III%20KUHPerdata%20tentang%20Perikatan>, Pada 25 Maret 2022, Pukul 11.45 WIB

Kamus Besar Bahasa Indonesia, <https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/lalai.html>, Diakses pada 23 Maret 2020 Pukul 14.20 WIB

KEMENDIKBUD, Kamua Besar Bahasa Indonesia Daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Tanggung%20jawab>, Diakses Pada 21 Maret 2022, Pukul 23.01 WIB.

Shafira, Jenis Voucher Game Yang Wajib Kamu Ketahui, <https://www.oyindonesia.com/blog/jenis-voucher-game-yang-wajib-kamu-ketahui>, Diakes Pada : 18 Maret 2020, Pukul 11.34 WIB

Teguh Hartanto, Mengenal Nama Voucher Game di Toko Modern Fastpay,

<https://www.fastpay.co.id/blog/mengenal-nama-voucher-game-di-toko-modern-fastpay.html>, diakses pada 11 Oktober 2021, Pukul 17:29 WIB

Wida Kurniasih, Pengertian Negosiasi: Tujuan, Tahap dan Jenis-jenisnya, diakses melalui : <https://www.gramedia.com/literasi/negosiasi/amp/> Pada 27 Maret 2022 Pukul 13.17 WIB.

Yusuf Mahesa, Pengertian Voucher Dalam Akuntansi Dan Industri, Jenis Dan Manfaat, <https://belajarekonomi.com/voucher/>, diakses pada 13 Oktober 2021 Pukul 18:45 WIB

Zakky, Pengertian Tanggung Jawab Menurut Para Ahli dan Secara Umum, <https://www.zonareferensi.com/pengertian-tanggung-jawab/>, diakses pada 21 Maret 2022, Pukul 23.14 WIB.