

FORMULASI PERATURAN TENTANG PEMBATAHAN USIA DALAM TRANSAKSI ONLINE GAME VIRTUAL PROPERTY PADA TOKO SWALAYAN SEBAGAI SARANA PERLINDUNGAN ANAK

Luthfi Hafidz Rafsanjani*, Dimas Aditya Ashari, Hamdani Amriansyah

Fakultas Hukum, Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Soedarto, SH., Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah 50275, Indonesia

luthfihafidzrafsanjani@gmail.com

Abstract

Online gaming has blurred the line between games for entertainment and games for making money. Online game transactions through supermarkets are a gap in open access for children to transact. The mass media reported parental anxiety over children's consumptive behavior towards game transactions. This paper aims to analyze the current condition of online game transactions in Indonesia and formulate an age restriction formulation in transactions at supermarkets to protect children. This paper uses doctrinal law research methods with research results in the form of a Government Regulation formulation that regulates age restrictions in online game transactions at supermarkets, as well as administrative sanctions for supermarkets that violate. Recommendations given by the author from the preparation of this scientific paper include: a) It is necessary to make an effort to formulate age restrictions in online game virtual property transactions at supermarkets with the object of imposition of these restrictions targeted at supermarkets as intermediary transactions online game virtual property and consumers of a certain age; b) It is necessary to conduct legal scrutiny (legal scrutinizing) in the form of an analysis of the scope, direction of regulation, and content material in a regulatory formulation which forming in a comprehensive, sharp, and in-depth manner by taking into account the philosophical, sociological, and juridical aspects.

Keywords: Children Protection; Digital Transaction; Online Game; Supermarket; Virtual Property

Abstrak

Online game telah mengaburkan batas antara game untuk hiburan dengan game untuk menghasilkan uang. Transaksi online game melalui toko swalayan merupakan celah keterbukaan akses bagi anak untuk dapat bertransaksi. Media massa memberitakan keresahan orang tua atas perilaku konsumtif anak terhadap transaksi game. Penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini bertujuan untuk menganalisis kondisi transaksi online game di Indonesia saat ini dan merumuskan formulasi pembatasan usia dalam bertransaksi pada toko swalayan sebagai upaya perlindungan anak. Penyusunan karya tulis ilmiah ini menggunakan metode penelitian hukum doktrinal dengan hasil gagasan konseptual berupa formulasi Peraturan Pemerintah yang mengatur perihal pembatasan usia dalam bertransaksi online game di toko swalayan, serta sanksi administratif bagi toko swalayan yang melakukan pelanggaran. Rekomendasi yang diberikan oleh penulis dari penyusunan karya tulis ilmiah ini antara lain: a) Perlu dilakukannya suatu upaya formulasi tentang pembatasan usia dalam transaksi online game virtual property pada toko swalayan dengan objek pengenaan dari ketentuan pembatasan tersebut disasarkan terhadap toko swalayan sebagai perantara (intermediary) transaksi online game virtual property dan konsumen dengan usia tertentu; b) Perlu dilakukan pencermatan hukum (legal scrutinizing) berupa analisis jangkauan, arah pengaturan, serta materi muatan dalam suatu formulasi

pengaturan yang nantinya akan dibentuk secara komprehensif, tajam, dan mendalam dengan memperhatikan aspek filosofis, sosiologis, dan yuridis.

Kata Kunci: *Online Game; Perlindungan Anak; Toko Swalayan; Transaksi Digital; Virtual Property*

A. Pendahuluan

Online game merupakan salah satu hasil dari kemajuan teknologi yang turut menjadi perhatian publik. Pada tahun 2019, menurut laporan Indonesia Esports Premier League (IESPL), terdapat 62,1 juta pengguna aktif yang bermain *game* di dalam negeri. Angka tersebut menempatkan Indonesia pada posisi kedua belas sebagai negara dengan jumlah pemain *game* terbanyak di dunia, yang kemudian linier dengan tingkat volume perdagangan *online game*.¹ Tim riset internal perusahaan *fintech* DANA Indonesia menyatakan bahwa para pemain *game* dari Indonesia telah berkontribusi atas pendapatan industri *game* sebesar Rp30.000.000.000.000,00 (tiga puluh triliun rupiah) per bulan Oktober 2021. Sepanjang tahun 2021, puncak pertumbuhan transaksi *online game* dari Indonesia terjadi pada bulan Mei. Mengingat, bulan tersebut bertepatan dengan momen ramadan.²

Di mancanegara, pengaturan penggunaan *online game* menjadi perhatian tersendiri. Entertainment Software Rating Board (ESRB) sebagai lembaga kualifikasi *game* di wilayah Kanada, Meksiko, dan Amerika Serikat, mengkualifikasi pemeringkatan batasan usia dalam mengoperasikan *game*, aturan pengawasan oleh orang tua, hingga pemberian pedoman pengembang aplikasi dalam mengelola *game platform*.³ Selain itu, Google Play sebagai salah satu pasar aplikasi *online game* menetapkan klausula baku terkait syarat batasan usia dalam melakukan transaksi *virtual property*. Klausula tersebut menyatakan bahwa pihak pembeli yang berusia di bawah usia 18 tahun harus mendapatkan persetujuan orang tua atau wali sebelum melakukan transaksi.⁴ Selain Google Play, UniPin juga menetapkan klausula yang mensyaratkan seseorang minimal harus berusia 18 tahun untuk dapat menggunakan jasanya dalam bertransaksi *virtual property*.⁵ Kemudian, Tencent sebagai salah satu perusahaan besar di Tiongkok yang bergerak di bidang industri *online game* juga menerapkan suatu kebijakan

¹ Lufthi Anggraeni, *IESPL: Indonesia Peringkat 12 Pasar Gaming Dunia*, terdapat dalam <https://www.medcom.id/teknologi/game/ybDI83Pb-iespl-indonesia-peringkat-12-pasar-gaming-dunia>, diakses tanggal 21 Januari 2022

² Lim Kusuma, Konferensi Pers: Transaksi Digital untuk Bangkitkan E-Sport Indonesia, Jakarta: DANA Indonesia, 9 Desember 2021

³ ESRB, *Rating Guides*, terdapat dalam <https://www.esrb.org/ratings-guide/>, diakses tanggal 21 Januari 2022

⁴ Google Pay, *Google Pay Terms of Service*, terdapat dalam https://payments.google.com/payments/apis-secure/u/0/get_legal_document?ldo=0&ldt=googlepaytos&ldl=und, diakses tanggal 21 Januari 2022

⁵ UniPin Platform, *Terms and Conditions*, terdapat dalam <https://www.unipin.com/terms-and-conditions>, diakses tanggal 21 Januari 2022

restriktif berupa pelarangan bagi anak berusia di bawah 12 tahun untuk melakukan pembelian elemen pendukung dalam penggunaan *online game*, sebagai tindak lanjut dari pemberitaan resmi dari surat kabar yang terafiliasi dengan pemerintahan Tiongkok yang menyebut bahwa industri *game* sebagai “candu spiritual” serta memiliki pengaruh besar dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.⁶

Namun, di Indonesia, *game* dan transaksi *game* belum diatur secara komprehensif melalui peraturan perundang-undangan. Klausula pembatasan usia yang ditetapkan oleh pasar aplikasi sebagaimana dijelaskan sebelumnya pun tidak dihiraukan oleh pihak pembeli. Pada tanggal 9 Mei 2021, terunggah video di YouTube yang memperlihatkan orang tua memarahi anaknya karena anak tersebut menghabiskan Rp2.000.000,00 (dua juta rupiah) untuk membeli barang virtual *game*.⁷ Pada tanggal 6 April 2019, pengguna akun Facebook bernama Ririn Ike Wulandari mengunggah kiriman yang menyatakan rasa kecewa terhadap anaknya karena telah menghabiskan uangnya untuk bertransaksi *game* senilai Rp11.000.000,00 (sebelas juta rupiah).⁸ Selain itu, pada bulan Mei 2021, beredar berita yang menceritakan seorang pria melakukan komplain kepada pihak *minimarket* karena telah melayani anaknya untuk bertransaksi *online game* senilai Rp800.000,00 (delapan ratus ribu rupiah).⁹ Terbukanya akses bagi anak di bawah umur untuk dapat bertransaksi barang virtual *game* tanpa batasan usia serta tanpa sepengetahuan orang tua di toko swalayan merupakan salah satu implikasi dari kekosongan hukum di bidang *game*.

Sejauh ini, berbagai instrumen hukum memuat perihal perlindungan atas hak-hak anak. Dalam konstitusi, jaminan atas kelangsungan hidup, pertumbuhan, dan perkembangan anak tercantum pada Pasal 28B ayat (2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Kemudian, Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak menyatakan bahwa anak berhak atas kesejahteraan, perawatan, asuhan dan bimbingan untuk pertumbuhan dan perkembangan yang wajar. Konvensi Hak-hak Anak atau *The United Nations Convention on The Rights of The Child* 1989 (UNCRC) yang telah diratifikasi oleh pemerintah Indonesia melalui Keputusan Presiden Nomor 36 Tahun 1990

⁶ Zen Soo, *China's Tencent limits gaming for minors after media outcry*, terdapat dalam <https://www.latimes.com/world-nation/story/2021-08-03/chinas-tencent-limits-gaming-for-minors-after-media-outcry#:~:text=China's%20biggest%20gaming%20company%2C%20Tencent,%E2%80%9Cspiritual%20opium%E2%80%9D%20on%20Monday>, diakses tanggal 28 Januari 2022

⁷ Esportsku, *Viral Bocil Free Fire Top Up 2 Juta Tanpa Diketahui Orang Tuanya*, terdapat dalam <https://esportsku.com/viral-bocil-free-fire-top-up-2-juta-tanpa-diketahui-orang-tuanya/>, diakses tanggal 1 Februari 2022

⁸ Indira Mutiara K, *Pelajaran Buat Ortu! Ibu Kaget Tagihan Game Online Anak Rp 11 juta*, terdapat dalam <https://news.detik.com/berita/d-4502511/pelajaran-buat-ortu-cerita-ibu-kaget-tagihan-game-online-anak-rp-11-juta>, diakses tanggal 21 Januari 2022

⁹ CNN Indonesia, *Anak Jajan Voucher Game Rp800 Ribu, Orang Tua Cecar Kasir*, terdapat dalam <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20210512191240-92-642024/anak-jajan-voucher-game-rp800-ribu-orang-tua-cecar-kasir>, diakses tanggal 23 Januari 2022

tentang Pengesahan *Convention On The Rights Of The Child* (Konvensi tentang Hak-Hak Anak) pun melindungi keberlangsungan hidup dan perkembangan anak.¹⁰

Dari pemaparan di atas, adanya syarat batasan usia dalam melakukan transaksi *online game* di toko swalayan merupakan suatu urgensi. Hal tersebut bertujuan untuk terselenggaranya pertumbuhan dan perkembangan anak, mengingat generasi muda saat ini merupakan calon penggerak yang menentukan arah dan tujuan Negara Indonesia di masa depan. Oleh karena itu, tim penulis mengajukan suatu gagasan dalam bentuk karya tulis ilmiah yang berjudul “Formulasi Peraturan tentang Pembatasan Usia dalam Transaksi *Online Game Virtual Property* pada Toko Swalayan sebagai Sarana Perlindungan Anak”.

Berangkat dari uraian latar belakang, maka rumusan masalah yang diangkat dalam artikel ilmiah ini antara lain: 1) Bagaimana kondisi mengenai transaksi online game virtual property di Indonesia saat ini?; 2) Bagaimana formulasi peraturan mengenai pembatasan usia dalam transaksi online game virtual property pada toko swalayan dapat menjadi sarana terhadap perlindungan anak? Penyusunan artikel ilmiah ini didasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah yang diangkat, yaitu bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis kondisi mengenai transaksi *online game virtual property* di Indonesia saat ini, serta untuk mengkaji dan merumuskan konsep formulasi peraturan mengenai pembatasan usia dalam transaksi *online game virtual property* pada toko swalayan sebagai sarana terhadap perlindungan anak.

B. Pembahasan

1. Kondisi mengenai Transaksi *Online Game Virtual Property* di Indonesia Saat Ini

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi telah mempengaruhi berbagai sisi dalam kehidupan. Perkembangan kemajuan teknologi telah menyebar yang kemudian dimanfaatkan oleh berbagai lapisan masyarakat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut telah pula mengakibatkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan turut berdampak pada perubahan ekonomi, sosial, dan budaya yang secara signifikan berlangsung demikian pesatnya. Salah satu wujud dari adanya perkembangan teknologi yaitu lahirnya Revolusi Industri 4.0 yang mendorong kinerja manusia dari penggunaan cara-cara manual menjadi sistem otomatisasi atau digitalisasi pada setiap proses dan aktivitasnya. Revolusi tersebut menekankan pada penerapan aspek digital pada setiap industri seperti teknologi informasi, perdagangan digital, maupun permainan interaktif secara daring. Teknologi terpenting dalam industri 4.0 tersebut yaitu berupa *mobile computing*, *cloud-computing*, dan *big*

¹⁰ Lihat pada Pasal 6 angka 2 Konvensi Hak-hak Anak (*Convention on The Rights of The Child*)

data, di mana salah satu contoh teknologi yang berkaitan dengan industri 4.0 adalah *Internet of Things*.¹¹

Eksistensi *online game* telah mengaburkan batas antara *game* sebagai hiburan dengan *game* sebagai sarana untuk menghasilkan uang dalam dunia nyata. Popularitas suatu *online game* juga menjadi faktor maraknya jual beli *virtual property* yang dilakukan oleh para pemain dengan menggunakan uang kartal. Semakin populer suatu *online game*, semakin banyak pula pemain yang melakukan kegiatan jual beli.¹² Hal ini diperkuat dengan pernyataan tim riset DANA Indonesia yang menyatakan bahwa para pemain *game* dari Indonesia telah berkontribusi atas pendapatan industri *game* sebesar Rp30.000.000.000.000,00 (tiga puluh triliun rupiah) per bulan Oktober 2021.¹³

Sejauh ini, jenis *game* yang banyak dikembangkan oleh pembuat *game* (*developer*) adalah jenis *online game* yang dapat dimainkan dengan gratis, namun di dalamnya mengandung unsur pembayaran. Keberagaman metode pembayaran yang tersedia mempermudah pemain *game* untuk melakukan transaksi *virtual property*. Metode pembayaran yang tersedia antara lain melalui layanan *internet banking*, dompet digital, hingga melalui toko swalayan

Pasal 17 Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 23/POJK.01/2019 Tentang Perubahan Atas Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 12/POJK.01/2017 Tentang Penerapan Program Anti Pencucian Uang Dan Pencegahan Pendanaan Terorisme Di Sektor Jasa Keuangan memuat ketentuan bahwa penyedia jasa keuangan wajib mengidentifikasi identitas calon nasabah. Kartu Tanda Penduduk Elektronik (KTP-el) wajib digunakan pada saat proses verifikasi identitas calon nasabah melalui sarana elektronik.¹⁴ Berbagai penyedia jasa keuangan yang menyediakan jasa metode pembayaran pun telah mensyaratkan pelampiran KTP. Dalam hal kepemilikan akun internet banking, setiap bank telah mensyaratkan calon nasabahnya untuk menunjukkan KTP. Selain itu, tiap perusahaan fintech pun menetapkan syarat pelampiran foto KTP saat tahapan pendaftaran akun.

Pasal 15 Peraturan Presiden Nomor 96 Tahun 2018 tentang Persyaratan Dan Tata Cara Pendaftaran Penduduk Dan Pencatatan Sipil menyatakan bahwa penerbitan KTP-el harus

¹¹ Ahmad M. Ramli, dkk. *Hukum Telematika*, Cetakan Pertama, Edisi Kedua, Penerbit Universitas Terbuka, Tangerang Selatan, 2020 hlm. 36. Lihat juga pada Frank Corded dan Nigel Stacey, *Is UK Industri Ready for the Fourth Industrial Revolution?*, The Boston Consulting Group, Boston, 2017, hlm. 5

¹² Mahendra Adhi Purwanta, *Analisa Hukum Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online*, Tesis Program Magister Hukum Universitas Indonesia, 2012, hlm. 151

¹³ Lim Kusuma, Konferensi Pers: Transaksi Digital untuk Bangkitkan E-Sport Indonesia, Jakarta: DANA Indonesia, 9 Desember 2021

¹⁴ Lihat Penjelasan Pasal 17 Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 23/POJK.01/2019 Tentang Perubahan Atas Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 12/POJK.01/2017 Tentang Penerapan Program Anti Pencucian Uang Dan Pencegahan Pendanaan Terorisme Di Sektor Jasa Keuangan

memenuhi persyaratan telah berusia 17 (tujuh belas) tahun. Artinya, anak di bawah usia tersebut tidak dapat memiliki KTP-el. Sehingga, anak tidak dapat pula mendaftarkan akun internet banking ataupun akun fin-tech. Berarti, secara sistem, anak tidak akan memiliki akses atas transaksi game secara langsung melalui handphone.

Namun, sejauh ini, toko swalayan tidak mensyaratkan penunjukan KTP dalam bertransaksi *game*. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembayaran melalui toko swalayan merupakan celah keterbukaan akses bagi anak untuk dapat bertransaksi *game*. Kasus-kasus empiris perihal anak bertransaksi *game* sebagaimana telah diuraikan pada bagian latar belakang di atas merupakan petunjuk akan adanya celah keterbukaan akses bagi anak untuk melakukan transaksi *game*. Berdasarkan pada sumber berita sebelumnya, orang tua merasa kecewa, marah, dan sedih atas perilaku anak melakukan transaksi *game*, mengingat pembayaran yang dilakukan oleh anak bersumber pada pendanaan dari orang tua.

Pertimbangan psikis merupakan hal yang melatarbelakangi adanya syarat pembatasan usia untuk dapat bertransaksi. Pasalnya, anak belum memiliki kematangan berpikir yang cukup untuk mengambil keputusan. Kemampuan dan keterampilan kognitif (kemampuan untuk memproses pengetahuan) pada anak masih kurang matang. Hal ini tidak sebanding dengan orang dewasa.¹⁵ Selain itu, perkembangan teknologi, informasi, dan media massa menumbuhkan sikap materialistik pada anak. Pada masa remaja, anak merasa membutuhkan pengakuan bahwa dirinya hebat oleh teman sebaya, di mana kepemilikan atas barang membuat anak merasa hebat. Anak akan memamerkan barang-barang kepemilikannya kepada teman sebayanya. Selain itu, anak sering berganti-ganti barang kepemilikannya untuk tetap mempertahankan pengakuan atas dirinya dan tidak dikucilkan.¹⁶

Kemudian, dampak dari aktivitas bermain *game* dalam jangka panjang dapat menimbulkan rasa ketergantungan, rasa bersalah (*feelings of guilt*), mengutamakan bermain *game* dibanding kegiatan lain (*salience*), dan depresi.¹⁷ *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders 5th Edition* (DSM-5) menyebutkan bahwa bermain *online game* secara konsisten dan terus menerus menimbulkan gejala *Internet Gaming Disorder*, yang setidaknya dialami selama 12 bulan, terdiri atas: 1) terlalu sibuk bermain *online game* hingga

¹⁵ Anna Triwijayati, "Kompetensi Anak Dalam Mengambil Keputusan Konsumsi serta Regulasi dan Pemberdayaan Konsumen Anak dalam Mengonsumsi Makanan Jajanan", *Jurnal Aplikasi Manajemen*, Vol. 10, No. 2, Universitas Brawijaya, 2012, hlm. 319. Lihat juga pada Calvert, S.L., "Children as Consumers: Advertising and Marketing", *The Future Children*, Vol. 18, No. 1, 2008, hlm. 205–234

¹⁶ Marsha L Richins dan Lan Nguyen Chaplin, *Loc. Cit*

¹⁷ Alexander von Gontard, dkk., "Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review", *Developmental Medicine & Child Neurology*, Vol. 60, No. 7, Mac Keith Press, hlm. 647. Lihat juga pada Kuss DJ dan Griffiths MD, "Internet gaming addiction: a systematic review of empirical research", *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol. 10, No. 2, Springer New York, 2012, hlm. 278

menjadikannya kegiatan dominan dalam kehidupan sehari-hari;¹⁸ 2) gejala ketika tidak tersedia *online game* di hadapannya (misal kesedihan, mudah marah, dan kecemasan); 3) keinginan untuk memperbanyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *online game*; 4) tidak dapat mengendalikan penggunaan *online game*; 5) kehilangan minat terhadap hobi dan hiburan yang dimiliki sebelumnya; 6) keinginan untuk tetap bermain *online game* meskipun pengidap menyadari akan adanya masalah psikososial; 7) berbohong kepada orang lain perihal waktu yang dihabiskan untuk *online game*; 8) menjadikan *online game* sebagai pelarian atas perasaan buruk (misalnya rasa cemas, rasa bersalah, dan putus asa); dan, 9) mengabaikan aspek penting dalam kehidupan (misalnya pendidikan, pekerjaan, hubungan sosial).

Aspek pendidikan di Indonesia pun patut dijadikan pertimbangan dalam upaya pemenuhan kebutuhan akan pertumbuhan dan perkembangan anak. Lantaran, berdasarkan laporan *Programme for International Student Assessment 2018* (PISA 2018) yang diselenggarakan oleh *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD), Indonesia berada pada peringkat ke-74 dari 79 negara peserta. Program tersebut menguji pelajar berusia 15 tahun yang dipilih secara acak. Indonesia meraih skor 371 pada kategori kemampuan membaca siswa, yang mana skor tersebut jauh di bawah skor rata-rata OECD yakni 487. Pada bidang keterampilan matematika, Indonesia meraih skor 379, selisih 110 skor dari rata-rata OECD, yaitu 489. Pada bidang sains, Indonesia meraih skor 396 yang mana skor tersebut jauh di bawah rata-rata OECD dengan skor 489.¹⁹ Komparasi laporan PISA 2012, PISA 2015, dan PISA 2018 dapat dilihat di Gambar 1.

Grafik pada Gambar 1 menunjukkan bahwa perolehan skor Indonesia pada PISA 2015²⁰ sempat mengalami kenaikan apabila dikomparasikan dengan perolehan skor sebelumnya, yakni pada PISA 2012.²¹ Namun, pada PISA 2018, skor yang diraih Indonesia menurun kembali. Artinya, peningkatan kompetensi pelajar Indonesia belum konsisten.

Berbagai instrumen hukum di Indonesia telah memuat perlindungan atas hak-hak anak. Pasal 28B ayat (2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 memuat jaminan atas kelangsungan hidup, pertumbuhan, dan perkembangan anak. Selanjutnya, Pasal 4 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak menyatakan bahwa setiap anak berhak untuk dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar

¹⁸ American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, edisi kelima*, American Psychiatric Publishing, Arlington, Virginia, 2013, hlm. 795

¹⁹ Organization for Economic Co-operation and Development, dan Programme for International Student Assessment, "PISA 2018 Results Combined Executive Summaries: Vol. I, II & III", *Programme for International Student Assessment*, OECD, Paris, 2019

²⁰ Organization for Economic Co-operation and Development, dan Programme for International Student Assessment, "PISA 2015 Results in Focus", *Programme for International Student Assessment*, OECD, Paris, 2016

²¹ Organization for Economic Co-operation and Development, dan Programme for International Student Assessment, "PISA 2012 Results in Focus", *Programme for International Student Assessment*, OECD, Paris, 2014

sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Kemudian, Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak menyatakan bahwa anak berhak atas kesejahteraan, perawatan, asuhan dan bimbingan untuk pertumbuhan dan perkembangan yang wajar.²²

Konvensi Hak-hak Anak PBB telah diratifikasi oleh pemerintah Indonesia melalui Keputusan Presiden Nomor 39 Tahun 1990 tentang Pengesahan *Convention On The Rights of The Child* (Konvensi Tentang Hak-Hak Anak). Menurut Konvensi Hak-hak Anak yang diadopsi dari Majelis Umum PBB 1989, setiap anak tanpa memandang ras, jenis kelamin, asal-usul keturunan, agama, maupun bahasa, memiliki: 1) Hak atas kelangsungan hidup, menyangkut hak atas tingkat hidup yang layak dan pelayanan kesehatan; dan, 2) Hak untuk berkembang, mencakup hak atas pendidikan, informasi, waktu luang, kegiatan seni dan budaya, kebebasan berpikir, berkeyakinan dan beragama.²³

Suatu bangsa harus mampu membentuk dan membina tata kehidupan serta kepribadiannya. Upaya ini harus dilakukan secara berkesinambungan dari generasi ke generasi. Demi terselenggaranya upaya tersebut, setiap generasi perlu dibekali oleh generasi yang terdahulu. Hal ini hanya akan terwujud jika generasi penerus mengamalkan falsafah hidup bangsa. Pancasila sebagai pandangan hidup dan dasar tata sosial bangsa Indonesia harus dijadikan dasar dalam upaya untuk memelihara, membina, dan meningkatkan kesejahteraan anak dengan tujuan untuk melindungi kelangsungan hidup dan kepribadian bangsa. Karena anak belum memiliki kemampuan untuk berdiri sendiri baik secara rohani, jasmani maupun sosial, maka generasi pendahulunya memikul tanggung jawab untuk menjamin, memelihara, dan mengamankan kepentingan anak.²⁴

Instrumen hukum nasional yang ada saat ini belum sepenuhnya optimal dalam mengakomodasi pengaturan mengenai penyelenggaraan *online game*, khususnya terhadap kegiatan bertransaksi dengan klasifikasi serta batasan tertentu di dalamnya. Sejauh ini, pengaturan perihal *game* secara spesifik hanya termuat pada ketentuan peraturan perundang-undangan yang dikeluarkan oleh Menteri, yaitu melalui Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Materi muatan pada peraturan tersebut hanya mengatur perihal pengelompokan *game* untuk kelompok usia tertentu yang didasarkan pada kelayakan konten-konten yang termuat. Selain itu, secara hierarkis peraturan tersebut merupakan penjelasan lanjutan secara teknis dari ketentuan peraturan perundang-undangan di atasnya yang menjadi dasar dalam pembentukan Peraturan Menteri tersebut.

²² Lihat pada Pasal 6 angka 2 Konvensi Hak-hak Anak (*Convention on The Rights of The Child*)

²³ Abu Huraerah, *Op.Cit*, hlm. 35

²⁴ Lihat pada bagian umum Penjelasan Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak

Sesuai dengan kewenangannya untuk merumuskan dan melaksanakan kebijakan, serta melakukan pengawasan atas pelaksanaan kebijakan di bidang penyelenggaraan sistem dan transaksi elektronik, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) menjadi garda terdepan dalam menjamin perlindungan serta pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal, merata, dan terpenuhinya rasa aman dari segala bentuk penyalahgunaan. Sebagai upaya dukung terhadap pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dengan spesifikasi pada hal perdagangan, Kementerian Perdagangan (Kemendag) saat ini berperan dalam menyelenggarakan segala urusan di bidang perdagangan, khususnya pada perdagangan yang proses transaksinya dilakukan melalui serangkaian perangkat serta prosedur elektronik. Baik dari segi perumusan ketentuan, pelaksanaan, hingga pengawasan atas pelaksanaan ketentuan di bidang perdagangan menjadi bagian dari ranah kewenangan dari Kemendag. Terdapat penataan kembali terhadap pembagian kewenangan dalam penyelenggaraan urusan di bidang perdagangan sebagai implikasi dari lahirnya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja, di antaranya yaitu perubahan terhadap ketentuan mengenai pemberian dan pencabutan izin usaha yang semula merupakan kewenangan dari Kemendag bersama dengan pemerintah daerah, saat ini dengan menggunakan nomenklatur baru berupa perizinan berusaha sepenuhnya tersentral menjadi bagian dari kewenangan pemerintah pusat.²⁵

2. Formulasi Peraturan mengenai Pembatasan Usia dalam Transaksi *Online Game Virtual Property* pada Toko Swalayan sebagai Solusi Perlindungan Anak

Dalam struktur kenegaraan modern, negara beserta dengan sistem pemerintahannya secara intensif melakukan intervensi terhadap berbagai bidang kehidupan masyarakat, mulai dari aktivitas yang berkaitan dengan proses produksi, teknologi, pendidikan, keluarga, hingga urusan pendampingan serta pemenuhan terhadap kebutuhan tumbuh kembang anak. Kegiatan dan pelayanan masyarakat yang dilakukan oleh negara, khususnya terhadap kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat yang mengarah pada pemenuhan kesejahteraan tersebut, memberikan pemahaman bahwa karakteristik dari negara ini dikenal sebagai suatu konsep negara kesejahteraan (*welfare state*). Sebagai negara yang mengupayakan pemenuhan terhadap kesejahteraan umum, Indonesia secara konsep mengarah pada perwujudan sebagai negara kesejahteraan (*welfare state*).²⁶ Hal tersebut ditandai pada kondisi di mana selain melakukan urusan terhadap upaya menjaga keamanan dan ketertiban (*rust en orde*), negara melalui sistem pemerintahan beserta dengan perangkat kelembagaannya juga secara aktif turut

²⁵ Lihat pada Pasal 46 angka 6 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja

²⁶ Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum*, Cetakan ke-6, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2006, hlm. 181

mengintervensi hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat.²⁷ Sebagai alat kontrol sosial (*social engineering*), keberadaan hukum secara sistematis digunakan untuk merekayasa serta mengukuhkan pola-pola kebiasaan dan tingkah laku yang terdapat dalam masyarakat guna mengarahkannya kepada tujuan-tujuan yang dikehendaki oleh pembentuk instrumen hukum tersebut.²⁸

Berdasarkan pertimbangan pertumbuhan dan perkembangan anak, kesejahteraan, serta peraturan-peraturan di bidang perlindungan hak anak sebagaimana telah dijabarkan sebelumnya, formulasi peraturan yang secara khusus mengatur perihal syarat usia minimal dalam bertransaksi *game* melalui toko swalayan merupakan suatu langkah yang urgen untuk dilakukan. Hal ini bertujuan untuk melindungi anak dari segala pengaruh buruk *game*, mengingat generasi muda saat ini merupakan calon penerus bangsa di masa depan.

Pengaturan secara spesifik mengenai pembatasan usia menjadi penting bagi toko swalayan sebagai pedoman pelaksanaan untuk tidak melayani anak di bawah umur. Maka, dalam mencegah adanya transaksi di bawah umur, setiap orang yang ingin bertransaksi *online game* melalui toko swalayan harus menunjukkan kartu identitas atau tanda pengenal lain yang membuktikan bahwa orang tersebut telah cakap dan memiliki kualifikasi yang dipersyaratkan oleh formulasi pengaturan tersebut. Dalam konsep ini, pembeli setidaknya harus berusia 21 tahun untuk dapat dilayani oleh pihak toko dalam bertransaksi. Pemenuhan unsur kecakapan dalam Pasal 1320 KUHPerdara merupakan pertimbangan dalam konsep syarat minimal usia 21 tahun untuk dapat bertransaksi *online game* melalui toko. Mengingat, Pasal 330 KUHPerdara menyatakan bahwa belum dewasa adalah mereka yang berusia di bawah 21 tahun. Selain upaya perlindungan anak dari segi psikis, dari segi hukum ketentuan ini sekaligus melindungi pihak toko swalayan dari adanya kemungkinan gugatan pembatalan perjanjian oleh pihak orang tua atau wali konsumen dengan alasan bahwa suatu perjanjian yang tidak memenuhi unsur kecakapan hukum adalah dapat dibatalkan (*voidable*).

Munculnya konsep formulasi peraturan tentang pembatasan usia dalam transaksi *online game virtual property* pada toko swalayan dilatarbelakangi oleh kondisi di mana saat ini belum ada pengaturan secara spesifik mengenai kegiatan bertransaksi *online game virtual property* yang disasarkan bagi konsumen dengan usia tertentu. Pengaturan tersebut diarahkan dengan penerapan kewajiban kepada toko swalayan yang menjadi perantara dalam kegiatan jual beli elemen pendukung *online game* berupa *virtual property* untuk membatasi segala bentuk kegiatan bertransaksi tersebut dengan sasaran bagi anak di bawah umur.

²⁷ Ridwan HR, *Hukum Administrasi Negara*, Edisi Revisi, Cetakan ke-14, Rajawali Pers, Jakarta, 2018, hlm. 15

²⁸ Satjipto Rahardjo, *Op.Cit*, hlm. 206-208

Secara implementatif, penulis mengaggas ketentuan mengenai pembatasan usia dalam transaksi *online game virtual property* untuk dituangkan melalui Peraturan Pemerintah. Pilihan pengaturan melalui produk hukum berupa Peraturan Pemerintah merupakan langkah strategis dan ideal untuk dilakukan, mengingat proses pembentukan Peraturan Pemerintah yang sepenuhnya menjadi kewenangan Presiden sebagai pemegang kekuasaan pemerintahan²⁹ lebih mudah dilakukan jika dibandingkan dengan pembentukan peraturan melalui Undang-Undang atau Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang yang terlebih dahulu memerlukan persetujuan Dewan Perwakilan Rakyat.³⁰ Guna menjalankan Undang-Undang sebagaimana mestinya, formulasi materi muatan pada Peraturan Pemerintah perlu didasarkan serta tidak boleh bertentangan dengan pengaturan yang terdapat dalam ketentuan suatu Undang-Undang sebagai dasar pembentukannya.³¹ Meskipun Undang-Undang tidak menyatakan secara eksplisit mengenai keharusan untuk dibentuknya suatu Peraturan Pemerintah sebagai aturan pelaksanaannya, Peraturan Pemerintah tetap dapat dibentuk untuk menjalankan dan menjabarkan secara rinci terhadap peraturan perundang-undangan yang berada di atasnya sebagai dasar pembentukan, meskipun secara tekstual pada materi muatan suatu Undang-Undang tersebut tidak menyebutkan pendelegasian secara tegas.³²

Ketentuan yang digunakan sebagai landasan yuridis dari konsep pembentukan peraturan mengenai pembatasan kegiatan bertransaksi *online game virtual property* dengan sasaran bagi anak di bawah umur antara lain yaitu mendasarkan pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan, dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja. Dasar peraturan perundang-undangan yang digunakan tersebut selaras dengan proses pembentukan, pelaksanaan, dan pengawasan atas pelaksanaan dari ketentuan mengenai pembatasan usia dalam transaksi *online game virtual property* yang bersifat lintas sektoral dan koordinatif antarkementerian, di antaranya yaitu dilakukan oleh Kementerian Perdagangan bersama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika.³³

Konsekuensi logis dari adanya pengaturan yang dirumuskan dalam bentuk kewajiban kepada toko swalayan untuk membatasi kegiatan bertransaksi *virtual property* yang diperuntukkan sebagai elemen tambahan bagi aktivitas *online game* antara lain yaitu diikuti oleh

²⁹ Lihat pada Pasal 4 ayat (1) dan Pasal 5 ayat (2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

³⁰ Lihat pada Pasal 20 ayat (2) dan Pasal 22 ayat (2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Lihat juga pada Maria Farida Indrati S., *Ilmu Perundang-Undangan II: Proses dan Teknik Penyusunan*, Edisi Revisi, Penerbit PT Kanisius (Anggota IKAPI), Yogyakarta, 2020, hlm. 91

³¹ Lihat pada Penjelasan Pasal 7 ayat (2) dan Pasal 12 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan

³² Maria Farida Indrati S., *Op.Cit*, hlm. 236-239

³³ Penyusunan Rancangan Peraturan Pemerintah dapat dibentuk oleh antarkementerian dan/atau lembaga pemerintah nonkementerian. Lihat pada Pasal 54 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan

pemberian sanksi administratif sebagai upaya dukung dari aspek daya laku (*validity*) dan kedayagunaan (*efficacy*) suatu peraturan perundang-undangan. Hal ini merupakan bagian dari kewenangan Pemerintah untuk menetapkan larangan atau pembatasan perdagangan jasa untuk kepentingan nasional dengan alasan untuk melaksanakan peraturan perundang-undangan, di mana setiap pelanggaran yang dilakukan oleh pelaku usaha terhadap larangan atau pembatasan tersebut dapat dijatuhkan pengenaan berupa sanksi administratif.³⁴

Pengaturan lanjutan mengenai pengenaan sanksi administratif melalui produk hukum berupa Peraturan Pemerintah sebagai bentuk pelaksanaan dari ketentuan Undang-Undang di antaranya yaitu termuat dalam Pasal 17 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 37 ayat (2) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan (yang kemudian diubah dengan ketentuan Pasal 46 angka 27 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja), serta Pasal 184 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja sebagai landasan pembentukan secara yuridis dalam konteks peraturan perundang-undangan. Dimensi materi muatan dalam ketentuan tersebut di antaranya yaitu mengatur tentang pendelegasian pembentukan ketentuan lanjutan mengenai penyelenggaraan transaksi elektronik dan penyelenggaraan di bidang perdagangan melalui Peraturan Pemerintah, termasuk pengaturan mengenai pengenaan sanksi administratif atas bentuk pelanggaran yang telah ditentukan melalui undang-undang tersebut. Serta, dalam ketentuan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja, diatur pula mengenai ketentuan peralihan guna menyikapi kondisi transisional pasca pemberlakuan undang-undang tersebut dalam rangka menjamin kepastian hukum terhadap pemberlakuan perizinan berusaha atau izin sektor yang telah terbit sebelum lahirnya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja.

Beberapa hal yang menjadi konsep dari jangkauan serta arah pengaturan mengenai pengenaan sanksi administratif atas pelanggaran ketentuan mengenai pembatasan kegiatan bertransaksi *online game virtual property* bagi konsumen dengan usia tertentu di antaranya: 1) Kriteria, jenis, dan tata cara pengenaan sanksi administratif atas pelanggaran ketentuan diatur lebih lanjut melalui Peraturan Pemerintah;³⁵ 2) Jenis sanksi administratif secara berjenjang dikenakan dari Kementerian Perdagangan kepada toko swalayan sebagai pelaku usaha yang melakukan pelanggaran ketentuan, mulai dari teguran tertulis, denda administratif, pembekuan perizinan berusaha, hingga pencabutan perizinan berusaha; 3) Penjatuhan sanksi diberikan dari Kementerian Perdagangan kepada Pelaku Usaha, di mana dalam pengenaan sanksi tersebut dilakukan melalui koordinasi bersama dengan kementerian terkait yang

³⁴ Lihat pada Pasal 35 ayat (1) huruf g dan Pasal 37 ayat (2) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan, yang kemudian diubah dengan ketentuan Pasal 46 angka 27 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja

³⁵ Lihat pada Pasal 46 angka 27 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja

menyelenggarakan urusan di bidang komunikasi dan informatika; 4) Dalam kondisi transisional, pencabutan izin usaha dilakukan oleh penerbit izin (Pejabat berwenang yang menerbitkan izin usaha di bidang perdagangan sebelum berlakunya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja) berdasarkan rekomendasi dari Menteri Perdagangan, atau dilakukan pencabutan langsung oleh Menteri Perdagangan apabila perizinan berusaha diterbitkan setelah berlakunya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;³⁶ 5) Apabila penerbit izin tidak melakukan pencabutan izin usaha dalam kurun waktu 30 (tiga puluh) hari sejak rekomendasi diberikan, maka perizinan berusaha toko swalayan yang melanggar ketentuan pembatasan bertransaksi tersebut dinyatakan tidak berlaku demi hukum; 6) Penetapan pencabutan izin usaha di bidang perdagangan yang dinyatakan tidak berlaku demi hukum tersebut ditetapkan melalui Keputusan Menteri Perdagangan; dan, 7) Dalam hal pelaku usaha yang dikenakan sanksi menyatakan keberatan atas keputusan yang dikeluarkan oleh penerbit izin atau Menteri Perdagangan, keberatan tersebut dapat diajukan dengan penyelesaian secara litigasi berupa pengajuan gugatan sengketa melalui Pengadilan Tata Usaha Negara,³⁷ di mana gugatan diajukan kepada Pengadilan Tata Usaha Negara sesuai dengan tempat kedudukan tergugat.³⁸

Serta, apabila dikaitkan dengan pengaturan kegiatan bertransaksi yang notabene berada dalam lingkup privat yang kemudian diatur juga lebih lanjut ke dalam suatu norma hukum publik, tentunya hal ini sejalan serta dapat dipahami melalui rujukan pendapat menurut **Benyamin Akzin**. Dilihat dari struktur norma (*norm structure*) bahwa posisi hukum publik sejatinya berada di atas hukum privat, sedangkan dari segi struktur kelembagaan (*institutional structure*), lembaga-lembaga negara (*public authorities*) terletak di atas masyarakat (*population*). Sehingga, kondisi tersebut menguatkan pemikiran bahwa norma hukum yang diciptakan oleh lembaga-lembaga negara mempunyai kedudukan lebih tinggi daripada norma-norma hukum privat yang dibentuk oleh masyarakat melalui suatu perikatan yang bersifat perdata.³⁹

Piranti hukum yang dibentuk serta diarahkan guna memberikan batasan dalam kegiatan bertransaksi *virtual property* dengan diperuntukkan sebagai elemen penunjang dalam penggunaan *online game* di atas tidak semata-mata dimaksudkan untuk mematikan usaha toko swalayan sebagai pelaku usaha dan sekadar memberikan perlindungan kepada konsumen saja, akan tetapi pengaturan tersebut juga berpihak kepada pemenuhan hak bagi pelaku usaha

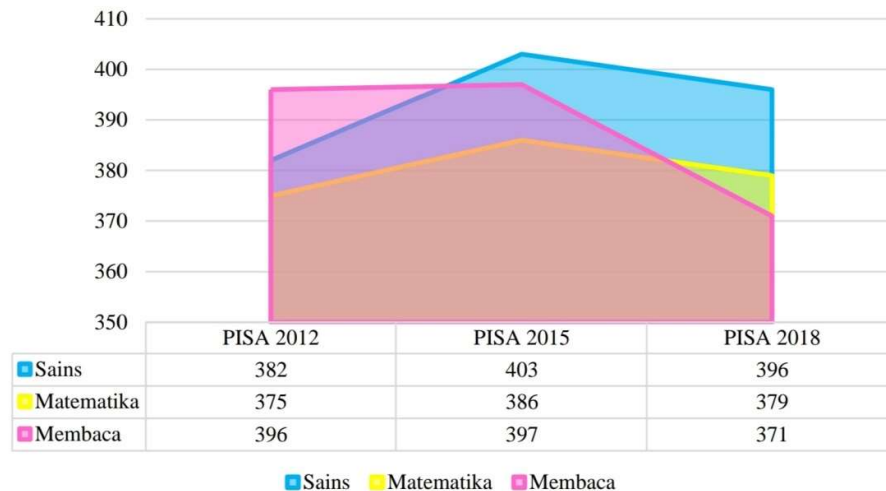
³⁶ Lihat pada Pasal 184 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja

³⁷ Lihat pada Pasal 1 angka 10 Undang-Undang Nomor 51 Tahun 2009 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1986 tentang Peradilan Tata Usaha Negara

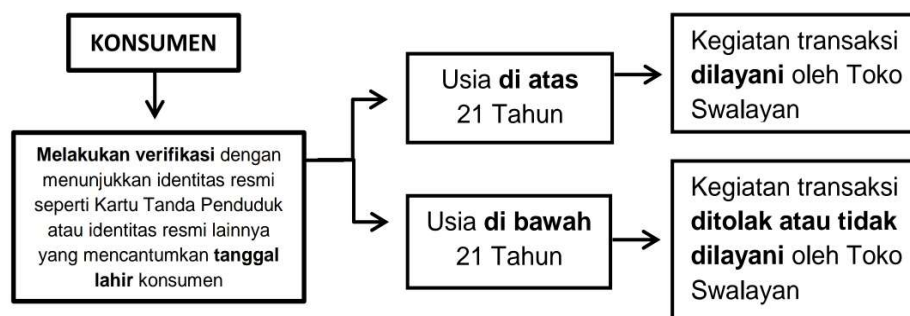
³⁸ Lihat pada Pasal 54 ayat (1) Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1986 tentang Peradilan Tata Usaha Negara

³⁹ Maria Farida Indrati S., *Op.Cit*, hlm. 45. Lihat juga pada Benyamin Akzin, *Law, State, and International Legal Order Essays in Honor of Kelsen*, The University of Tennessee Press, Knoxville, 1964, hlm. 3-5

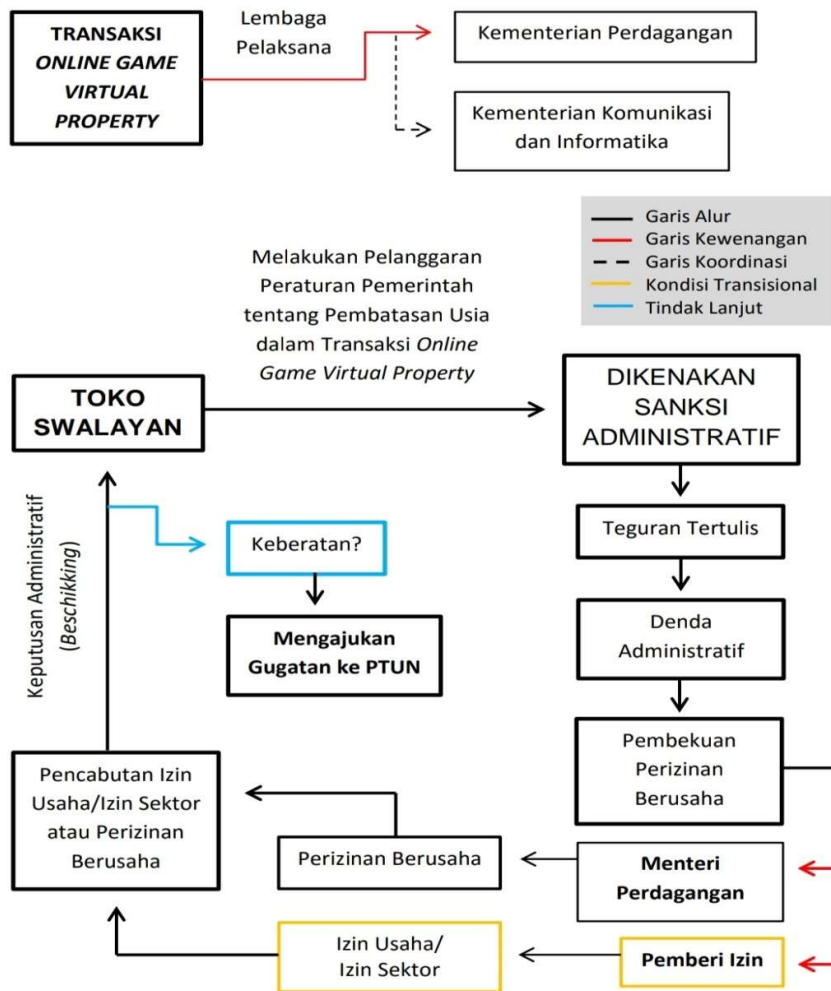
sebagai upaya mendorong iklim berusaha yang sehat melalui penyediaan barang dan/atau jasa yang berkualitas. Ketentuan mengenai pembatasan kegiatan bertransaksi tersebut dimaksudkan agar dapat memberikan perlindungan hukum bagi pelaku usaha dari tindakan konsumen yang beritikad tidak baik, serta meminimalkan risiko bagi pelaku usaha untuk bersengketa dengan konsumen.



Gambar 1. Komparasi Skor Indonesia pada Program PISA (2012, 2015, dan 2018)
 Sumber: Organization for Economic Co-operation and Development, "Programme for International Student Assessment" dan Hasil Olahan Penulis



Gambar 2. Bagan Konsep Alur Penerapan Pembatasan Transaksi Online Game Virtual Property pada Toko Swalayan
 Sumber: Hasil Olahan Penulis



Gambar 3. Bagan Konsep Alur Penerapan Sanksi Administratif atas Pelanggaran Peraturan mengenai Pembatasan Transaksi *Online Game Virtual Property*

Sumber: Hasil Olahan Penulis

C. Simpulan

Semakin populer suatu *online game*, semakin banyak pula pemain yang melakukan jual beli. Popularitas suatu *online game* merupakan faktor maraknya jual beli *virtual property* yang dilakukan oleh para pemain dengan menggunakan mata uang asli di dunia nyata. Keberagaman metode pembayaran yang tersedia mempermudah pemain game untuk melakukan transaksi *virtual property*. Pembayaran melalui toko swalayan merupakan salah satu metode pembayaran yang tersedia. Namun, toko swalayan merupakan celah terbukanya akses bagi anak untuk bertransaksi game. Media massa pun memberitakan fenomena perilaku konsumtif anak dalam bertransaksi game. Padahal, berbagai penelitian menyatakan bahwa

game membawa dampak buruk terhadap psikis anak, tumbuh kembang anak, serta prestasi belajar. Selain itu, jaminan atas pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan hak konstitusional anak. Instrumen hukum yang belum optimal dalam mengakomodasi peraturan perihal game secara khusus turut serta berkontribusi atas fenomena ini. Oleh karena itu, diperlukan adanya suatu peraturan yang secara spesifik mengatur perihal pembatasan usia transaksi *online game* yang dilakukan melalui toko swalayan.

Keberadaan konsep negara kesejahteraan (*welfare state*), kontrol sosial (*social engineering*), serta jaminan akan tumbuh kembang anak memberikan pertimbangan bahwa diperlukan suatu peraturan yang memuat ketentuan pembatasan usia dalam bertransaksi *online game* melalui toko swalayan. Instrumen hukum berupa Peraturan Pemerintah merupakan langkah yang strategis karena pembentukan Peraturan Pemerintah lebih mudah dibandingkan pembentukan Undang-Undang. Mengingat, Presiden selaku kepala pemerintahan memiliki wewenang untuk membentuk Peraturan Pemerintah tanpa perlu persetujuan Dewan Perwakilan Rakyat. Perumusan pengaturan, pelaksanaan, dan pengawasan atas pelaksanaan ketentuan ini dilakukan oleh Kementerian Perdagangan bersama dengan kementerian yang menyelenggarakan urusan di bidang komunikasi dan informatika. Terhadap toko swalayan yang melanggar dikenakan sanksi administratif secara berjenjang yang terdiri dari teguran tertulis, denda administratif, pembekuan perizinan berusaha, hingga pencabutan perizinan berusaha.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Akzin, Benyamin. *Law, State, and International Legal Order Essays in Honor of Kelsen*. Knoxville: The University of Tennessee Press. 1964.
- American Psychiatric Association. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, Edisi Kelima. Arlington: 2013.
- Bachtiar. *Metode Penelitian Hukum*, Cetakan Pertama. Tangerang Selatan: UNPAM Press. 2018.
- Black, Henry Campbell. *Black's Law Dictionary: Definitions of the Terms and Phrase of American and English Jurisprudence, Ancient and Modern*, Edisi Revisi Keempat. Saint Paul Minnesota: West Publishing Co. 1951.
- Corded, Frank, dan Nigel Stacey. *Is UK Industri Ready for the Fourth Industrial Revolution?*. Boston: The Boston Consulting Group. 2017.
- HR, Ridwan. *Hukum Administrasi Negara*, Edisi Revisi, Cetakan ke-14. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Huraerah, Abu. *Kekerasan terhadap Anak*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia, 2018.
- Irwansyah. *Penelitian Hukum: Pilihan Metode dan Praktik Penulisan Artikel*. Edisi Revisi, Cetakan 4. Yogyakarta: Mitra Buana Media, 2021.

- Marzuki, Peter Mahmud. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Grup, 2005.
- McConville, Mike dan Wing Hong Chui. *Research Methods for Law: Second Edition*, Edisi Pertama. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007.
- Munir, Nudirman. *Pengantar Hukum Siber Indonesia*, Cetakan ke-1, Edisi ketiga. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020.
- Rahardjo, Satjipto. *Ilmu Hukum*, Cetakan ke-6. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2006.
- Rami, Ahmad M., dkk. *Hukum Telematika*, Cetakan Pertama, Edisi Kedua. Tangerang Selatan: 2020.
- S, Maria Farida Indrati. *Ilmu Perundang-Undangan 1: Jenis, Fungsi, dan Materi Muatan*, Edisi Revisi. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius (Anggota IKAPI), Yogyakarta, 2020, hlm. 11.
- S, Maria Farida Indrati. *Ilmu Perundang-Undangan II: Proses dan Teknik Penyusunan*, Edisi Revisi. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius (Anggota IKAPI), 2020.
- Turban, Efraim, dkk. *Electronic Commerce 2018: A Managerial and Social Networks Perspective*, Edisi Kesembilan. Gewerestrasse: Springer International Publishing. 2017.

Jurnal:

- Calvert, S.L. "Children as Consumers: Advertising and Marketing". *The Future Children*. Vol. 18, No. 1. (2008): 205-234.
- DJ, Kuss dan Griffiths MD. "Internet gaming addiction: a systematic review of empirical research". *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol. 10, No. 2, (2012): 278-296.
- Triwijayati, Anna. "Kompetensi Anak Dalam Mengambil Keputusan Konsumsi serta Regulasi dan Pemberdayaan Konsumen Anak dalam Mengonsumsi Makanan Jajanan". *Jurnal Aplikasi Manajemen*, Vol. 10, No. 2. (2012): 318-328.
- Von Gontard, Alexander, dkk. "Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review". *Developmental Medicine & Child Neurology*, Vol. 60, No. 7. (2021): 1-15.

Makalah/Hasil Penelitian/Penulisan Hukum:

- Aprianitasari. "Pengaruh Persepsi Nilai, Persepsi Harga dan Citra Merek Terhadap Minat Pembelian Produk Merek Toko (Studi kasus pada konsumen supermarket indo di Yogyakarta)". Skripsi Strata-1 Fakultas Ekonomi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. 2015.
- Kusuma, Lim. "Transaksi Digital untuk Bangkitkan E-Sport Indonesia". *Konferensi Pers*. Jakarta: DANA Indonesia, 2021.
- Organization for Economic Co-operation and Development. "PISA 2012 Results in Focus". *Programme for International Student Assessment*. Paris: 2014.
- Organization for Economic Co-operation and Development. "PISA 2015 Results in Focus". *Programme for International Student Assessment*. Paris: OECD, 2016.

Organization for Economic Co-operation and Development. "PISA 2018 Results Combined Executive Summaries: Vol. I, II & III". *Programme for International Student Assessment*. Paris: OECD, 2019.

Purwanta, Mahendra Adhi. "Analisa Hukum Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online". *Tesis Program Magister Hukum*. Depok: Universitas Indonesia, 2012.

Waskhito, Fauzi. "Kedudukan Virtual Property Dalam Hukum Benda di Indonesia",.Skripsi Program Strata-1 Fakultas Hukum. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia. 2016.

Peraturan Perundang-Undangan:

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak.

Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1986 tentang Peradilan Tata Usaha Negara.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 51 Tahun 2009 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1986 tentang Peradilan Tata Usaha Negara.

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan.

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja.

Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 23/POJK.01/2019 Tentang Perubahan Atas Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 12/POJK.01/2017 Tentang Penerapan Program Anti Pencucian Uang Dan Pencegahan Pendanaan Terorisme Di Sektor Jasa Keuangan.

Konvensi Hak-hak Anak (*Convention on The Rights of The Child*).

Internet:

Anggraeni, Lufthi. "IESPL: Indonesia Peringkat 12 Pasar Gaming Dunia". *Medcom*. Diakses tanggal 21 Januari 2022. <https://www.medcom.id/teknologi/game/ybDI83Pb-iespl-indonesia-peringkat-12-pasar-gaming-dunia>.

Esportsku, "Viral Bocil Free Fire Top Up 2 Juta Tanpa Diketahui Orang Tuanya". Diakses tanggal 1 Februari 2022. <https://esportsku.com/viral-bocil-free-fire-top-up-2-juta-tanpa-diketahui-orang-tuanya/>, diakses tanggal 1 Februari 2022

- ESRB. "Rating Guides". Diakses tanggal 21 Januari 2022. <https://www.esrb.org/ratings-guide/>
- Google Pay. "Google Pay Terms of Service". Diakses tanggal 21 Januari 2022. https://payments.google.com/payments/apis-secure/u/0/get_legal_document?ldo=0&ldt=googlepaytos&ldl=und
- Indonesia, CNN. "Anak Jajan Voucher Game Rp800 Ribu, Orang Tua Cekar Kasir". Diakses tanggal 23 Januari 2022. <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20210512191240-92-642024/anak-jajan-voucher-game-rp800-ribu-orang-tua-cecar-kasir>,
- Mutiara K, Indira, "Pelajaran Buat Ortu! Ibu Kaget Tagihan Game Online Anak Rp 11 juta. Diakses tanggal 21 Januari 2022. <https://news.detik.com/berita/d-4502511/pelajaran-buat-ortu-cerita-ibu-kaget-tagihan-game-online-anak-rp-11-juta>
- Soo, Zen. "China's Tencent limits gaming for minors after media outcry". *Los Angeles Times*. Diakses tanggal 28 Januari 2022. <https://www.latimes.com/world-nation/story/2021-08-03/chinas-tencent-limits-gaming-for-minors-after-media-outcry#:~:text=China's%20biggest%20gaming%20company%2C%20Tencent,%E2%80%9Cspiritual%20opium%E2%80%9D%20on%20Monday>.
- UniPin Platform. "Terms and Conditions". *UniPin*. Diakses tanggal 21 Januari 2022. <https://www.unipin.com/terms-and-conditions>.