

Analisis Yuridis Praktik Top Up Game Online Anak di Bawah Umur Perspektif *Maqāṣid al-Sharī'ah*

M Ikhsan H Naipospos^{1*}, Rahmat Hidayat²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan

*Correspondence Email: muhammad0204212112@uinsu.ac.id

ABSTRACT

The rapid growth of the online gaming industry has led to an increasing practice of online game top-ups, including those conducted by minors. This phenomenon raises legal concerns, as minors lack full legal capacity to perform binding legal acts, yet they are actively involved in digital transactions. This study aims to analyze the practice of online game top-ups by minors from the perspectives of positive law and *maqāṣid al-sharī'ah*. This research employs a normative-empirical legal method with a qualitative approach, using literature review and interviews as data collection techniques. The findings indicate that online game top-ups conducted by minors potentially involve legal defects due to the absence of legal capacity and weak age verification mechanisms on gaming platforms. From the perspective of *maqāṣid al-sharī'ah*, such practices tend to conflict with the objectives of protecting wealth (*ḥifẓ al-māl*) and intellect (*ḥifẓ al-'aql*), as they may encourage consumptive behavior and dependency among minors. This study emphasizes the need to integrate positive law and *maqāṣid al-sharī'ah* to strengthen child protection in digital transactions.

Keywords: Online Game Top-up, Minors, *Maqāṣid Al-Sharī'ah*

ABSTRAK

Perkembangan industri game online telah mendorong meningkatnya praktik top up game online, termasuk yang dilakukan oleh anak di bawah umur. Fenomena ini menimbulkan persoalan hukum karena anak secara yuridis belum memiliki kecakapan penuh untuk melakukan perbuatan hukum, namun secara faktual telah terlibat aktif dalam transaksi digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis praktik top up game online oleh anak di bawah umur dari perspektif hukum positif dan *maqāṣid al-syarī'ah*. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif-empiris dengan pendekatan kualitatif, melalui studi kepustakaan dan wawancara terhadap pihak terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik top up game online oleh anak di bawah umur berpotensi mengandung cacat hukum akibat tidak terpenuhinya unsur kecakapan subjek hukum, serta lemahnya mekanisme verifikasi usia pada platform game. Ditinjau dari perspektif *maqāṣid al-syarī'ah*, praktik tersebut cenderung tidak sejalan dengan tujuan perlindungan harta (*ḥifẓ al-māl*) dan perlindungan akal (*ḥifẓ al-'aql*), karena berpotensi mendorong perilaku konsumtif dan ketergantungan pada anak. Penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi antara hukum positif dan *maqāṣid al-syarī'ah* dalam merumuskan perlindungan anak yang lebih komprehensif dalam transaksi digital.

Kata Kunci: Top up Game Online, Anak di Bawah Umur, *Maqāṣid Al-Syarī'ah*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam pola interaksi sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat, termasuk dalam sektor hiburan berbasis daring. Salah satu bentuk hiburan digital yang mengalami pertumbuhan pesat adalah game online, yang kini tidak hanya dimainkan oleh orang dewasa dan remaja, tetapi juga oleh anak-anak di bawah umur. Kemudahan akses terhadap perangkat gawai, jaringan internet, serta sistem pembayaran elektronik telah mendorong anak-anak untuk terlibat aktif dalam ekosistem *game online*, termasuk melakukan transaksi mikro (*microtransaction*) berupa *top up game online* guna memperoleh item virtual, fitur tambahan, atau peningkatan performa permainan (Pratama & Kusuma, 2024).

Fenomena *top up game online* yang dilakukan oleh anak di bawah umur menimbulkan persoalan yuridis yang kompleks. Dalam perspektif hukum positif Indonesia, kecakapan hukum merupakan syarat fundamental bagi seseorang untuk melakukan perbuatan hukum yang sah. Anak di bawah umur pada prinsipnya belum memiliki kecakapan hukum penuh untuk mengikatkan diri dalam suatu perjanjian, termasuk transaksi elektronik yang menimbulkan akibat hukum dan finansial. Oleh karena itu, praktik *top up game online* yang dilakukan oleh anak tanpa persetujuan atau pendampingan orang tua berpotensi menimbulkan cacat hukum, sengketa konsumen, serta kerugian ekonomi dalam lingkup keluarga (Azwar et al., 2023). Kondisi ini menunjukkan adanya ketidakseimbangan antara realitas praktik transaksi digital yang semakin inklusif dengan prinsip perlindungan hukum terhadap anak sebagai subjek hukum yang belum cakap.

Selain persoalan yuridis, praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur juga mengandung problem normatif dari perspektif hukum Islam. Dalam *fiqih muamalah*, kecakapan (*ahliyyah*) merupakan syarat esensial bagi sahnya suatu akad. Anak yang belum baligh pada umumnya belum memiliki kecakapan sempurna untuk melakukan transaksi harta secara mandiri, kecuali dalam batas tertentu dengan izin dan pengawasan wali. Transaksi digital yang dilakukan anak tanpa kontrol orang tua berpotensi mengandung unsur *gharar*, ketidakpahaman terhadap konsekuensi akad, serta risiko kemudharatan yang bertentangan dengan prinsip-prinsip dasar syariat Islam. Oleh karena itu, praktik ini tidak cukup dianalisis secara legal-formal, melainkan juga perlu dikaji melalui pendekatan nilai dan tujuan hukum Islam.

Pendekatan *maqāṣid al-syarī'ah* menjadi relevan dalam konteks tersebut karena menempatkan hukum sebagai instrumen untuk mewujudkan kemaslahatan dan mencegah kemudharatan. Ditinjau dari *maqāṣid al-syarī'ah*, praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur berpotensi bertentangan dengan tujuan perlindungan harta (*ḥifẓ al-māl*) dan perlindungan akal (*ḥifẓ al-'aql*). Penggunaan uang secara berlebihan untuk pembelian item virtual yang bersifat konsumtif dan tidak esensial dapat mengarah pada perilaku *isrāf* (pemborosan). Selain itu, intensitas bermain game yang tinggi dan ketergantungan pada fitur berbayar berpotensi mengganggu perkembangan kognitif, kesehatan mental, serta konsentrasi belajar anak. Dalam kerangka ini, *maqāṣid al-syarī'ah* berfungsi sebagai

parameter evaluatif untuk menilai apakah praktik transaksi digital tersebut membawa kemaslahatan atau justru menimbulkan mudarat jangka panjang.

Secara empiris, berbagai peristiwa yang terungkap di ruang publik menunjukkan bahwa praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur telah menimbulkan kerugian finansial yang signifikan. Kasus pembelian *voucher game* dengan nominal ratusan ribu hingga jutaan rupiah tanpa sepengetahuan orang tua menjadi indikator bahwa fenomena ini bukan sekadar perilaku individual, melainkan telah berkembang menjadi persoalan sosial yang sistemik. Situasi tersebut diperparah oleh lemahnya mekanisme verifikasi usia pada platform game dan layanan *top up*, serta rendahnya literasi digital sebagian orang tua dalam mengawasi aktivitas transaksi daring anak (Tribunnews, 2021).

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji praktik *top up game online* dari berbagai perspektif. Hasibuan dan Tarigan (2017) menelaah hukum *top up diamond* oleh anak di bawah umur dengan fokus pada klasifikasi akad berdasarkan Fatwa DSN-MUI No. 110/DSN-MUI/IX/2017. Penelitian Aziz (2022) menganalisis jual beli *diamond game online* dalam perspektif *maqāsid al-syarī'ah*, namun lebih menekankan pada penentuan tingkat kebutuhan (*taḥsīniyyah*) tanpa mengelaborasi aspek kecakapan hukum anak sebagai subjek transaksi. Sementara itu, Juwita (2020) lebih menyoroti dampak sosial dan moral *game online* secara umum, tanpa memberikan analisis yuridis yang spesifik terhadap praktik transaksi *top up* yang dilakukan oleh anak di bawah umur.

Berdasarkan pemetaan terhadap penelitian-penelitian terdahulu tersebut, dapat diidentifikasi adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang signifikan. Penelitian sebelumnya cenderung bersifat parsial, baik dengan menitikberatkan pada aspek akad, dampak sosial, maupun kajian *maqāsid* secara umum. Belum terdapat penelitian yang secara sistematis mengintegrasikan analisis yuridis hukum positif dengan pendekatan *maqāsid al-syarī'ah* dalam menilai praktik *top up game online* yang dilakukan oleh anak di bawah umur sebagai subjek hukum yang rentan dalam konteks transaksi digital modern.

Berangkat dari problematika dan kekosongan kajian tersebut, penelitian ini difokuskan pada analisis yuridis praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur dengan mengintegrasikan perspektif hukum positif dan *maqāsid al-syarī'ah*. Penelitian ini bertujuan untuk menilai keabsahan serta implikasi hukum dari transaksi *top up* yang dilakukan oleh anak, sekaligus menganalisis kesesuaiannya dengan tujuan-tujuan dasar syariat Islam, khususnya dalam menjaga harta (*hiḏz al-māl*) dan akal (*hiḏz al-'aql*). Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik yang lebih komprehensif serta menjadi rujukan normatif dalam penguatan perlindungan hukum anak di tengah pesatnya perkembangan transaksi digital.

Sebagai bentuk konsistensi konseptual dan terminologis, penelitian ini secara seragam menggunakan istilah *top up game online* untuk merujuk pada seluruh bentuk transaksi pengisian saldo, pembelian item virtual, diamond, maupun layanan berbayar lainnya dalam permainan daring. Konsistensi

terminologi ini dimaksudkan untuk menghindari ambiguitas konseptual dan menjaga ketepatan analisis dalam keseluruhan pembahasan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis empiris, yaitu pendekatan penelitian hukum yang mengkaji hukum tidak hanya sebagai norma tertulis (*law in the books*), tetapi juga sebagai perilaku dan praktik yang hidup dalam masyarakat (*law in action*) (Soekanto & Mamudji, 2019). Pendekatan ini dipilih karena objek kajian penelitian berkaitan langsung dengan praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur yang berlangsung secara nyata dalam kehidupan sosial, sehingga memerlukan pemahaman kontekstual terhadap penerapan hukum positif serta nilai-nilai normatif yang mengaturnya. Penelitian ini bersifat kualitatif, dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai realitas hukum, pola perilaku subjek penelitian, serta implikasi yuridis dan normatif dari transaksi digital yang dilakukan oleh anak di bawah umur (Creswell, 2014).

Subjek penelitian dalam studi ini melibatkan pihak-pihak yang berkaitan langsung dengan praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur. Informan penelitian terdiri dari tujuh (7) orang, yang meliputi tiga (3) orang anak di bawah umur yang pernah melakukan transaksi *top up game online*, dua (2) orang tua atau wali, serta dua (2) orang penyedia layanan *top up game*, khususnya kasir atau pengelola gerai minimarket yang melayani pembelian *voucher* atau pengisian saldo *game*. Pemilihan informan dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung mereka dalam praktik transaksi tersebut (Sugiyono, 2020). Penelitian ini dilaksanakan di Kota Medan, dengan pertimbangan bahwa wilayah tersebut merepresentasikan kawasan perkotaan dengan tingkat penetrasi teknologi digital yang tinggi serta tingginya intensitas penggunaan layanan *game online* di kalangan anak-anak. Sumber data penelitian terdiri atas data primer yang diperoleh melalui wawancara langsung dengan para informan, serta data sekunder yang bersumber dari peraturan perundang-undangan, literatur hukum, literatur hukum Islam dan *fiqih muamalah*, fatwa keagamaan, jurnal ilmiah, dan sumber kepustakaan lain yang relevan dengan fokus penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Praktik Top Up Game Online oleh Anak di Bawah Umur

Berdasarkan hasil penelitian lapangan yang dilakukan di Kota Medan, ditemukan bahwa praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur telah berlangsung secara masif, mudah diakses, dan minim pengawasan. Akses terhadap transaksi top up dapat dilakukan melalui berbagai mekanisme, baik pembelian *voucher* fisik di minimarket maupun penggunaan dompet digital dan akun pembayaran elektronik yang umumnya terhubung dengan rekening orang tua. Kemudahan sistem pembayaran digital ini memperkuat temuan bahwa anak-anak secara faktual telah terlibat aktif dalam transaksi ekonomi digital tanpa adanya mekanisme verifikasi usia yang memadai (Pratama & Kusuma, 2024).

Hasil wawancara dengan informan anak menunjukkan bahwa motivasi utama melakukan top up game online adalah untuk memperoleh item virtual

seperti *diamond*, *skin*, atau *fitur premium* yang dianggap mampu meningkatkan performa permainan dan status sosial di dalam komunitas game. Sebagian besar anak mengaku tidak memahami nilai ekonomis uang yang dibelanjakan maupun konsekuensi finansial dari transaksi tersebut. Transaksi *top up* dipersepsikan sebagai bagian wajar dari aktivitas bermain game karena didukung oleh desain sistem permainan yang mendorong pembelian berulang melalui mekanisme *microtransaction* (Azwar et al., 2023). Temuan ini memperlihatkan bahwa anak-anak berperan sebagai pelaku transaksi aktif, meskipun secara hukum belum memiliki kecakapan penuh untuk melakukan perbuatan hukum secara mandiri.

Dari perspektif orang tua atau wali, hasil penelitian menunjukkan adanya keterbatasan literasi digital dan lemahnya pengawasan terhadap aktivitas transaksi daring anak. Sebagian orang tua menyatakan mengetahui bahwa anak mereka bermain game online, namun tidak memahami secara detail mekanisme *top up* serta potensi pengeluaran yang dapat ditimbulkan. Dalam beberapa kasus, orang tua baru menyadari adanya transaksi setelah menerima notifikasi pemotongan saldo atau tagihan dalam jumlah yang signifikan. Kondisi ini menimbulkan keberatan finansial dan konflik dalam keluarga, serta mencerminkan rendahnya kontrol preventif terhadap aktivitas ekonomi digital anak (Juwita, 2020).

Sementara itu, dari sisi penyedia layanan *top up game*, khususnya kasir atau pengelola minimarket, penelitian menemukan bahwa proses transaksi dilakukan secara administratif tanpa mempertimbangkan usia pembeli. Selama alat pembayaran dinyatakan sah dan transaksi dapat diproses oleh sistem, layanan *top up* tetap diberikan tanpa verifikasi identitas maupun klarifikasi terkait kecakapan hukum konsumen. Informan dari pihak penyedia layanan menyatakan bahwa mereka hanya berperan sebagai fasilitator transaksi dan tidak memiliki kewenangan untuk membatasi pembelian berdasarkan usia. Praktik ini menunjukkan bahwa secara struktural, sistem layanan *top up game online* belum mengintegrasikan prinsip perlindungan anak sebagai konsumen yang rentan dalam transaksi digital (Aziz, 2022).

Secara keseluruhan, temuan lapangan memperlihatkan adanya normalisasi praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur dalam kehidupan sosial masyarakat perkotaan. Anak-anak diposisikan sebagai konsumen aktif dalam ekosistem ekonomi digital, sementara mekanisme pengawasan dari orang tua dan penyedia layanan masih bersifat lemah dan tidak terstandarisasi. Realitas empiris ini menunjukkan adanya kesenjangan antara praktik sosial yang berkembang dengan prinsip perlindungan hukum terhadap anak sebagai subjek hukum yang belum cakap, sehingga menjadi dasar penting untuk dianalisis lebih lanjut dalam perspektif hukum positif dan *maqāṣid al-syarī'ah*.

B. Analisis Yuridis Praktik Top Up Game Online oleh Anak di Bawah Umur

Praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur menimbulkan persoalan yuridis yang signifikan, khususnya berkaitan dengan aspek kecakapan hukum dan keabsahan perbuatan hukum. Dalam sistem hukum positif Indonesia, kecakapan bertindak (*legal capacity*) merupakan syarat

esensial bagi seseorang untuk dapat melakukan perbuatan hukum yang menimbulkan akibat hukum yang sah. Pasal 1329 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menegaskan bahwa setiap orang pada dasarnya cakap untuk membuat perikatan, kecuali jika oleh undang-undang dinyatakan tidak cakap. Anak di bawah umur secara normatif termasuk dalam kategori subjek hukum yang belum cakap bertindak secara penuh, sehingga setiap perbuatan hukum yang dilakukannya berada dalam pengawasan dan tanggung jawab wali atau orang tua (Subekti, 2014; Harahap, 2017).

Praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur secara faktual menunjukkan bahwa anak melakukan transaksi elektronik secara mandiri, tanpa persetujuan eksplisit atau pendampingan orang tua. Dalam konteks hukum perjanjian, kondisi tersebut menimbulkan persoalan keabsahan akad atau perjanjian elektronik yang terbentuk antara anak dan penyedia layanan game. Meskipun transaksi *top up* dilakukan melalui sistem digital yang secara administratif dinyatakan sah oleh penyedia platform, namun secara yuridis perjanjian tersebut berpotensi cacat subjektif karena salah satu pihak tidak memenuhi unsur kecakapan hukum sebagaimana dipersyaratkan dalam Pasal 1320 KUH Perdata (Salim HS, 2018; Fuady, 2019).

Selain itu, karakteristik transaksi *top up game online* sebagai bagian dari transaksi elektronik menempatkannya dalam rezim hukum perlindungan konsumen dan transaksi elektronik. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 mengakui keabsahan transaksi elektronik sepanjang memenuhi persyaratan hukum yang berlaku. Namun demikian, ketentuan tersebut tidak dapat dilepaskan dari prinsip kecakapan subjek hukum yang melakukan transaksi. Anak sebagai konsumen digital berada pada posisi rentan karena keterbatasan pemahaman, kontrol emosional, dan kemampuan menilai risiko ekonomi, sehingga memerlukan perlindungan hukum yang lebih kuat (Azwar et al., 2023; Pratama & Kusuma, 2024).

Dalam perspektif perlindungan anak, Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak menegaskan bahwa orang tua memiliki kewajiban dan tanggung jawab untuk melindungi anak dari eksploitasi ekonomi serta perilaku yang dapat merugikan perkembangan anak. Praktik *top up game online* yang dilakukan tanpa pengawasan orang tua berpotensi menempatkan anak dalam situasi konsumtif dan eksploitatif, terutama ketika sistem permainan dirancang untuk mendorong pembelian berulang (*in-app purchase*). Oleh karena itu, secara yuridis tanggung jawab tidak hanya melekat pada anak sebagai pelaku faktual transaksi, tetapi juga pada orang tua sebagai pihak yang memiliki kewajiban hukum dalam pengawasan, serta pada penyedia layanan yang memfasilitasi transaksi tersebut (Juwita, 2020; Aziz, 2022).

Lebih lanjut, dari sudut pandang hukum perlindungan konsumen, anak di bawah umur dapat dikategorikan sebagai konsumen yang memiliki tingkat kerentanan tinggi. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen menekankan prinsip keseimbangan, keamanan, dan keselamatan konsumen dalam setiap transaksi barang dan/atau jasa. Dalam praktik *top up game online*, ketidakseimbangan posisi tawar antara

anak sebagai konsumen dan penyedia layanan digital semakin nyata, mengingat anak tidak memiliki kemampuan negosiasi maupun pemahaman kontraktual yang memadai. Kondisi ini memperkuat argumen bahwa praktik top up game online oleh anak di bawah umur memerlukan pembatasan dan pengaturan yang lebih ketat dari perspektif hukum positif (Shidarta, 2016; Fuady, 2019).

Dengan demikian, secara yuridis praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur mengandung problematika hukum yang bersifat multidimensional, meliputi aspek kecakapan hukum, keabsahan perjanjian, perlindungan konsumen, serta tanggung jawab orang tua dan penyedia layanan. Analisis ini menunjukkan bahwa meskipun transaksi *top up game online* diterima secara administratif dalam sistem digital, namun secara normatif belum sepenuhnya sejalan dengan prinsip-prinsip hukum perdata dan perlindungan anak. Temuan yuridis ini menjadi landasan penting untuk dianalisis lebih lanjut dalam perspektif *maqāṣid al-syarī'ah* pada subbab berikutnya.

C. Analisis *Maqāṣid al-Syarī'ah*

Analisis praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur dalam perspektif *maqāṣid al-syarī'ah* berangkat dari prinsip fundamental bahwa syariat Islam diturunkan untuk mewujudkan kemaslahatan dan mencegah kemudharatan bagi manusia. Al-Syātibī menegaskan bahwa seluruh ketentuan syariat pada hakikatnya berorientasi pada kemaslahatan umat manusia, sebagaimana dinyatakannya:

إِنَّ الشَّرِيْعَةَ إِنَّمَا وُضِعَتْ لِمَصَالِحِ الْعِبَادِ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ

Sesungguhnya syariat itu ditetapkan semata-mata untuk mewujudkan kemaslahatan hamba-hamba (manusia) di dunia dan di akhirat (al-Syātibī, 2004)

Konsep *maqāṣid al-syarī'ah* mencakup lima tujuan pokok, yaitu perlindungan agama (*hifz al-dīn*), jiwa (*hifz al-nafs*), akal (*hifz al-'aql*), harta (*hifz al-māl*), dan keturunan (*hifz al-nasl*) (Auda, 2015). Dalam konteks praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur, tujuan perlindungan harta dan perlindungan akal menjadi aspek yang paling dominan terdampak, mengingat transaksi tersebut melibatkan penggunaan harta secara digital serta berpotensi memengaruhi pola pikir dan perilaku anak.

Dari perspektif *hifz al-māl*, Islam memandang harta sebagai amanah yang harus dijaga dan digunakan secara bertanggung jawab. Al-Qur'an secara tegas melarang perilaku pemborosan dan penghamburan harta tanpa tujuan maslahat yang jelas, sebagaimana firman Allah SWT:

وَلَا تُبَدِّرْ تَبْدِيرًا ۗ إِنَّ الْمُبَدِّرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيَاطِينِ

Dan janganlah engkau menghambur-hamburkan (hartamu) secara boros. Sesungguhnya orang-orang yang boros itu adalah saudara-saudara setan (QS. al-Isrā' [17]: 26–27)

Ayat ini menunjukkan bahwa penggunaan harta secara berlebihan dan tidak produktif merupakan perbuatan tercela dalam pandangan syariat. Dalam praktik *top up game online*, pembelian item virtual seperti diamond, skin, atau fitur premium oleh anak di bawah umur umumnya bersifat

konsumtif dan tidak memberikan manfaat riil yang berkelanjutan. Transaksi tersebut cenderung didorong oleh kepuasan instan dan mekanisme permainan yang dirancang untuk mendorong pembelian berulang (*microtransaction*), sehingga berpotensi menjerumuskan anak pada perilaku *isrāf* (Azwar et al., 2023; Pratama & Kusuma, 2024).

Lebih jauh, syariat Islam secara khusus memberikan perhatian terhadap perlindungan harta anak yang belum sempurna akalnya. Hal ini ditegaskan dalam firman Allah SWT:

وَلَا تُؤْتُوا السُّفَهَاءَ أَمْوَالَكُمُ الَّتِي جَعَلَ اللَّهُ لَكُمْ قِيَامًا

Dan janganlah kamu menyerahkan harta-harta kamu yang Allah jadikan sebagai pokok kehidupan kepada orang-orang yang belum sempurna akalnya (QS. al-Nisā' [4]: 5)

Ayat ini menegaskan larangan menyerahkan pengelolaan harta kepada pihak yang belum cakap secara rasional, termasuk anak-anak. Dalam konteks *top up game online*, keterlibatan anak di bawah umur dalam transaksi digital tanpa pengawasan wali menunjukkan adanya pengabaian terhadap prinsip perlindungan harta anak sebagaimana dikehendaki syariat. Imam Ibn Qudāmah menegaskan bahwa anak yang belum *baligh* belum memiliki kecakapan sempurna dalam tasharruf harta, kecuali dalam batas yang diizinkan oleh wali demi kemaslahatan anak itu sendiri (Ibn Qudāmah, 1997).

Selain aspek harta, praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur juga memiliki implikasi serius terhadap *hifz al-'aql*. Akal merupakan instrumen utama manusia dalam memahami realitas, mengambil keputusan, dan mengendalikan hawa nafsu. Al-Ghazālī menempatkan perlindungan akal sebagai salah satu tujuan utama syariat, sebagaimana dijelaskannya:

وَأَمَّا حِفْظُ الْعَقْلِ فَيَكُونُ بِمَنْعِ كُلِّ مَا يُفْسِدُهُ أَوْ يُنْقِصُهُ

Adapun menjaga akal dilakukan dengan cara mencegah segala sesuatu yang dapat merusaknya atau mengurangnya (al-Ghazālī, 2011)

Aktivitas bermain game yang intensif, disertai dorongan untuk terus melakukan *top up* demi memperoleh keunggulan virtual, berpotensi melemahkan daya kritis, konsentrasi belajar, serta kemampuan anak dalam mengendalikan keinginan. Sejumlah studi menunjukkan bahwa sistem permainan digital modern dirancang untuk menciptakan ketergantungan psikologis melalui mekanisme penghargaan instan (*reward system*), yang berdampak pada pembentukan perilaku adiktif pada anak (Juwita, 2020; Aziz, 2022). Kondisi ini bertentangan dengan tujuan *hifz al-'aql*, karena akal anak justru diarahkan pada pemenuhan kesenangan sesaat, bukan pada pengembangan potensi intelektual dan moral. Islam menekankan prinsip moderasi dan keseimbangan dalam setiap aspek kehidupan, sebagaimana firman Allah SWT:

كُلُوا وَاشْرَبُوا وَلَا تُسْرِفُوا ۚ إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ

Makan dan minumlah, tetapi jangan berlebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebihan (QS. al-A'rāf [7]: 31)

Ayat ini relevan untuk menilai praktik *top up game online* yang dilakukan secara berlebihan dan berulang, karena perilaku tersebut tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi, tetapi juga pada pembentukan

karakter anak. Dalam perspektif *maqāṣid al-syarī'ah* kontemporer, Jasser Auda menekankan bahwa perlindungan akal tidak hanya dimaknai secara fisik, tetapi juga mencakup perlindungan dari sistem sosial dan ekonomi yang berpotensi merusak pola pikir dan perilaku manusia (Auda, 2015).

Dalam kerangka *maqāṣid al-syarī'ah*, suatu praktik *mu'āmalah* pada dasarnya diperbolehkan selama membawa kemaslahatan dan tidak menimbulkan kemudharatan yang dominan. Namun, ketika suatu praktik lebih banyak menghadirkan mudarat dibandingkan maslahat, maka pembatasan bahkan pelarangan dapat dibenarkan.

Berdasarkan keseluruhan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur, sebagaimana ditemukan dalam penelitian ini, belum sepenuhnya sejalan dengan tujuan-tujuan dasar *maqāṣid al-syarī'ah*. Praktik tersebut berpotensi melanggar prinsip perlindungan harta dan perlindungan akal, serta mengabaikan peran wali dalam menjaga kemaslahatan anak. Oleh karena itu, diperlukan penguatan peran orang tua, regulasi yang responsif, serta tanggung jawab etis penyedia layanan digital agar aktivitas transaksi game online dapat selaras dengan nilai-nilai syariat Islam dan perlindungan anak secara komprehensif.

D. Diskusi Integratif: Perspektif Hukum Positif dan *Maqāṣid al-Syarī'ah*

Diskusi integratif ini bertujuan untuk menyatukan temuan empiris, analisis yuridis, dan pendekatan *maqāṣid al-syarī'ah* guna memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur. Temuan lapangan menunjukkan bahwa anak-anak secara faktual telah berperan sebagai konsumen aktif dalam ekosistem ekonomi digital melalui mekanisme *top up game online* yang mudah diakses dan minim pengawasan. Realitas ini memperlihatkan adanya pergeseran peran anak dari sekadar pengguna hiburan digital menjadi pelaku transaksi ekonomi, meskipun secara hukum belum memiliki kecakapan penuh untuk melakukan perbuatan hukum secara mandiri.

Dalam perspektif hukum positif, kondisi tersebut menimbulkan problem yuridis yang serius, khususnya terkait keabsahan perjanjian dan perlindungan konsumen anak. Ketentuan hukum perdata menegaskan bahwa kecakapan hukum merupakan syarat subjektif sah nya perjanjian, sehingga transaksi yang dilakukan oleh anak di bawah umur berpotensi mengandung cacat hukum (Subekti, 2014; Salim HS, 2018). Namun, dalam praktik transaksi digital, sistem platform game dan penyedia layanan *top up* cenderung mengabaikan aspek kecakapan subjek hukum dan hanya berfokus pada validitas administratif transaksi. Hal ini menciptakan kesenjangan antara norma hukum yang bersifat protektif dengan praktik ekonomi digital yang berorientasi pada efisiensi dan keuntungan (Fuady, 2019; Shidarta, 2016).

Apabila dianalisis melalui perspektif *maqāṣid al-syarī'ah*, praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur menunjukkan kecenderungan yang tidak sejalan dengan tujuan dasar syariat, khususnya *ḥifẓ al-māl* dan *ḥifẓ al-'aql*. Dari aspek perlindungan harta, transaksi *top up* yang bersifat konsumtif dan berulang mencerminkan pola penggunaan harta yang tidak membawa

masalah yang jelas, terlebih ketika dilakukan oleh anak yang belum memiliki kemampuan rasional dalam mengelola keuangan. Dari aspek perlindungan akal, intensitas bermain game dan dorongan sistem permainan untuk terus melakukan pembelian berpotensi membentuk perilaku adiktif dan melemahkan daya kritis anak, yang bertentangan dengan tujuan pendidikan dan pembinaan moral dalam Islam (al-Ghazālī, 2011; Auda, 2015).

Integrasi antara hukum positif dan *maqāṣid al-syarī'ah* menunjukkan adanya titik temu normatif, yakni sama-sama menempatkan anak sebagai subjek hukum yang memerlukan perlindungan khusus. Hukum positif melalui instrumen perlindungan anak dan perlindungan konsumen menekankan tanggung jawab orang tua serta kewajiban negara dan pelaku usaha dalam melindungi anak dari praktik ekonomi yang merugikan. Sementara itu, *maqāṣid al-syarī'ah* menekankan peran wali dalam menjaga kemaslahatan anak, baik dari aspek harta maupun akal, serta mencegah segala bentuk mudarat yang dapat menghambat tumbuh kembang anak secara optimal (al-Syāṭibī, 2004; Ibn Qudāmah, 1997).

Namun demikian, diskusi ini juga menunjukkan bahwa regulasi yang ada saat ini belum sepenuhnya responsif terhadap karakteristik transaksi digital modern. Lemahnya mekanisme verifikasi usia, absennya pembatasan nominal transaksi bagi akun anak, serta minimnya edukasi literasi digital bagi orang tua memperlihatkan bahwa perlindungan hukum terhadap anak dalam transaksi *top up game online* masih bersifat normatif dan belum efektif secara implementatif. Dalam konteks ini, pendekatan *maqāṣid al-syarī'ah* dapat berfungsi sebagai kerangka etik dan normatif tambahan untuk mendorong pembentukan kebijakan yang lebih adaptif, berkeadilan, dan berorientasi pada kemaslahatan jangka panjang (Auda, 2015; Aziz, 2022).

Dengan demikian, diskusi integratif ini menegaskan bahwa praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur tidak dapat dipandang semata-mata sebagai aktivitas hiburan digital, melainkan sebagai fenomena hukum dan sosial yang kompleks. Diperlukan sinergi antara regulasi hukum positif, penguatan peran orang tua, tanggung jawab etis penyedia layanan digital, serta internalisasi nilai-nilai *maqāṣid al-syarī'ah* agar praktik transaksi digital dapat berjalan seimbang antara inovasi teknologi dan perlindungan hak serta kemaslahatan anak.

KESIMPULAN

Praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur menunjukkan adanya pergeseran peran anak sebagai konsumen aktif dalam ekosistem ekonomi digital, meskipun secara yuridis anak belum memiliki kecakapan hukum penuh untuk melakukan perbuatan hukum. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa lemahnya verifikasi usia dan absennya pembatasan transaksi pada *platform game* dan layanan *top up* telah menciptakan kesenjangan antara norma perlindungan anak dalam hukum positif dan realitas praktik transaksi digital, sehingga berpotensi menimbulkan kerugian finansial dan ketidakpastian hukum bagi anak dan keluarganya.

Ditinjau dari perspektif *maqāṣid al-syarī'ah*, praktik *top up game online* oleh anak di bawah umur cenderung tidak sejalan dengan tujuan perlindungan harta (*ḥifẓ al-māl*) dan perlindungan akal (*ḥifẓ al-'aql*), karena

transaksi yang bersifat konsumtif dan berulang berpotensi mendorong pemborosan serta membentuk ketergantungan yang mengganggu perkembangan kognitif dan moral anak. Oleh karena itu, pendekatan *maqāṣid al-syarī'ah* menegaskan perlunya pencegahan mudarat dan penguatan peran wali dalam mengawasi serta membatasi keterlibatan anak dalam transaksi digital yang tidak membawa kemaslahatan yang jelas.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini merekomendasikan perlunya penguatan regulasi transaksi digital yang melibatkan anak, penerapan sistem verifikasi usia dan pembatasan nominal transaksi oleh penyedia platform game, serta peningkatan literasi digital dan pengawasan orang tua terhadap aktivitas daring anak. Integrasi antara hukum positif dan *maqāṣid al-syarī'ah* menjadi pendekatan strategis untuk memastikan bahwa perkembangan ekonomi digital tetap berjalan seiring dengan perlindungan hak, akal, dan harta anak sebagai subjek hukum yang rentan.

DAFTAR PUSTAKA

- Auda, J. (2015). *Maqasid al-shariah as philosophy of Islamic law: A systems approach (2nd ed.)*. The International Institute of Islamic Thought.
- Aziz, A. (2022). Jual beli diamond game online perspektif maqāṣid al-syarī'ah. *Al-Ahkam: Jurnal Ilmu Syariah dan Hukum*, 7(2), 145–162. <https://doi.org/10.15408/ajsh.v7i2.24567>
- Azwar, M., Siregar, A., & Lubis, R. (2023). Perlindungan hukum terhadap anak sebagai konsumen dalam transaksi elektronik. *Jurnal Hukum dan Pembangunan*, 53(1), 87–105. <https://doi.org/10.21143/jhp.vol53.no1.3578>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Fuady, M. (2019). *Hukum kontrak (dari sudut pandang hukum bisnis)*. Citra Aditya Bakti.
- Ghazālī, A. H. M. (2011). *Al-Mustaṣfā min 'ilm al-uṣūl* (Vol. 1). Dār al-Kutub al-'Ilmiyyah.
- Hasibuan, R., & Tarigan, D. (2017). Tinjauan hukum Islam terhadap praktik top up diamond game online oleh anak di bawah umur. *Al-Qanun: Jurnal Pemikiran dan Pembaharuan Hukum Islam*, 20(2), 233–250.
- Ibn Qudāmah. (1997). *Al-Mughnī* (Vol. 4). Dār 'Ālam al-Kutub.
- Juwita, R. (2020). Dampak sosial permainan game online terhadap perilaku anak. *Jurnal Sosiologi Reflektif*, 14(1), 55–72. <https://doi.org/10.14421/jsr.v14i1.1842>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.)*. SAGE Publications.
- Pratama, A., & Kusuma, B. (2024). Perilaku konsumsi digital anak dalam ekosistem game online. *Jurnal Komunikasi Digital*, 6(1), 21–39. <https://doi.org/10.31289/jkd.v6i1.7421>
- Salim HS. (2018). *Pengantar hukum perdata tertulis (BW)*. Sinar Grafika.
- Shidarta. (2016). *Hukum perlindungan konsumen Indonesia*. Grasindo.
- Subekti. (2014). *Hukum perjanjian*. Intermedia.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syātibī, A. I. (2004). *Al-Muwāfaqāt fī uṣūl al-sharī'ah* (Vol. 2). Dār Ibn 'Affān.

Tribunnews. (2021). *Anak habiskan jutaan rupiah untuk top up game online tanpa sepengetahuan orang tua*. Tribunnews.com.