

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Filsuf teoritikus Marcus Tullius Cicero melalui adagium romawi yang masih berdaya guna dalam era teknologi informasi yaitu “*ubi societas ibi jus*” menegaskan bahwa masyarakat membentuk hukumnya.¹ Hal ini justru kian relevan, karena perkembangan teknologi informasi memungkinkan masyarakat untuk secara aktif merumuskan dan menyesuaikan regulasi digital sesuai perkembangan zaman. Saat ini, perkembangan teknologi digital telah membawa masyarakat memasuki era *Society 5.0* yang memberikan koneksi tanpa batas melalui *Internet of Things* atau yang disebut (*IoT*), sehingga setiap perangkat dan sistem dapat saling terhubung. Kondisi ini mendorong masyarakat untuk mengutamakan pemenuhan kebutuhan individu, penyelesaian masalah, dan penciptaan nilai.² Jepang sebagai pencetus *Society 5.0* mengajak para pemangku kepentingan global di seluruh dunia, termasuk Indonesia untuk mewujudkan konsep masyarakat super cerdas atau *super smart society*.

Indonesia yang secara bertahap mengadopsi konsep *Society 5.0* ditandai dengan percepatan digitalisasi di hampir seluruh aspek kehidupan, salah satunya di bidang industri. Peralihan konsep ini juga bertujuan untuk

¹ Danrivanto Budhijanto, *Hukum Kontrak Digital*, Edisi Pertama, Logoz Publishing, Bandung, 2024, e-book, hlm. 126.

² Keidanren (Japan Business Federation), *Society 5.0: Co-Creating the Future*, 2018, hlm. 13, terdapat dalam https://www.keidanren.or.jp/en/policy/2018/095_booklet.pdf, Diakses terakhir tanggal 13 Mei 2025.

meningkatkan *speed, convenience & efficiency*, sehingga tak dapat dipungkiri bahwa hampir seluruh interaksi komersial termasuk layanan hiburan digital seperti gim video dijalankan melalui kontrak elektronik. Berbagai macam perkembangan teknologi memunculkan jenis-jenis kontrak elektronik baru dengan model dan sistem lebih praktis dibandingkan dengan kontrak konvensional yang membutuhkan waktu dan proses yang lebih kompleks. Dalam penelitian ini, kontrak elektronik sudah masuk ke dalam sistem hukum kontrak yang mulai terbentuk di tengah percepatan teknologi. Ketergantungan pada layanan digital mendorong perubahan cara individu mengakses, menyetujui, dan melaksanakan perjanjian hukum yang ada dalam kontrak elektronik.

Salah satu wujud dari kontrak elektronik adalah *End User License Agreement (EULA)* yang sudah menjadi praktik standar dalam distribusi perangkat lunak dan layanan digital, termasuk dalam industri gim video yang disepakati dengan cara mengklik tombol “*I Agree*” atau tombol centang di bagian akhir kontrak, ini lah yang kemudian disebut sebagai *Clickwrap Agreement*. Menurut Salim HS, *clickwrap agreement* dirancang bentuk perjanjian yang hanya dapat disetujui atau ditolak melalui tindakan menekan tombol tertentu pada jaringan komputer.³ Fungsionalitas perjanjian *clickwrap* bergantung kepada keabsahan hukum yang didasarkan pada persetujuan pengguna.

³ Salim HS, *Hukum Kontrak Elektronik (E-Contract Law)*, Edisi Pertama, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2020, e-book, hlm. 30.

Meskipun perjanjian secara teknis dianggap telah terbentuk, namun konsep kesepakatan yang selama ini menjadi dasar hukum kontrak telah kehilangan makna substansialnya. Hal ini yang kemudian disebut sebagai *illusory consent*, yakni persetujuan yang secara hukum tampak sah, tetapi secara substansial tidak mencerminkan kehendak bebas. Motasim menjelaskan bahwa pengguna sering kali tidak memiliki ruang negosiasi maupun alternatif yang seimbang.⁴ Studi eksperimental oleh Obar & Oeldorf-Hirsch menemukan sekitar 74% user melakukan “*quick-join*” dan melewati *TOS/PP*.⁵ Tekanan ekonomi, ketimpangan informasi, dan desain kontrak digital yang menuntut persetujuan cepat berpotensi menciptakan *overborne will*, yakni kehendak yang ditundukkan oleh keadaan, sehingga persetujuan pengguna lebih tepat dipahami sebagai bentuk kepatuhan (*submission*) daripada kesepakatan sukarela.

Keberlakuan suatu perjanjian di Indonesia, termasuk yang dilakukan melalui media elektronik, dinyatakan sah sepanjang syarat-syarat sah perjanjian dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata atau yang disebut KUH Perdata dipenuhi. Syarat tersebut menempatkan adanya kesepakatan dan kecakapan para pihak sebagai syarat subjektif yang ketidakpenuhannya mengakibatkan suatu perjanjian dapat dibatalkan. Adapun syarat objektif mencakup keberadaan objek yang dapat ditentukan

⁴ Muhammad Umar Motasim, *The Illusion of Consent: A Philosophical and Legal Inquiry into Duress, Mistake, and Free Will in Standard Form Contracts*, Lahore University of Management Sciences, 2024, hlm. 4–6.

⁵ Jonathan A. Obar dan Anne Oeldorf-Hirsch, “The Biggest Lie on the Internet: Ignoring the Privacy Policies and Terms of Service”, *Information, Communication & Society*, 2018, hlm. 2.

dan tujuan yang sah, yang bisa mengakibatkan perjanjian dianggap batal demi hukum apabila tidak dipenuhi. Pada konteks internasional, instrumen seperti model undang-undang atau pedoman dari *UNCITRAL* menegaskan bahwa meskipun bentuknya elektronik, keabsahan kontrak tetap bergantung pada pemenuhan syarat-syarat pokok yang tidak hanya berkenaan dengan formalisasi, melainkan juga dengan keabsahan pokok kontrak itu sendiri.⁶

Artinya, sepakat sebagai salah satu syarat sah perjanjian bukan sekadar pernyataan afirmatif tetapi mensyaratkan kehendak yang bebas dan tidak tercemar. Oleh karena itu, kajian keabsahan suatu persetujuan harus pula menguji apakah kehendak itu terkontaminasi oleh faktor-faktor yang dikenal sebagai *defect of consent*, yakni antara lain penipuan (*bedrog*), kekhilafan atau kesesatan yang kemudian disebut (*dwaling*), paksaan atau (*dwang*), maupun penyalahgunaan keadaan sebagai padanan dari (*misbruik van omstandigheden*). Apabila salah satu cacat kehendak tersebut memengaruhi terbentuknya persetujuan, konsekuensinya dapat berupa pembatalan perjanjian atau pengecualian pelaksanaan klausul tertentu demi perlindungan pihak yang dirugikan. Oleh karenanya analisis tindakan setuju harus dipadukan dengan kondisi yang melingkupi terbentuknya suatu perjanjian.

Platform gim video mencakup berbagai ekosistem mulai dari *PC*, perangkat mobile, hingga konsol di mana distribusi perangkat lunak dan

⁶ United Nations Commission on International Trade Law (UNCITRAL), *Model Law on Automated Contracting* (2024), hlm. 21-22. Diakses dari <https://uncitral.un.org/en/mlac>.

konten digital dilakukan melalui mekanisme *EULA*. Setiap platform memiliki model bisnis dan karakteristik teknis masing-masing, sehingga klausul *EULA* juga bervariasi. Salah satu konsol gim terpopuler yaitu Nintendo Switch baru saja mengeluarkan pembaruan *EULA* pada Mei 2025 yang menimbulkan kontroversi dan memperkuat pertanyaan tentang kemandirian pengguna dalam memberikan kesepakatan yang bebas dan terinformasi, khususnya ketika tidak ada opsi “*decline*” sebelum persetujuan awal.

Dalam praktik kontrak elektronik berbasis *clickwrap*, khususnya pada *EULA* Nintendo Switch yang diperbarui pada Mei 2025 lalu, proses *first-time setup* secara praktik ditempatkan di awal tampilan persetujuan sebelum akses penuh ke fungsi perangkat, sehingga tombol-tombol atau opsi lain hanya dapat diakses setelah pengguna menerima ketentuan. Hal ini menjadikan *EULA* semacam *gatekeeper* yang memaksa pengguna memilih antara menerima ketentuan yang sepihak atau kehilangan kemampuan untuk menggunakan perangkat yang telah mereka beli. Pasal 1321 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan asas *pacta sunt servanda* tetap memberi pengecualian terhadap perjanjian yang lahir dari kehendak tak bebas. Kondisi ini perlu dianalisis apakah secara faktual dan normatif dapat dikualifikasikan sebagai cacat kehendak yang berimplikasi pada pembatalan perjanjian atau ketidakberlakuan klausul tertentu.

Praktik *clickwrap agreement* yang masif ini tak hanya mempermudah distribusi perangkat lunak dan layanan digital, tetapi juga memicu perhatian

serius dari dunia hukum. Ketika jutaan pengguna menekan tombol “*I Agree*” dalam hitungan detik, pertanyaan mengenai sejauh mana mereka benar-benar menyadari dan menyetujui setiap ketentuan kontrak pun muncul. Dibalik kemudahan dan kecepatan eksekusi kontrak elektronik tersebut tentunya terdapat tantangan mendasar terkait pemenuhan unsur-unsur sah suatu perjanjian, khususnya unsur kesepakatan yang harus lahir secara bebas, sadar, dan tanpa paksaan. Akibatnya, tidak mengherankan jika *clickwrap agreement* menjadi objek sengketa yang sering diuji di pengadilan.

Berdasarkan data dari *Clickwrap Litigation Report* pada tahun 2022 menunjukkan bahwa 62% perjanjian daring yang dilitigasi adalah *clickwrap agreement*, dan 87% di antaranya berhasil ditegakkan di pengadilan serta dinyatakan sah dan mengikat.⁷ Unsur yang sangat berpengaruh dalam keberhasilan penegakkan tersebut adalah desain antarmuka pengguna atau *user interface* yang jelas. *User Interface* atau yang kemudian dikenal dengan *UI* dan dirancang untuk memberikan kemudahan penggunaan (*usability*) dan kejelasan interaksi bagi pemakai dalam mengoperasikan sistem. Misalnya tautan ketentuan yang terlihat, penempatan tombol, dan tanda centang terpisah dalam suatu *clickwrap agreement*. Namun timbul pertanyaan mengenai konsep kesepakatan dalam *clickwrap agreement* yang tidak menyediakan opsi “*decline*” atau penolakan secara eksplisit, dan

⁷ Ironclad, *Clickwrap Litigation Trends Report* (2022), hlm. 9. diakses dari <https://ironcladapp.com/journal/contract-management/clickwrap-litigation-trends-report-overview/>, diakses terakhir tanggal 11 Mei 2025.

hanya memberikan satu opsi yaitu untuk menyetujui semua isi dalam kontrak elektronik tersebut.

Peraturan yang ada saat ini berhenti pada kewajiban penyedia sistem elektronik dan belum secara tegas mewajibkan adanya opsi penolakan yang setara pada tingkat antarmuka *EULA*, sebagaimana yang telah diatur dalam komisi-komisi internasional seperti *GDPR*, *CNIL*, *DPSA*, *CCPA*, dan sejenisnya yang sudah selangkah lebih awal mengantisipasi ketiadaan opsi penolakan sebagai *dark patterns* dalam sistem elektronik. Sehingga, secara normatif persoalan utama dalam penelitian ini tidak semata-mata karena *clickwrap* belum diatur secara eksplisit, melainkan juga dikarenakan peraturan yang ada saat ini gagal menangkap manipulasi antarmuka sebagai salah satu faktor yang bisa merusak kualitas suatu kesepakatan.

Kajian terhadap keabsahan kesepakatan dalam *EULA* berbasis *clickwrap* yang tidak menyediakan opsi penolakan menjadi langkah awal untuk menilai apakah persetujuan yang diberikan telah mencerminkan unsur “sepakat” sebagaimana diatur Pasal 1320 ketentuan perdata nasional. Jika pada proses terbentuknya kesepakatan ditemukan adanya tekanan, keterpaksaan, atau kondisi yang membatasi kehendak bebas pengguna, maka perjanjian tersebut berpotensi mengandung kecacatan kehendak dalam kerangka Pasal 1321 KUH Perdata yang bisa memengaruhi keberlakuan atau kekuatan mengikat suatu perjanjian. Oleh sebab itu, setelah dilakukan penilaian terhadap sah atau tidaknya kesepakatan yang terbentuk, perlu ditelaah pula akibat hukum yang mungkin timbul apabila

kesepakatan tersebut ternyata mengandung cacat kehendak, baik berupa pembatalan, ketidakberlakuan klausul tertentu, maupun pembatasan pelaksanaan perjanjian.

Dinamika ini kemudian mendorong kebutuhan akan kerangka hukum yang lebih adaptif dalam ranah kontrak, khususnya mengenai unsur kesepakatan yang muncul dari interaksi tradisional yang berangsur berubah menuju skema elektronik. Indonesia kemudian menyediakan peraturan sebagai wadah dalam kegiatan perjanjian elektronik melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua atas UU Nomor 11 Tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik atau secara umum sering disebut sebagai UU ITE dan juga perubahannya sebagai aturan *Lex Specis* dari KUH Perdata. Berangkat dari aturan tersebut, suatu kontrak memiliki kekuatan hukum selagi memenuhi unsur-unsur yang dipersyaratkan.

Biarpun demikian, terdapat poin penting yang belum diatur dalam ketentuan di atas. Pedoman dan praktik perlindungan data di Uni Eropa menunjukkan bahwa masalah serupa dipahami sebagai persoalan desain pilihan yang tidak simetris. Komisi Eropa menegaskan bahwa pengguna harus diberi pilihan menolak yang *user-friendly*.⁸ CNIL juga secara konsisten menindak praktik yang tidak membuat penolakan semudah penerimaan. Artinya opsi penolakan harus setara pada layar dan kemudahan

⁸ Directive 2002/58/EC of the European Parliament and of the Council of 12 July 2002 concerning the processing of personal data and the protection of privacy in the electronic communications sector (ePrivacy Directive), Recital (25).

yang sama.⁹ Adapun forum otoritas perlindungan data Jerman juga mengatur bahwa pilihan penerimaan dan penolakan harus ekuivalen.¹⁰ Peraturan otoritas di California yaitu CCPA bahkan lebih detail mengatur terkait *symmetry in choice* dan *dark pattern*. Dengan demikian, ketidakseimbangan pilihan pada *EULA clickwrap* dapat dipahami sebagai bentuk *dark pattern* yang melemahkan kebebasan memilih dan mengaburkan kualitas persetujuan pengguna.¹¹

Hukum di Indonesia memang sudah mengakui kontrak elektronik dan mewajibkan fitur membaca perjanjian serta melanjutkan atau menghentikan aktivitas, tetapi belum mengatur secara eksplisit kewajiban penyediaan opsi penolakan yang setara dalam *EULA clickwrap*. Akibatnya, tindakan “Setuju” masih bisa terjadi dalam kondisi pilihan yang tidak simetris, sehingga kualitas kesepakatan dan kebebasan kehendak pengguna menjadi kabur. Oleh karena itu penelitian tugas akhir dalam bentuk skripsi ini dilakukan untuk mengkaji lebih dalam mengenai keabsahan kesepakatan terhadap absennya opsi penolakan dalam *End User License Agreement (EULA)* berbasis *clickwrap* pada platform gim video.

⁹ Commission Nationale de l’Informatique et des Libertés (CNIL), *Délibération 2020-092 du 17 septembre 2020 portant adoption d’une recommandation relative aux modalités pratiques de recueil du consentement concernant les “cookies et autres traceurs*.

¹⁰ Data Protection Conference (DSK), *Guidance of the Supervisory Authorities of Germany for Providers of Digital Services* (2024), Section 47–48.

¹¹ Jamie Luguri dan Lior Jacob Strahilevitz mendefinisikan dark patterns sebagai antarmuka pengguna yang dirancang untuk membingungkan pengguna, menyulitkan pengguna menyampaikan preferensi sebenarnya, atau memanipulasi pengguna agar melakukan tindakan tertentu, lihat Jamie Luguri dan Lior Jacob Strahilevitz, “Shining a Light on Dark Patterns”, *Journal of Legal Analysis*, Vol. 13 No. 1, Oxford, 2021, hlm. 1.

B. Rumusan Masalah

Uraian pada latar belakang menunjukkan adanya kebutuhan untuk merumuskan fokus permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana keabsahan kesepakatan dalam *EULA* berbasis *clickwrap* pada platform gim video yang tidak menyediakan opsi penolakan?
2. Apa konsekuensi hukum terhadap kesepakatan dalam *EULA* berbasis *clickwrap* apabila di dalamnya mengandung cacat kehendak?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan fokus kajian yang telah dituliskan sebelumnya, penelitian ini disusun agar mencapai beberapa tujuan, yakni:

1. Untuk mengetahui keabsahan kesepakatan pada kontrak elektronik *EULA* berbasis *clickwrap agreement* pada platform gim video yang tidak menyediakan opsi *decline* atau penolakan.
2. Untuk mengetahui konsekuensi hukum terhadap kesepakatan dalam *EULA* berbasis *clickwrap* yang mengandung cacat kehendak.

D. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan telaah literatur yang dilakukan melalui koleksi Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, layanan *e-library*, serta penelusuran melalui internet. Berdasarkan sumber-sumber pustaka yang relevan, yakni studi penelitian terdahulu yang membahas pokok permasalahan serupa dengan penelitian ini, khususnya mengenai kontrak elektronik yang berbasis *clickwrap agreement*, dapat dipaparkan dalam tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Penelitian-Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Richard Gunadi, dalam skripsi dengan judul “ <i>Analisa Yuridis Unsur Kesepakatan Pemberian Lisensi Melalui End User License Agreement Kepada User Yang Muncul Setelah Transaksi Jual Beli Game Dari Developer Melalui Retailer</i> ” Tahun 2019	Topik yang dibahas mengenai unsur kesepakatan dalam EULA. Selain itu kedua studi penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian hukum normatif sebagai metode utamanya.	Perbedaan dapat dilihat dari permasalahan topik yang muncul. Penelitian ini secara spesifik menyoroti EULA yang tidak menyediakan opsi "decline".
2.	Praniti Putri Mirza, dalam skripsi berjudul “ <i>Penerapan Clickwrap Agreement dalam Sistem Hukum Kontrak di Indonesia</i> ” Tahun 2018	Metode penelitian yang diterapkan dalam kedua penelitian ini adalah metode penelitian hukum normatif. Selain itu juga sama-sama mengkaji dari sudut pandang hukum perdata Indonesia dan UU ITE.	Perbedaan dapat dilihat dari isu hukum yang diteliti lebih dalam. Penelitian ini lebih spesifik menyoroti EULA yang tidak menyediakan opsi <i>decline</i> dalam <i>clickwrap agreement</i> .
3.	Imelda Martinelli, dalam jurnal dengan judul “ <i>Penggunaan Click-Wrap Agreement Pada E-Commerce: Tinjauan Terhadap Keabsahannya Sebagai Bentuk Perjanjian Elektronik</i> ” Tahun 2024	Dalam kedua penelitian ini digunakan metode penelitian hukum normatif. Selain itu topik yang dikaji mengenai bentuk perjanjian elektronik berbasis <i>clickwrap agreement</i>	Perbedaan dapat dilihat dari permasalahan isu hukum yang diangkat. Penelitian ini lebih spesifik menyoroti EULA yang tidak menyediakan opsi <i>decline</i> dalam

			<i>clickwrap agreement.</i>
4.	Jonathan A. Obar & Anne Oeldorf-Hirsch, dalam jurnal berjudul <i>“The Clickwrap: A Political Economic Mechanism for Manufacturing Consent on Social Media”</i> Tahun 2018	Fokus pada isu persetujuan digital dalam hubungan antar pengguna dengan platform berbasis <i>clickwrap agreement</i>	Perbedaan terletak pada teori dasar yang digunakan. Penelitian ini menggunakan teori kehendak, keseimbangan, dan kesepakatan. Selain itu juga pada konteks praktis yang diteliti. Penelitian ini khusus menganalisis <i>EULA</i> gim video.
5.	Amirah Dwi Subarkah & Elsa Gravionka, Jurnal dengan judul <i>“Validitas Hukum Perjanjian Clickwrap dan Browsewrap dalam Transaksi E-commerce: Kajian Normatif terhadap Prinsip Konsensualisme.”</i> Tahun 2024	Kedua penelitian sama-sama menelaah mengenai Clickwrap dari segi konsensualisme dengan metode normatif.	Perbedaan dapat dilihat dari objek perjanjian yang diteliti. Penelitian ini menggunakan menggunakan objek End User License Agreement pada platform gim video.
6.	Agnes Maria Janni Widyawati, et.al, Jurnal berjudul <i>“Keabsahan Perjanjian Digital Berbasis Klik (Clickwrap Agreement) Dalam Perspektif Hukum Perdata Indonesia.”</i> Tahun 2025	Kedua penelitian sama sama meneliti mengenai keabsahan perjanjian berbasis clickwrap berdasarkan KUH Perdata yang dianalisis menggunakan	<i>Perbedaan dapat dilihat objek yang diteliti. Penelitian ini secara khusus meneliti tentang salah satu bentuk clickwrap yaitu End User License Agreement.</i>

		metode penelitian normatif.	
--	--	--------------------------------	--

E. Tinjauan Pustaka

1. Kontrak dan Perjanjian

a. Pengertian Kontrak

Suatu kontrak adalah perjanjian yang mengikat para pihak untuk melakukan atau pun tidak melakukan sesuatu. Kontrak itu sendiri meliputi kesepakatan yang mengikat para pihak beserta hak dan kewajiban yang melekat di dalamnya, serta teknis penyelesaian sengketa apabila terjadi perselisihan. Kontrak lahir setelah ada kesepakatan yang selanjutnya melahirkan akibat hukum yang mengikuti para pihak.¹² Secara yuridis, suatu kontrak dikatakan sah ketika telah dipenuhinya syarat-syarat sah perjanjian sebagaimana ditetapkan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata atau yang selanjutnya disebut sebagai KUH Perdata, yaitu kesepakatan antar para pihak, kapasitas hukum sebagai bentuk kecakapan para pihak, adanya objek yang sah, dan kausa yang halal.¹³ Artinya suatu kontrak harus dibentuk atas persetujuan yang tegas dan sukarela tanpa paksaan dari semua pihak yang terlibat.¹⁴

¹² Indah Parmitasari, *Pembuatan dan Pelaksanaan Kontrak di Masa Pandemi Covid-19*, Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, 2021, hlm. 34.

¹³ Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (Burgerlijk Wetboek), Staatsblad 1847 Nomor 23.

¹⁴ Cathleen Lie et al, *Pengenalan Hukum Kontrak dalam Hukum Perdata Indonesia*, Vol. 7 (Jakarta: Jurnal Kewarganegaraan: 2023), hlm. 919.

Perjanjian baku sebagai bentuk kontrak bisnis modern berfungsi untuk mempercepat waktu, mengurangi biaya, dan mempermudah tercapainya kesepakatan antara para pihak.¹⁵ Dengan demikian, kontrak tidak sekedar berfungsi sebagai dokumen hukum yang mengikat para pihak, melainkan juga sebagai instrumen utama untuk meningkatkan efisiensi dan menjamin kepastian hukum. Adapun hasilnya, kontrak berperan penting dalam menciptakan kepercayaan, stabilitas, dan keamanan dalam setiap transaksi antara para pihak. Namun secara teori, suatu kontrak masih dapat dimohonkan untuk dibatalkan (jika tidak memenuhi persyaratan subjektif) atau secara otomatis menjadi batal demi hukum (apabila tidak mencakup syarat objektif). Konsep kontrak ini menjadi landasan bagi asas-asas kontrak selanjutnya.

b. Pengertian Perjanjian

Ricardo Simanjuntak mendefinisikan suatu kontrak sebagai bagian dari pengertian perjanjian.¹⁶ Apabila dipahami sebagai kesepakatan para pihak yang menimbulkan akibat hukum yang bersifat mengikat, maka kontrak dan perjanjian pada hakikatnya merujuk pada pengertian yang sama. Sementara itu, Pasal 1313 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata juga menyatakan bahwa

¹⁵ Cahyarani dan E. A. Priyono, “Tinjauan Perjanjian Baku dalam Transaksi Bisnis: Antara Efisiensi dan Perlindungan Konsumen”, *Jurnal Ilmu Hukum, Humaniora dan Politik*, Vol. 5 No. 4, Semarang, 2025, hlm. 3355. <https://doi.org/10.38035/jihhp.v5i4.4496>

¹⁶ Ricardo Simanjuntak, *Teknik Perancangan Kontrak Bisnis*, dikutip dari Yenni Novita Wulandari, *Rekonstruksi Regulasi Perjanjian Perkawinan di Indonesia Berbasis Nilai Keadilan*, Disertasi Program Doktor Ilmu Hukum, Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, 2023, hlm. 157.

perjanjian atau kontrak adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seorang atau pun lebih untuk saling menciptakan ikatan hukum diantara mereka.

Burgerlijk Wetboek atau yang disebut juga BW menggunakan pengertian yang sama atas istilah *overeenkomst* (perjanjian) dan *contract*. Pengertian ini kemudian juga didukung oleh beberapa sarjana lainnya, termasuk Agus Yudha Hernoko yang melalui bukunya sependapat untuk menetapkan satu konsep yang sama pada dua istilah kontrak dan perjanjian ini. Karena selain penggunaan pengertian yang sama dalam BW, praktik kedua istilah tersebut juga digunakan dalam beberapa kontrak komersial.¹⁷

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara konseptual maupun praktik, istilah "kontrak" dan "perjanjian" memiliki makna yang dapat dipertukarkan, khususnya dalam konteks hukum perdata dan kegiatan bisnis. Meskipun secara terminologis keduanya memiliki nuansa yang berbeda di beberapa pada tiap sistem hukum, namun pada praktik hukum di Indonesia keduanya merujuk pada suatu hubungan hukum yang melahirkan hak serta kewajiban yang melekat diantara para pihak.

2. Teori dalam Perjanjian

¹⁷ Agus Yudha Hernoko, *Hukum Perjanjian: Asas Proporsionalitas dalam Kontrak Komersial*, Edisi Kelima, Prenadamedia Group, Jakarta, 2023, e-book, hlm. 15.

Dalam kajian hukum perjanjian, pembahasan mengenai kesepakatan tidak dapat dilepaskan dari konstruksi teori yang menjelaskan bagaimana suatu perjanjian dapat lahir dan memperoleh kekuatan mengikat. Penelitian ini berpijak pada tiga lapis teori yang saling berkaitan, yaitu teori kehendak sebagai dasar filosofis, teori proporsionalitas sebagai kerangka antara, dan teori konsensualisme sebagai teori terapan. Ketiga teori tersebut digunakan secara berjenjang untuk memahami pembentukan dan keabsahan kesepakatan dalam perjanjian, khususnya dalam konteks kontrak elektronik berbasis *clickwrap*.

a. Teori Kehendak (*Will Theory*)

Konsep kehendak dalam hukum bukanlah konsep yang berdiri sendiri, melainkan merupakan konstruksi lintas disiplin yang bersumber dari filsafat dan psikologi.¹⁸ Dengan demikian, kehendak ditempatkan sebagai landasan utama (*grand theory*) dalam penelitian ini. Teori ini melihat dari hakikat suatu perjanjian sebagai pertemuan kehendak masing-masing pihak yang lahir secara bebas dan sadar. Kehendak para pihak menjadi legitimasi utama mengapa suatu perjanjian dapat mengikat secara hukum. Dengan demikian, keberadaan kehendak yang bebas dan tidak terdistorsi merupakan prasyarat filosofis bagi lahirnya suatu hubungan kontraktual. Dalam

¹⁸ A. A. Bora, "Analysis of the Mechanisms of the Legal Will: An Argument for an Interdisciplinary Scientific Framework", *European Journal of Law and Public Administration*, Vol. 9 No. 2, 2022, hlm. 156.

kerangka ini, kesepakatan tidak semata-mata dipahami sebagai formalitas, melainkan sebagai manifestasi dari persesuaian kehendak yang sesungguhnya.

b. Teori proporsionalitas (Proporsionalitas)

Selanjutnya, teori proporsionalitas digunakan sebagai teori tingkat menengah (*mid range theory*) yang menjembatani konsep kehendak dalam hubungan kontraktual. Teori ini menekankan bahwa kehendak para pihak hanya dapat terbentuk secara bebas apabila terdapat keseimbangan dalam hubungan kontraktual. Keseimbangan tersebut berkaitan dengan kesetaraan posisi para pihak, kewajiban dalam pembentukan perjanjian, serta tidak adanya dominasi sepihak. Keseimbangan juga dikatakan sebagai salah satu tujuan dari perjanjian.¹⁹

Berangkat dari konsep yang demikian, maka untuk mewujudkan tujuan tersebut diperlukan asas-asas perjanjian, seperti asas kebebasan berkontrak sebagai ekspresi keseimbangan, asas itikad baik sebagai instrument pengendali keseimbangan, dan asas keseimbangan sebagai puncak relasi kontraktual. Dengan demikian, teori proporsionalitas berfungsi menjelaskan kondisi struktural yang memungkinkan kehendak para pihak benar-benar lahir secara

¹⁹ Muhammad Irayadi, "Asas Keseimbangan dalam Hukum Perjanjian", *Hermeneutika: Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 5 No. 1, 2021, hlm. 100. <https://doi.org/10.33603/hermeneutika.v5i1.4910>

sukarela, terutama dalam hubungan kontraktual yang bersifat standar dan masif.

c. Teori konsensualisme

Adapun teori konsensualisme digunakan sebagai teori terapan (*applied theory*) dalam penelitian ini. Teori ini menempatkan kesepakatan sebagai unsur esensial yang menentukan lahirnya perjanjian dan menghubungkan kehendak para pihak dengan konsekuensi hukum yang timbul. Dalam perspektif teori konsensualisme, persetujuan para pihak menjadi indikator awal bagi terbentuknya hubungan hukum yang mengikat. Namun, teori konsensualisme tidak hanya menyoroti adanya persetujuan secara formal, melainkan juga membuka ruang penilaian terhadap kualitas persetujuan tersebut.

Kesepakatan yang secara lahiriah telah dinyatakan belum tentu mencerminkan kehendak yang bebas dan sah apabila persetujuan tersebut terbentuk dalam kondisi tertentu yang memengaruhi kehendak para pihak. Dalam konteks ini, hukum perjanjian mengenal konsep cacat kehendak sebagai batasan terhadap keabsahan kesepakatan, yang menunjukkan bahwa persetujuan dapat kehilangan daya mengikatnya apabila tidak lahir dari kehendak yang murni. Dengan demikian, teori konsensualisme berfungsi sebagai jembatan antara kehendak dan konsekuensi hukum dari suatu perjanjian. Teori ini memungkinkan penilaian

terhadap apakah persetujuan yang diberikan para pihak memenuhi kualifikasi sebagai kesepakatan yang sah atau justru berpotensi mengandung cacat kehendak.

Kerangka pemikiran tersebut menjadi relevan dalam menilai kesepakatan dalam perjanjian modern, termasuk kontrak elektronik, yang sering kali menggunakan mekanisme persetujuan teknis sebagai pernyataan kehendak. Karena suatu perjanjian harus berada dalam keadaan sah terlebih dahulu sebelum dapat dilaksanakan, maka ada atau tidaknya cacat kehendak wajib diperiksa terlebih dahulu sebelum menilai apakah suatu pelaksanaan kontrak tersebut sudah dilakukan sebagaimana semestinya.

3. Kontrak Elektronik

a. Pengertian Kontrak Elektronik

Pasal 1 angka 17 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik atau yang kemudian dikenal sebagai UU ITE menyatakan bahwa kontrak elektronik adalah “Perjanjian para pihak yang dibuat melalui sistem elektronik”.²⁰ Dari pengertian tersebut bisa kita jabarkan bahwa para pihak yang dimaksud yaitu subjek yang melakukan suatu kontrak berbasis elektronik, sehingga

²⁰ Pasal 1 angka 17 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952.

proses terbentuknya kontrak tersebut adalah melalui serangkaian perangkat, prosedur, dan informasi elektronik.²¹

Pendapat lain mengenai konsep kontrak elektronik juga dikemukakan oleh Sankalp Jain yang menemukan kemiripan kontrak elektronik berbasis sistem perangkat lunak dengan kontrak konvensional yang berbasis kertas.²² Salah satu pihak akan membuat dua salinan kontrak terlebih dahulu untuk kemudian di tanda tangani dan dikirim ke pihak lain untuk dilakukan hal yang sama. Namun kedua pihak tetap mempertimbangkan aspek-aspek tertentu.

Penjual atau vendor akan menunjukkan objek yang dijual, biaya yang diperjanjikan, dan mekanisme negosiasi kepada pembeli. Kemudian pembeli akan memperhitungkan dari segi pilihan, harga, ketentuan apabila dimungkinkan, tempat pemesanan, dan baru melakukan pembayaran. Para pihak sebagai pengirim adalah pihak yang bertanggung jawab untuk menyerahkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik, sehingga nantinya informasi dan dokumen tersebut diterima oleh pihak penerima.²³

²¹ Salim HS, *Hukum Kontrak Elektronik (E-Contract Law)*, Edisi Pertama, PT Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2020, e-book, hlm. 22.

²² Sankalp Jain, *Electronic Contracts: Nature, Types and Legal Challenges*, terdapat dalam <https://ssrn.com/abstract=2786438>, diakses terakhir tanggal 12 Mei 2025, hlm. 1.

²³ Danrivanto Budhijanto, *Hukum Kontrak Digital*, Edisi Pertama, Logoz Publishing, Bandung, 2024, e-book, hlm. 109.

Kontrak elektronik juga diatur lebih lanjut melalui Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik atau lebih sering dikenal sebagai PP PSTE, memungkinkan pelaksanaan transaksi elektronik melalui kontrak elektronik menjadi wujud kesepakatan yang dibuat antar para pihak.²⁴ Dalam hal ini, kontrak elektronik sebagai perwujudan dari kehendak bersama para pihak untuk mengikatkan diri dalam hubungan hukum secara digital, sehingga unsur kesepakatan menjadi dasar utama yang menentukan keabsahan dan keberlakuan transaksi tersebut.

b. End User License Agreement sebagai Kontrak Elektronik

End User License Agreement atau yang dikenal sebagai *EULA* adalah suatu wujud dari berbagai bentuk kontrak elektronik yang berkembang pesat dalam era digital. Secara normatif, *EULA* adalah kontrak lisensi tertulis untuk mengatur hak dan kewajiban antara penyedia konten atau perangkat lunak dan pengguna akhir atau yang disebut sebagai *end user*, serta berfungsi sebagai sumber hukum kontraktual yang mengikat para pihak dalam hubungan hukum digital tersebut. *EULA* pada umumnya bersifat kontrak standar (*standard form contract*) karena klausul-klausul di dalamnya ditetapkan sepihak oleh pemberi lisensi. Pengguna akhir sering kali

²⁴ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 185

hanya dihadapkan pada opsi untuk menyetujui atau menolak seluruh perjanjian.

Karakter ini mirip dengan ciri umum kontrak elektronik yang diidentifikasi dalam literatur hukum, yaitu ketidakhadiran ruang negosiasi sehingga dianggap sebagai *take it or leave it contract*.²⁵ Berangkat dari praktik yang demikian, *EULA* dalam penelitian ini dipandang tidak sekadar sebagai dokumen administratif, tetapi sebagai “kontrak elektronik” yang memiliki konsekuensi hukum kontraktual sebagaimana kontrak pada umumnya, sepanjang memenuhi komponen-komponen dasar pembentukan kontrak menurut hukum yang berlaku.

c. Persetujuan dalam Kontrak Elektronik

Kontrak elektronik dapat diwujudkan melalui berbagai macam jenis yang umumnya dirancang sesuai kebutuhan penyedia layanan. Di antara berbagai jenis kontrak elektronik yang berkembang, ada dua bentuk yang paling umum digunakan. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh Benita Ezeigbo yang membagi kontrak elektronik menjadi dua model utama, yaitu *shrinkwrap agreement* dan *clickwrap agreement*. *Shrinkwrap agreement* adalah suatu kontrak yang bentuk penerimaannya diwujudkan oleh pengguna apabila produk dibuka atau digunakan. Sedangkan *clickwrap agreement*

²⁵ Ariyanto, “Perkembangan Pernyataan Kehendak dan Keabsahannya dalam Smart Contract”, *Jurnal Penelitian Hukum De Jure*, Volume 24 Nomor 2, Badan Penelitian dan Pengembangan Hukum dan HAM, 2024, hlm. 200. <http://dx.doi.org/10.30641/dejure.2024.v24.199-214>

adalah perjanjian yang umumnya ditemukan dalam proses instalasi perangkat lunak, dengan cara mengklik terima atau tolak perjanjian.²⁶

Dengan demikian, kedua model kontrak elektronik *shrinkwrap* dan *clickwrap* menawarkan mekanisme penerimaan yang berbeda namun sama-sama mengikat secara hukum. *Shrinkwrap* mengandalkan tindakan fisik membuka kemasan sebagai tanda persetujuan pengguna, sedangkan *clickwrap* memerlukan persetujuan aktif melalui klik tombol pada antarmuka. Pemahaman mendalam terhadap karakteristik dan implikasi masing-masing model ini penting bagi penyedia layanan untuk merancang perjanjian elektronik yang sah, adil, dan memenuhi prinsip kebebasan berkontrak.

4. Kesepakatan dalam Kontrak Elektronik

Salah satu faktor penentu keabsahan perjanjian terletak pada persesuaian kehendak sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Faktor ini menunjukkan bahwa pada prinsipnya suatu perjanjian tidak bergantung pada ketentuan bentuk tertentu, sepanjang kedua pihak telah mencapai kata sepakat. Kesepakatan tersebut mencerminkan adanya keselarasan antara niat para pihak dengan pernyataan yang mereka ungkapkan. Prinsip ini tidak

²⁶ Benita Ezeigbo, *E-Contracts: Essentials, Variety and Legal Issues*, terdapat dalam <https://www.grin.com/document/345198>, diakses terakhir tanggal 12 Mei 2025, hlm. 7.

berubah dalam kontrak elektronik, tetapi cara mengungkapkan kehendak berpindah dari tindakan fisik ke mekanisme digital misalnya melalui mekanisme klik, centang, atau tindakan digital lainnya.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penulisan ini disusun melalui pendekatan yuridis normatif, yang diarahkan pada analisis atas ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku, konsep-konsep hukum beserta pandangan para ahli yang mengacu pada keabsahan dan kekuatan mengikat dari unsur kesepakatan dalam kontrak elektronik berbentuk *clickwrap agreement*.

2. Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan adalah pendekatan berbasis regulasi (*statute approach*) melalui penelaahan terhadap ketentuan peraturan terkait pokok persoalan. Digunakan pula pendekatan konseptual (*conceptual approach*) yang bertumpu pada penelusuran ide-ide dan ajaran hukum.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian merujuk pada isu atau persoalan yang menjadi fokus pembahasan untuk diteliti. Objek yang diteliti dalam hal ini adalah *End User License Agreement* berbasis *clickwrap* pada platform Nintendo.

4. Bahan Hukum

Bahan yang dimanfaatkan pada penulisan ini merupakan data sekunder sesuai dengan penelitian normatif yang digunakan. Sumber data tersebut

didapatkan melalui bahan-bahan hukum primer, sekunder dan tersier, sebagai berikut:

a. Sumber data sekunder terdiri dari:

1) Bahan Hukum Primer

- a) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata) Pasal 1320 dan Pasal 1321
- b) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
- c) Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 Tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik; dan
- d) *End User License Agreement* Nintendo Switch 2025.

2) Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder untuk mendukung pemahaman terhadap bahan-bahan hukum primer didapatkan dari bahan Pustaka seperti buku, jurnal, artikel hukum nasional maupun internasional, maupun literatur ilmiah semacamnya terkait obyek penelitian.

3) Bahan Hukum Tersier

Dalam penelitian ini, bahan hukum tersier dimanfaatkan sebagai pendukung untuk melengkapi dan memperkaya pemahaman mengenai bahan hukum primer maupun sekunder, seperti: Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Kamus Hukum, Kamus Bahasa Inggris, dan sejenisnya.

5. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan oleh penulis melalui studi kepustakaan dari berbagai buku, literatur serta sumber bacaan lain sebagai penunjang pelaksanaan penelitian secara menyeluruh.

6. Metode Analisis Data

Data-data dalam penulisan skripsi ini diolah menggunakan metode deskriptif kualitatif, yakni menguraikan dan menafsirkan data temuan penelitian untuk selanjutnya dikaji berdasarkan teori hukum perjanjian dalam hukum perdata Indonesia serta dilengkapi dengan ketentuan dalam Undang-Undang ITE.

G. Definisi Operasional

Perumusan definisi operasional dimaksudkan untuk mencegah perbedaan pemahaman antara penulis dengan pembaca, terutama terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian yang berjudul “Keabsahan Kesepakatan *EULA* Berbasis *Clickwrap* Tanpa Opsi Penolakan pada Platform Gim Video”

1. *Clickwrap Agreement*: adalah perjanjian yang hanya bisa disetujui melalui tindakan menekan sebuah opsi persetujuan seperti “accept”, “I agree”, dan sejenisnya pada jaringan komputer.
2. *Dark Pattern*: adalah desain antarmuka yang dibuat untuk membingungkan dan menyulitkan pengguna dalam membuat pilihan.
3. *Decline* adalah pilihan untuk menolak perjanjian pada kesepakatan awal yang terdapat pada tampilan End User License Agreement.

4. *Defect of Consent* atau yang juga dapat disebut sebagai cacat kehendak adalah kondisi ketika kesepakatan atau persetujuan yang diberikan oleh para pihak tidak lahir dari kehendak yang bebas, melainkan dipengaruhi factor-faktor seperti kekhilafan, paksaan, penipuan, maupun penyalahgunaan keadaan.
5. *End User License Agreement (EULA)*: adalah salah satu wujud dari kontrak elektronik yang telah menjadi praktik standar dalam distribusi perangkat lunak dan layanan digital, termasuk dalam industri gim video.
6. *Illusory Consent* adalah bentuk kesepakatan yang seolah-olah diberikan namun sesungguhnya tidak mencerminkan adanya niat nyata dari pihak yang bersangkutan.
7. Kebebasan Berkontrak: merupakan asas yang memberikan hak para pihak untuk menentukan dan mengatur sendiri ketentuan suatu kontrak selama memenuhi syarat sah perjanjian, tidak melanggar undang-undang, kesusilaan, atau ketertiban umum.
8. Kontrak Elektronik: merupakan kontrak yang dibentuk dengan seluruh proses pembuatan kesepakatan melalui sistem elektronik.
9. Kesepakatan: merujuk pada kondisi dimana kehendak para pihak bertemu secara timbal balik, sehingga memenuhi unsur kesepakatan Pasal 1320 KUH Perdata.

10. *User Interface*: adalah desain antarmuka yang dirancang untuk memberikan kemudahan penggunaan (*usability*) dan kejelasan interaksi bagi pemakai dalam mengoperasikan suatu sistem.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan alur pembahasan yang lebih mudah dan terstruktur dalam penulisan, penelitian ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi paparan awal penelitian dengan cakupan atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Umum

Bab ini menguraikan landasan teoritis dan kerangka konseptual berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan serta berbagai literatur terkait kontrak pada umumnya serta kontrak elektronik seperti *End User License Agreement* pada khususnya.

BAB III Analisis dan Pembahasan

Bab ini merupakan bagian utama penelitian yang menyajikan hasil analisis dan pembahasan atas permasalahan yang dirumuskan. Kajian akan difokuskan pada keabsahan kesepakatan dalam *EULA* berbasis *clickwrap* tanpa opsi penolakan, serta menganalisis

konsekuensi hukum ketika kesepakatan yang terjadi mengandung cacat kehendak.

BAB IV Penutup

Bab ini memuat simpulan yang ditarik dari keseluruhan pembahasan serta dilengkapi dengan rekomendasi sebagai masukan berdasarkan temuan temuan penelitian.