

ABSTRAK

Perkembangan industri *game* digital membawa dampak besar terhadap pola konsumsi masyarakat, terutama dalam pembelian *game* berbayar, namun, seringkali konsumen dihadapkan pada permasalahan teknis seperti *bug/glitch* (kecacatan) dalam *game* yang dapat merugikan, baik dari segi finansial maupun pengalaman bermain. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan perlindungan hukum terhadap konsumen yang dirugikan akibat kecacatan *game* berbayar di Indonesia dan Amerika Serikat. Metode yang digunakan adalah pendekatan yuridis normatif dan komparatif, dengan menelaah Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen di Indonesia serta berbagai regulasi perlindungan konsumen di Amerika Serikat, seperti *Federal Trade Commission Act* dan *Magnuson-Moss Warranty Act*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa perlindungan konsumen di Indonesia masih bersifat umum dan kurang spesifik terhadap produk digital dan hanya mengandalkan BPSK untuk menyelesaikan sengketa konsumen, sehingga menimbulkan kesulitan dalam proses penegakan hak konsumen. Sementara itu, di Amerika Serikat, perlindungan hukum terhadap konsumen digital lebih maju, dengan adanya *Federal Trade Commission*, mekanisme pengaduan, pengembalian dana (*refund*), dan gugatan kolektif (*class action*) yang memungkinkan konsumen menuntut pengembang atau penerbit *game*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa perlindungan konsumen Indonesia perlu diperkuat dengan regulasi khusus terkait produk digital dan peningkatan kesadaran hukum bagi konsumen.

Kata kunci: Perlindungan Konsumen, *Game* Berbayar, *Bug/Glitch*.