

ABSTRAK

Game merupakan permainan yang dapat dimainkan jika sudah melakukan pembelian terhadap *game* tersebut dari penyedia *game*. Di Indonesia terdapat banyak sekali perusahaan penyedia *game* yang semakin berkembang. Meskipun penyedia *game* semakin berkembang, tetap tidak luput dari permasalahan terkait hukum perlindungan konsumen di dalam *game* (*in game*) maupun di luar *game*. Permasalahan yang sering terjadi yaitu *game* yang cacat, *game* yang cacat jika dimainkan tentu saja akan membuat *gamers* merasa tidak nyaman dan menimbulkan kerugian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perlindungan hukum yang didapatkan oleh *gamers* atas kerugian akibat *game* yang cacat dari penyedia *game*. Selain untuk mengetahui perlindungan hukum yang didapatkan oleh *gamers*, juga untuk mengetahui upaya hukum yang dapat dilakukan apabila *gamers* dirugikan akibat *game* yang cacat.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif dengan menggunakan data sekunder yang berasal dari bahan primer, antara lain Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, dan Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 jo. Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Metode analisis yang digunakan adalah analisis kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perlindungan yang didapatkan oleh *gamers* dan tanggung jawab penyedia *game* ada didalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 jo. Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Upaya hukum yang dapat dilakukan apabila *gamers* mengalami kerugian ada dua, pertama adalah penyelesaian di luar pengadilan menggunakan mediasi, konsiliasi, dan arbitrase. Sedangkan yang kedua, menggunakan jalur penyelesaian melalui peradilan.

Kata Kunci : Perlindungan, Hukum, Gamers, Game, Penyedia Game