

Perlindungan konsumen dan pembeli di dalam transaksi jual beli virtual property pada sistem elektronik permainan ketangkasan

Raden Ichsan, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20325758&lokasi=lokal>

Abstrak

Salah satu sarana hiburan berteknologi maju adalah sistem elektronik permainan ketangkasan (online game). Namun, akibat uang yang digunakan di dalam permainan tersebut, para pemain merasa memiliki apa yang dia dapatkan di dalam permainan tersebut. Sehingga muncul konsep virtual property. Dengan rasa memiliki tersebut, seorang pemain dapat menjual objek-objek virtual di dalam permainan kepada pemain lain. Namun karena yang menjadi objek jual beli adalah bagian dari sistem elektronik milik penyelenggara sistem elektronik, maka kedua pemain berposisi sebagai konsumen dan penyelenggara merupakan pihak yang bertanggung jawab atas data yang diperjual belikan antara pengguna.

Skripsi ini membahas mengenai perlindungan konsumen di dalam jual beli virtual property pada sistem elektronik permainan ketangkasan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian normatif. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan. Penyelenggara sistem elektronik di atur di dalam Pasal 15 dan Pasal 16 Undang-Undang No 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Objek virtual yang menjadi objek jual beli adalah virtual property, dan merupakan bagian dari sistem elektronik milik penyelenggara sehingga penyelenggara juga bertanggung jawab atas segala kerugian yang diderita akibat kehilangan data tersebut, kecuali penyelenggara dapat membuktikan sebaliknya.

.....One of the technologically advanced entertainment is online game. However, due to real money used in the game, the players feels they has what they got in the game. Thus emerged the concept of virtual property. With such a sense of belonging, a player won't hesitate to sell (transfer) the virtual objects in the game to another player. But because of what becomes the object of sale and purchase is a part of the electronic system that owned by the provider of the electronic system, then the second player plays as consumers and providers is the one who responsible for the data that traded between players.

This mini thesis discuss about the protection of consumers in the transfer of virtual property in online game. The research method is a normative study method. Data collection tool used is bibliography study. electronic system provider set for in Article 15 and Article 16 of Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 about Information and Electronic Transactions. Virtual object that the object of sale and purchase is a virtual property, and is a part of our electronic system owned by the provider and the provider also responsible for any loss caused by the loss of data, unless the provider can prove otherwise.