

Analisis hukum jual beli virtual property pada permainan dota2 yang diselenggarakan oleh valve melalui steam community market = Legal analysis of transactional law on virtual property in dota2 held by valve through steam community market

Muhammad Iqbal, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20413658&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Perdagangan melalui media internet bukan hal baru lagi di kalangan masyarakat, internet merupakan teknologi paling penting sejak penemuan dan revolusi komputer pribadi. Semakin berkembangnya teknologi global beberapa tahun ini, membuat beberapa teknologi seperti permainan yang dulu hanya dikenal di semua kalangan ini mengalami perubahan. Skripsi ini menganalisis hukum jual-beli virtual property yang diselenggarakan oleh Valve yang membuat aplikasi Steam yang mana di dalam Steam tersebut terdapat Steam Community Market yang merupakan pasar benda-benda virtual pada permainan daring yang diselenggarakan oleh Stean. Penelitian ini akan melakukan telaah terhadap jual beli terhadap benda virtual yang dilakukan di dalam Steam Community Market tersebut khususnya perlindungan hukum terhadap para pihak baik penjual maupun pembeli apabila dalam transaksi jual beli pada tersebut terdapat kesalahan yang disebabkan oleh penyedia jasa permainan online.

ABSTRACT

Trade through the medium of the internet is not a new thing in the community, it was one of the most important technology since the discovery and revolution of a personal computer. The development of global technology over years, make some technologies as game in every realm changed. This thesis analyze transactional law on Virtual Property held by Valve, who makes the application called Steam, which in that application consist a Steam Community Market, that is a virtual objects market which held by the steam itself. This research reviewing the purchase of virtual object which is done in the Steam Community Market especially protection agains parties, seller and buyer, if in a transaction of buying and selling, there are fault caused by provider of service of the online game.