

DAFTAR ISI

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	14
1.3 Tujuan Penelitian.....	15
1.4 Manfaat Penelitian.....	15
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	15
1.4.2 Manfaat Praktis	16
1.5 Sistematika Penulisan.....	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	19

2.1 Tinjauan Teori	19
2.1.1 Teori Perlindungan Hukum	19
2.1.1.1 Perlindungan Hukum Bagi Pelaku Usaha Game	24
2.1.1.2 Perlindungan Hukum Bagi Konsumen	27
2.2 Tinjauan Konseptual	33
2.2.1 Barang Virtual	33
2.2.2 <i>Game Online Free-to-Play</i>	36
2.2.3 Pembelian Barang Virtual dalam Game <i>Free-to-Play</i>	39
2.2.4 Pemain Game Online	44
2.2.5 Pembelian Barang Virtual	48
BAB III METODE PENELITIAN	56
3.1 Jenis Penelitian	56
3.2 Jenis Data	56
3.3 Cara Pengolahan Data	57
3.4 Jenis Pendekatan	60
3.5 Analisis Data	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS	64

4.1 Hasil Penelitian Kasus Penutupan Game Free-to-Play dan Kehilangan Barang Virtual oleh Konsumen	64
4.2 Analisis Perlindungan Konsumen Terhadap Pemain Game Online Atas Pembelian Barang Virtual	80
4.2.1 Perlindungan Konsumen Berdasarkan UU No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen	80
4.2.2 Perlindungan Konsumen dalam Pembelian Barang Virtual	83
4.3 Implementasi Hukum atas Kerugian yang Dialami Konsumen Akibat Penutupan Server Game Online di Indonesia.....	91
4.3.1 Implementasi Hukum dalam Kasus Penutupan <i>Counter-Strike Online</i> oleh Megaxus	92
4.3.2 Implementasi Hukum dalam Kasus Penutupan <i>Spectre Divide</i> oleh Mountaintop Studios	95
4.3.3 Implementasi Hukum dalam Kasus Penutupan <i>The Crew</i>	97
BAB V KESIMPULAN	101
5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran	104
DAFTAR PUSTAKA.....	107