

TANGGUNG JAWAB HOYOVERSE SELAKU PENGEMBANG GAME GENSIN IMPACT ATAS KERUGIAN KONSUMEN AKIBAT KELALAIAN ATAU TINDAK PIDANA OLEH SITUS TOP UP

I Putu Ista Dewa Dharma Putra¹, Widhi Cahyo Nugroho²

^{1,2}Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

iputudp2002@gmail.com¹, widhicahyo@untag-sby.ac.id²

ABSTRACT; *The advancement of digital technology has given rise to new forms of transactions, including the purchase of virtual goods through online games such as Genshin Impact, developed by Hoyoverse. In practice, players often conduct top-up transactions through both official and unofficial third-party websites, which may lead to losses caused by system negligence or criminal acts such as fraud. This research aims to examine the legal liability of Hoyoverse as a digital business actor for consumer losses suffered by Indonesian players, and to analyze the relevance of national law in dealing with cross-border digital contracts governed by foreign law. This study uses a normative legal research method with statutory and conceptual approaches, referring to the Consumer Protection Act, the Electronic Information and Transactions Act, and principles of international private law. The results show that Hoyoverse, as a business entity, holds legal responsibility for consumer losses, despite enforcing terms of service that include limitation of liability clauses and the application of Singapore law. Such clauses may be deemed null and void if they violate the fundamental rights of consumers under Indonesian law. Consumers who suffer losses are entitled to compensation through civil, criminal, or alternative dispute resolution mechanisms. However, jurisdictional limitations and the dominance of foreign-based digital contracts pose challenges in pursuing justice against international developers. Therefore, regulatory strengthening, international cooperation, and enhanced consumer legal awareness are essential to ensure fair legal protection in the online gaming ecosystem.*

Keywords: *Consumer Protection, Online Game, Genshin Impact, Hoyoverse, Top-Up, Digital Contract, Legal Liability.*

ABSTRAK; Perkembangan teknologi digital telah mendorong munculnya model transaksi baru dalam bentuk pembelian barang virtual melalui game online, salah satunya Genshin Impact yang dikembangkan oleh Hoyoverse. Dalam praktiknya, pemain kerap melakukan pembelian mata uang virtual melalui situs layanan top up, baik resmi maupun tidak resmi, yang menimbulkan risiko kerugian akibat kelalaian sistem atau tindak pidana penipuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bentuk tanggung jawab hukum Hoyoverse sebagai pelaku usaha digital atas kerugian yang dialami pemain Genshin Impact di Indonesia, serta menganalisis relevansi hukum nasional dalam menghadapi kontrak digital lintas negara yang tunduk pada hukum asing. Metode yang digunakan adalah penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan konseptual, berdasarkan ketentuan dalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen, Undang-

Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta hukum perdata internasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hoyoverse secara hukum merupakan pelaku usaha yang memiliki kewajiban atas kerugian konsumen, meskipun dalam Terms of Service diberlakukan klausul pembatasan tanggung jawab dan penunjukan hukum Singapura. Klausul tersebut dapat dinyatakan batal demi hukum apabila melanggar prinsip perlindungan konsumen di Indonesia. Konsumen yang mengalami kerugian memiliki hak untuk menuntut ganti rugi melalui jalur perdata, pidana, maupun alternatif penyelesaian sengketa. Namun, tantangan yurisdiksi dan dominasi kontrak digital menyebabkan keterbatasan dalam menuntut pertanggungjawaban pelaku usaha asing. Oleh karena itu, diperlukan penguatan regulasi, kolaborasi internasional, serta edukasi konsumen untuk menjamin perlindungan hukum yang adil dalam ekosistem game online.

Kata Kunci: Perlindungan Konsumen, *Game Online*, *Genshin Impact*, *Hoyoverse*, *Top Up*, Kontrak Digital, Tanggung Jawab Hukum.

PENDAHULUAN

Game online adalah permainan dengan menggunakan jaringan internet agar bisa bermain. Game online mulai populer di Indonesia sejak masuknya komputer dengan basis internet. Anak-anak sampai remaja bermain game online di Warnet atau memainkannya di Rumah menggunakan Komputer milik keluarga. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat mengikuti pergerakan zaman. Semua pekerjaan manusia dipermudah dengan adanya Komputer. Komputer dengan internet pun menambah kemudahan manusia dalam melakukan aktivitasnya. Pekerjaan dengan cepat diselesaikan dan apabila ingin membagikan ke rekan kerja, kini bisa dikirim dengan aplikasi pesan cepat seperti *Whatsapps & Line*. Pembelajaran di Sekolah dan Kampus dipermudah dengan adanya internet dan komputer. Siswa dapat mencari ilmu dengan cepat menggunakan mesin pencarian *Google* atau menggunakan bantuan AI seperti *CHATGPT*. Hiburan semakin mudah diakses dengan adanya internet. Tanpa batasan ini membuat internet sangat penting dalam kehidupan manusia. Game Online juga merupakan bagian dari perkembangan IPTEK. Sekarang, orang bisa bermain Game dimanapun menggunakan perangkat yang dimilikinya. Orang tidak perlu Perangkat khusus untuk bermain game seperti Konsol untuk bermain game. Orang hanya perlu menggunakan Komputer dan/atau Ponsel pintar yang mereka miliki asal spesifikasi perangkat mereka mencukupi untuk menjalankan program atau aplikasi yang ditentukan oleh pengembang game.

Genshin Impact merupakan Game yang dikembangkan oleh *MiHoYo Co., Ltd*, yang merupakan pengembang Game dari Tiongkok yang mengembangkan Game lain seperti *Honkai Impact 3rd*, *Honkai Star Rail*, dan *Zenless Zone Zero*. *MiHoYo*. dibentuk oleh tiga mahasiswa dari Tiongkok. *Mihoyo* memiliki anak perusahaan *Cognosphere Pte., Ltd.* yang berbasis di Singapura dengan nama *HOYOVERSE*. Pada tanggal 28 September 2020, *Hoyoverse* merilis Game dengan judul “*Genshin Impact*” di perangkat PC, *PS4/PS5*, *XBOX X* dan *Mobile*. *Genshin Impact* merupakan game open world RPG dengan permainan eksplorasi dan petualangan dimana Pemain akan memilih salah satu protagonis laki-laki (*Aether*) atau perempuan (*Lumine*) yang akan berpetualang di Dunia bernama *Teyvat*. *Teyvat* merupakan Dunia yang dikuasai oleh 7 Archon yang dimana mereka mengendalikan elemen yang ada *Teyvat*, yaitu *Anemo* (angin), *Hydro* (air), *Pyro* (api), *Geo* (Tanah), *Electro* (Listrik), *Cryo* (es) dan *Dendro* (Tumbuhan). Di *Teyvat*, terdapat Negara/Bangsa yang menguasai beberapa daerah daratan *Teyvat*, Bangsa tersebut adalah *Mondstadt* yang dipimpin oleh *Anemo Archon*, *Liyue* dengan *Geo Archon*, *Inazuma* oleh *Electro Archon*, *Sumeru* oleh *Dendro Archon*, *Fontaine* oleh *Hydro Archon*, *Natlan* Oleh *Pyro Archon*, dan *Snezhnaya* oleh *Cryo Archon*. Selama di *Teyvat* Sang protagonis akan bertualang dan membantu penduduk *Teyvat* mengalahkan *Abyss Order* dan menyelamatkan *Teyvat* dari kehancuran.

Genshin Impact seperti game online menyediakan toko dimana pemain bisa membeli Mata uang *virtual* berupa *Genesis Crystals*. *Genesis Crystals* merupakan mata uang *virtual* dalam game *genshin impact* yang digunakan untuk mendapatkan karakter & senjata atau mengumpulkan material dan membeli kosmetik berupa kostum untuk beberapa karakter. *Genesis Crystals* dapat dibeli melalui *ingame store* dalam game secara langsung atau Pemain dapat mengunjungi situs layanan *top up*. Pemain yang membeli dari situs, akan diminta untuk mengisi *UID*. *UID* adalah kode unik sebagai pengenalan akun dari pemain dalam suatu game. Setiap akun pemain *Genshin Impact* memiliki kode unik tersendiri yang berbeda dari pemain lainnya, sehingga Pemain tidak perlu khawatir *UID* mereka bisa sama dengan akun pemain lainnya. *UID* akan dimasukkan kedalam formulir di situs lalu pemain dapat memilih nominal berapa *Genesis Crystals* yang diinginkan diisi ulang. Pemain lalu akan diarahkan untuk memilih metode pembayaran yang digunakan. Metode pembayaran yang dapat digunakan antara lain *Transfer bank*, *e-wallet* (*Gopay*, *OVO*, *Dana*, dll) *QRIS*, dan *minimarket* terdekat. Setelah pemain menyelesaikan pembayaran, situs akan segera memproses pembelian. Proses akan selesai 5 sampai 20 menit untuk *Genesis Crystals* berhasil masuk ke akun pemain. Selain dari

situs layanan *top up*, dapat menggunakan jasa oleh penyedia isi ulang *Genesis Crystals* dari media sosial. Mengisi *Genesis Crystals* dari jasa ini, melewati proses yang mudah dan biasanya lebih murah karena jasa seperti ini biasanya menggunakan cara ilegal atau menggunakan eksploitasi celah dalam game. Selain itu, hal ini rentan akan terjadinya Tindak Pidana Penipuan. Ketidakstabilan emosi remaja inilah yang dimanfaatkan para pelaku penipuan, dimana para remaja akan tergiur dengan harga murah yang ditawarkan (Aditya Pratama 2024). Modus Pelaku dengan meminta Nama pengguna dan kata sandi akun pemain agar dapat meretas akun korban lalu mengambil alih akun korban. Situs layanan *top up* Resmi saja tidak selalu berjalan mulus. Pemain setelah membayar, ternyata situs terdapat sebuah Kegagalan atau *error* yang menyebabkan *Genesis Crystals* tidak masuk ke akun pemain. Pada saat itu, saldo tabungan pemain sudah tersedot namun *Genesis Crystals* tidak masuk meskipun sudah menunggu dari batas waktu yang dijanjikan malah bisa sampai 24 jam belum masuk juga. Kelalaian ini timbul dari galat dalam sistem situs bisa dari peladen yang bermasalah atau alasan lain yang menyebabkan *Genesis Crystals tidak terkirim*. Melihat hal ini pemain selaku konsumen, dilindungi haknya dengan Perlindungan Konsumen.

Perlindungan dari hukum perlindungan konsumen ikut serta memperjuangkan hak konsumen yang telah dilanggar. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, kegiatan perdagangan dan konsumsi menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Konsumen sebagai pihak yang menerima barang atau jasa memiliki posisi yang rentan terhadap praktik-praktik perdagangan yang tidak adil. Oleh karena itu, kehadiran hukum perlindungan konsumen menjadi sangat penting untuk menjaga keseimbangan antara pelaku usaha dan konsumen. Dalam konteks perdagangan modern, konsumen memiliki peran yang sangat signifikan sebagai subjek penerima barang dan/atau jasa. Namun demikian, konsumen juga merupakan pihak yang rentan terhadap potensi pelanggaran hak dalam transaksi ekonomi. Hal ini mendorong perlunya kehadiran hukum yang secara khusus mengatur perlindungan terhadap konsumen guna menciptakan keseimbangan antara kepentingan konsumen dan pelaku usaha.

Menurut Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, perlindungan konsumen bertujuan untuk menyeimbangkan posisi antara pelaku usaha dan konsumen. Dalam konteks digital, termasuk game online, perlindungan hukum menjadi penting karena interaksi antara situs layanan dan konsumen terjadi dalam ruang maya yang memiliki karakteristik berbeda dibanding transaksi konvensional. Pemain *genshin impact*

secara normatif bisa mendapat ganti rugi yang diakibatkan oleh kelalaian dari situs *top up* dan Tindak pidana yang dilakukan oleh pelaku penipuan dari jasa *top up* tidak resmi. Namun apakah hal itu berlaku kepada Hoyoverse?.

Hoyoverse merupakan badan hukum yang dibentuk di Singapura yang merupakan anak perusahaan dari *MiHoYo Co., Ltd* yang merupakan perusahaan yang berdiri di Tiongkok. Keterlibatan perusahaan asing ini menambah keruwetan dari kasus ini karena akan memasukkan Hukum Perdata Internasional (Purwadi and others 2016) *Terms of Service* yang mengatur hak dan kewajiban pemain serta pengembang, di mana seluruh transaksi barang virtual dilakukan secara digital melalui platform resmi maupun situs layanan *top up* pihak ketiga. Mekanisme tersebut juga mengatur pembatasan tanggung jawab pengembang terhadap kerugian yang mungkin dialami pemain, termasuk dalam hal kehilangan akses akun atau kegagalan pengiriman item virtual. Dalam perjanjian tersebut juga disebutkan dalam Pasal 20 huruf a. Hukum yang Mengatur. “*Perjanjian ini akan diatur oleh dan ditafsirkan berdasarkan hukum Singapura dengan mengecualikan prinsip-prinsip konflik hukumnya.*” Sebelum bermain, pemain akan diminta untuk mengklik setuju dengan *terms of Service* yang disediakan oleh Hoyoverse sebelum bermain. Ketentuan untuk klik setuju ini merupakan bagian dari Kontrak elektronik. Sistem semacam ini menggunakan sistem *click-wrap agreement*. *Click wrap agreement* adalah semacam kontrak untuk pembelian barang atau penggunaan barang atau jasa yang ditawarkan secara online oleh pedagang (Chusnida 2020). Konsumen akan diminta untuk menyetujui atau menekan tombol Centang” “ atau “Setuju menggunakan serta mematuhi ketentuan (perjanjian) ini”. Kontrak elektronik merupakan produk hukum dari *United Convention on the Use of Electronic Communications in International Contracts* dalam pasal 8 ayat (1) “*A communication or a contract shall not be denied validity or enforceability on the sole ground that it is in the form of an electronic communication.*” Perjanjian atau kontrak elektronik sah hukumnya apabila para pihak sepakat untuk mematuhi perjanjian yang disepakati. Dikarenakan pembelian item digital secara online maka metode pembayaran menggunakan transaksi elektronik(Luiter Lubalu and others 2022). Peraturan dari PBB ini memberikan legitimasi bahwasanya kontrak elektronik ini sah selama para pihak bebas sepakat untuk mengikatkan diri tanpa memandang kewarganegaraan para pihak. Indonesia mengakui konvensi ini dengan meratifikasinya dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE) Pasal 18 ayat (1) “*Transaksi Elektronik yang*

dituangkan ke dalam Kontrak Elektronik mengikat para pihak.” Para pihak bebas memilih hukum yang digunakan jika terdapat sengketa. Sengketa dapat diselesaikan secara litigasi maupun melalui metode alternatif penyelesaian sengketa (APS).

Menimbang hal ini maka *Hoyoverse* yang merupakan badan hukum Singapura, dapat membuat perikatan dengan Pemain dari Indonesia dengan menggunakan Hukum singapura. Pasal 20 huruf b ayat (1) dari Perjanjian *Terms of Service* Genshin Impact “Arbitrase Individu yang Mengikat. *Anda setuju dan mengakui bahwa setiap klaim atau tindakan hukum antara Anda dan COGNOSPHERE akan dirujuk ke Pusat Arbitrase Internasional Singapura ("SIAC") untuk arbitrase yang akan dilakukan sesuai dengan aturan arbitrase SIAC. Putusan arbitrase bersifat final dan mengikat kedua belah pihak. Arbiter tunggal akan dipilih sesuai dengan Aturan Arbitrase SIAC. Kecuali disepakati lain, arbitrase harus dilakukan secara rahasia. Dan prosesnya akan dilakukan dalam bahasa Inggris.*” Warga negara Indonesia memiliki kebebasan untuk mengabaikan hukum nasional apabila terjadi sengketa dengan Warga atau badan hukum asing. Asas Choice of law memberikan seseorang kebebasan untuk menggunakan hukum negara mana yang digunakan untuk menyelesaikan suatu perkara. Pemain dari Indonesia sepakat *Terms of Service* dari *hoyoverse*, maka mereka melepaskan kewenangan serta hukum nasional dalam melindungi mereka dan wajib patuh dengan hukum singapura. Pemain yang setuju dengan *Terms of Service* dari Pihak *Hoyoverse*. Maka segala penyelesaian sengketa akan diselesaikan di Singapura dengan hukum Singapura. Dasar hukumnya adalah Undang-undang nomor 30 tahun 1999 Tentang Arbitrase dan Alternatif penyelesaian Sengketa (selanjutnya disebut UU APS). Dalam pasal 34 ayat (1) “*Penyelesaian sengketa melalui arbitrase dapat dilakukan dengan menggunakan lembaga arbitrase nasional atau internasional berdasarkan kesepakatan para pihak.*” Pasal ini memberikan wewenang kepada lembaga arbitrase singapura yaitu SIAC untuk menyelesaikan perkara sengketa antara *Hoyoverse* dengan Pemain dari Indonesia. Namun didalam perjanjian *Terms of Service* milik *Hoyoverse* terdapat klausul “*Terlepas dari hal tersebut di atas, masing-masing pihak berhak untuk mencari ganti rugi yang bersifat injunktif atau ganti rugi yang setara lainnya di pengadilan yang berwenang untuk mencegah pelanggaran, penyalahgunaan, atau pelanggaran hak cipta, merek dagang, rahasia dagang, paten, atau hak kekayaan intelektual lainnya yang sebenarnya atau yang mengancam ("Tindakan Kekayaan Intelektual"), dan masing-masing pihak berhak untuk mengajukan tindakan di pengadilan mana pun dengan yurisdiksi yang kompeten untuk menghentikan dan/atau mencari kompensasi atas*

penyalahgunaan yang dimaksudkan atau disengaja (misalnya meretas atau memalsukan lokasi) atas kekayaan intelektual mereka.” Pasal ini menarik karena, akibat dari pasal ini, para pihak memiliki hak untuk mengajukan gugatan di pengadilan manapun diluar Singapura. Konsekuensi dari pasal ini, *Hoyoverse* dapat mengajukan gugatan atau tuntutan ke Pengadilan Indonesia terhadap pemain *Genshin Impact* di Indonesia apabila pemain terbukti melakukan pelanggaran seperti menggunakan *cheat, hack, mods*, atau eksploitasi lain yang dapat mempengaruhi keseimbangan dalam game. Bisa dilihat bahwasannya Perjanjian ini sangat menguntungkan pihak *Hoyoverse*. Pemain selaku konsumen hanya bisa mengajukan gugatan ke Arbitrase singapura dan pengadilan singapura karena Perjanjian yang telah disepakati sebelum mereka dapat bermain gamenya. Sementara *Hoyoverse* dalam perjanjian memiliki hak untuk menuntut pemain di Pengadilan manapun pemain berada. Namun Pemain Indonesia diwajibkan untuk tunduk kepada hukum Singapura. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman dari kedua belah pihak kepada haknya selaku konsumen dan produsen yang melakukan wanprestasi membuat posisi konsumen tidak seimbang dengan produsen (Luitier Lubalu and others 2022). Hal ini tidak adil karena biaya yang dibutuhkan Pemain untuk berangkat serta biaya yang dikeluarkan lebih banyak. Hal ini menyebabkan konsumen untuk memilih untuk tidak memperjuangkan haknya yang dilanggar karena hal ini hanya akan membuat mereka semakin merugi.

Berdasarkan paparan dari pendahuluan, kelihatannya *Hoyoverse* tidak tersentuh karena terlindungi oleh hukum Singapura lewat perjanjian yang telah disepakati oleh Pemain sebelum mereka bermain. Namun Bisakah kita menyeret *Hoyoverse* ke Pengadilan di Indonesia atau membawa *Hoyoverse* ke Lembaga arbitrase nasional seperti BPSK (badan Penyelesaian sengketa Konsumen)? Penulis melihat masih potensi *Hoyoverse* untuk bermain dengan Hukum Indonesia. Namun apakah dengan menggunakan hukum Indonesia atau singapura, *Hoyoverse* bertanggungjawab atas kerugian yang dialami pemain akibat ulah Situs *top up* resmi maupun yang tidak resmi? Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, antara lain, dari (Robby and Caesaryo 2021), menyebutkan dalam UUPK mengatur hak serta perlindungan hukum bagi konsumen game online. Apabila kita meningkatkan pelayanan dan kualitas, hal ini akan membuat konsumen senang dan percaya untuk menggunakan produk/jasa suatu pelaku usaha (Yulius and others 2017). Situs layanan *Top up* bila melakukan kesalahan harus memberikan ganti rugi bila ingin menjaga konsumen untuk tetap menggunakan produk/jasa mereka. Melihat dari penelitian terdahulu serta latar belakang yang sudah dijabarkan,

penelitian ini bertujuan untuk memberikan kajian terhadap hak perlindungan konsumen untuk menuntut ganti rugi yang dimiliki oleh Pemain Genshin Impact di Indonesia dalam menghadapi pelanggaran yang dilakukan oleh situs top up dan pelaku tindak penipuan oleh oknum jasa isi ulang, dan mengungkapkan apakah sebuah pengembang game dapat dituntut untuk bertanggung jawab atas kelalaian dan tindak pidana yang dilakukan oleh Situs layanan top up serta apakah bisa diselesaikan dengan hukum nasional Indonesia atau hanya dapat menggunakan hukum singapura sesuai dengan Asas Hukum Perdata Internasional

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif yang bertumpu pada analisis terhadap peraturan perundang-undangan dan literatur hukum yang relevan. Pendekatan ini dipilih karena fokus utama kajian adalah untuk memahami aspek hukum yang mengatur perlindungan konsumen dalam transaksi digital, khususnya dalam konteks game online. Dua pendekatan digunakan secara terpadu, yaitu pendekatan peraturan perundang-undangan (statute approach) dan pendekatan konseptual (conceptual approach). Pendekatan peraturan digunakan untuk menelaah ketentuan hukum positif yang berlaku, seperti Undang-Undang Perlindungan Konsumen, UU ITE, dan peraturan lainnya. Sementara pendekatan konseptual dipakai untuk menggali dan menafsirkan konsep-konsep hukum seperti kontrak digital, tanggung jawab perdata, serta perlindungan konsumen. Sumber data dalam penelitian ini meliputi bahan hukum primer seperti Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (BW), Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019, dan Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa. Selain itu, bahan hukum sekunder berupa jurnal, buku, dan pendapat para ahli hukum turut digunakan untuk mendukung analisis. Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif dan argumentasi hukum yang kuat terkait tanggung jawab pengembang game terhadap kerugian konsumen di ruang digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Posisi Hukum Hoyoverse sebagai Pelaku Usaha dalam Ekosistem Game Online

Dalam ekosistem digital, pengembang game seperti Hoyoverse dapat dikualifikasikan sebagai pelaku usaha berdasarkan Pasal 1 angka 3 UUPK, yakni pihak yang terlibat dalam penyediaan barang dan/atau jasa kepada konsumen. Sebagai pelaku usaha, Hoyoverse

memiliki tanggung jawab atas keamanan, kenyamanan, serta keandalan produk digital yang ditawarkannya kepada pengguna, dalam hal ini pemain Genshin Impact. Kegiatan distribusi mata uang virtual seperti Primogems, pembelian item, serta sistem transaksi dalam game membentuk suatu hubungan hukum yang tunduk pada ketentuan perlindungan konsumen, baik dalam hukum nasional maupun prinsip hukum internasional terkait e-commerce dan digital contract.

Terms of Service Genshin Impact merupakan bentuk perjanjian elektronik yang mengikat secara hukum antara pengguna dan pengembang, yakni Hoyoverse. Dalam konteks hukum perdata Indonesia, hubungan hukum ini dapat dianalisis melalui asas kebebasan berkontrak sebagaimana diatur dalam Pasal 1338 BW, yang menyatakan bahwa semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya. Artinya, selama para pihak menyepakati isi perjanjian, kontrak tersebut mengikat. Namun, asas ini tidak berlaku mutlak, karena harus tunduk pada batasan hukum, ketertiban umum, dan kesusilaan.

Dalam praktiknya, Terms of Service dari Genshin Impact mengandung klausul baku yang menyatakan bahwa pengembang dapat mengubah ketentuan secara sepihak, dan pengguna dianggap menyetujui perubahan tersebut dengan terus menggunakan layanan. Ketentuan semacam ini berpotensi melanggar Pasal 18 ayat (1) UUPK, yang melarang pelaku usaha mencantumkan klausul yang menyatakan bahwa pelaku usaha berhak mengubah isi perjanjian secara sepihak atau mengalihkan tanggung jawab. Salah satu ketentuan penting dalam Terms of Service Genshin Impact menyatakan bahwa seluruh perjanjian pengguna akan tunduk pada hukum Singapura dan mengecualikan prinsip konflik hukum. Klausul ini merupakan bentuk choice of law, yang dalam hukum perdata internasional umum digunakan dalam kontrak lintas negara. Namun, dalam konteks hukum perlindungan konsumen Indonesia, klausul tersebut dapat dianggap tidak mutlak berlaku, khususnya jika meniadakan hak-hak dasar konsumen yang dilindungi oleh peraturan perundang-undangan nasional. Berdasarkan Pasal 18 ayat (1) huruf a UUPK, pelaku usaha dilarang membuat klausul baku yang menyatakan pengalihan tanggung jawab atau membatasi tanggung jawab secara sepihak. Di sisi lain, Prinsip Lex Loci Solutionis (hukum tempat pelaksanaan perjanjian) dan Lex Loci Contractus (hukum tempat kontrak dibuat) dalam hukum internasional perdata dapat dikoreksi apabila menimbulkan ketidakadilan terhadap pihak yang lebih lemah, yakni konsumen. Meskipun Terms of Service Genshin Impact menetapkan bahwa kontrak tunduk pada hukum Singapura, ketentuan tersebut

tidak dapat dengan serta-merta meniadakan hak-hak konsumen Indonesia yang dilindungi oleh hukum nasional. Hukum perlindungan konsumen Singapura memang mengatur larangan praktik dagang yang tidak adil melalui Consumer Protection (Fair Trading) Act 2003 dan membatasi eksklusi tanggung jawab melalui Unfair Contract Terms Act (Najati 2024). Namun, sistem hukum Indonesia menganggap perlindungan konsumen sebagai bagian dari ketertiban umum (public order), yang tidak dapat dikesampingkan oleh pilihan hukum asing. Dengan demikian, berdasarkan Pasal 18 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, klausul kontrak yang membatasi tanggung jawab pelaku usaha secara sepihak dinyatakan batal demi hukum (Chusnida 2020). Oleh karena itu, kendati kontrak tersebut tunduk pada hukum singapura, konsumen Indonesia tetap dapat memperoleh perlindungan berdasarkan hukum nasional, terutama jika transaksi dan kerugiannya terjadi dalam yurisdiksi Indonesia.

B. Bentuk-Bentuk Kerugian yang Dialami Konsumen dalam Game Genshin Impact

Kerugian yang dialami konsumen dalam permainan Genshin Impact dapat berbentuk kehilangan akses akun, kegagalan transaksi top up, serta hilangnya item digital yang telah dibeli menggunakan uang nyata. Kerugian tersebut umumnya terjadi akibat kelalaian sistem, lemahnya pengamanan data, atau penggunaan layanan pihak ketiga yang tidak diakui Hoyoverse. Dalam banyak kasus, situs layanan top up ilegal menjadi penyebab utama kerugian konsumen, namun ketidaktegasan pengembang dalam memverifikasi transaksi dan memberikan ganti rugi juga memperburuk perlindungan konsumen

Kerugian tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa bentuk: (1) kerugian finansial langsung, seperti kehilangan uang akibat transaksi yang tidak berhasil, penipuan top up oleh pihak tidak bertanggung jawab, atau pemotongan saldo tanpa kompensasi; (2) kerugian atas barang virtual, misalnya hilangnya item digital, karakter, atau mata uang dalam game (seperti Primogems) akibat kesalahan sistem, peretasan akun, atau pemblokiran akun secara sepihak tanpa prosedur yang adil; (3) kerugian immateriil, yang mencakup ketidaknyamanan, stres, dan gangguan psikologis akibat hilangnya kemajuan permainan atau hasil top up yang diperoleh dengan pengorbanan waktu dan dana. Kerugian-kerugian ini sering kali tidak mendapatkan pemulihan yang memadai karena lemahnya mekanisme perlindungan hukum atas kepemilikan barang digital serta kurang jelasnya posisi hukum pemain sebagai konsumen. Padahal menurut Pasal 4 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan

Konsumen, konsumen berhak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam menggunakan barang dan/atau jasa, termasuk dalam bentuk digital. Terlebih lagi, tidak semua situs layanan top up memiliki izin atau mekanisme pertanggungjawaban yang jelas, sehingga ketika terjadi kerugian, konsumen kesulitan untuk mendapatkan ganti rugi. Oleh karena itu, bentuk-bentuk kerugian ini harus dilihat sebagai konsekuensi dari interaksi hukum baru dalam ruang digital yang membutuhkan perlindungan hukum adaptif dan responsif dari negara maupun pelaku usaha.

Oleh karena itu, pemain berhak atas kejelasan tanggung jawab pengembang berdasarkan prinsip tanggung jawab produk (*product liability*) yang juga diterima dalam praktik hukum konsumen.

C. Clickwrap Agreement dan Validitas Hukum dalam Kontrak Digital Game

Clickwrap agreement adalah bentuk persetujuan digital di mana pengguna menyetujui syarat dan ketentuan dengan mengklik "I Agree" sebelum mengakses layanan (Chusnida 2020). Dalam hukum kontrak Indonesia, bentuk perjanjian semacam ini diakui selama memenuhi unsur kesepakatan dan tidak bertentangan dengan hukum. Akan tetapi, dalam konteks perlindungan konsumen, klausul baku dalam clickwrap seringkali menempatkan konsumen pada posisi lemah karena tidak memiliki ruang negosiasi. Berdasarkan Pasal 18 UUPK, klausul yang menghilangkan tanggung jawab pelaku usaha atau membebaskan mereka dari ganti rugi adalah batal demi hukum. Oleh karena itu, meskipun Hoyoverse mencantumkan batasan tanggung jawab dalam syarat layanannya, secara hukum hal itu tidak serta merta menghapus kewajibannya untuk melindungi hak konsumen.

Clickwrap agreement merupakan bentuk persetujuan kontrak digital yang umum digunakan dalam industri game online, termasuk oleh Hoyoverse dalam layanan Genshin Impact. Dalam model ini, pengguna diminta untuk menyetujui syarat dan ketentuan dengan mengklik tombol "setuju" atau "accept" sebelum dapat mengakses layanan. Secara yuridis, clickwrap dianggap sebagai bentuk kontrak elektronik yang sah selama memenuhi unsur kesepakatan sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Pasal 46 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan UU No. 19 Tahun 2016. Dalam praktiknya, validitas clickwrap agreement tergantung pada sejauh mana pengguna diberi kesempatan yang wajar untuk membaca dan memahami isi perjanjian sebelum memberikan persetujuan. Meskipun sah

secara formil, klausul-klausul baku dalam clickwrap sering kali memuat ketentuan yang berat sebelah, termasuk penunjukan hukum asing (choice of law) dan pembatasan tanggung jawab pengembang. Hal ini dapat menimbulkan ketimpangan posisi antara pelaku usaha dan konsumen, serta berpotensi melanggar prinsip perlindungan konsumen sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Oleh karena itu, keberadaan clickwrap agreement dalam game digital perlu ditinjau kembali dari perspektif keadilan kontraktual dan perlindungan hukum terhadap konsumen di era digital.

D. Kewajiban dan Tanggung Jawab Pengembang Game Berdasarkan UUPK

UUPK mewajibkan setiap pelaku usaha untuk bertanggung jawab atas kerugian yang diderita konsumen akibat barang dan/atau jasa yang diperdagangkan (Maharani and others 2021). Berdasarkan Pasal 19 ayat (1), pelaku usaha berkewajiban memberikan ganti rugi dalam bentuk pengembalian uang, penggantian barang atau jasa, atau bentuk lain yang disepakati. Dalam konteks game digital, tanggung jawab ini mencakup perlindungan atas kerugian yang timbul akibat kerusakan sistem, kesalahan pengisian saldo, atau akses tidak sah ke akun konsumen (Agung and others 2022). Meskipun Hoyoverse beroperasi sebagai perusahaan asing, prinsip perlindungan konsumen bersifat lintas batas dan tetap mewajibkan penyedia platform digital untuk menjamin keamanan serta keabsahan layanan yang digunakan oleh konsumen di wilayah hukum Indonesia.

E. Analisis Keterbatasan Tanggung Jawab Hukum Hoyoverse secara Internasional

Tanggung jawab hukum Hoyoverse sebagai entitas internasional menghadapi kendala yurisdiksi, terutama karena perusahaan tersebut tidak berdomisili di Indonesia. Hal ini menyulitkan proses penegakan hukum, termasuk pemanggilan dan pelaksanaan putusan. Meskipun demikian, melalui pendekatan hukum transnasional dan prinsip long-arm jurisdiction, pengembang game tetap dapat dimintai pertanggungjawaban apabila layanan mereka ditujukan kepada konsumen Indonesia. Selain itu, kerja sama antar negara dalam perlindungan konsumen digital melalui platform multilateral seperti ASEAN Consumer Protection Framework menjadi relevan untuk mendorong tanggung jawab lintas batas dan menciptakan keadilan bagi konsumen di era ekonomi digital.

Tanggung jawab hukum pengembang game internasional seperti Hoyoverse, dalam konteks kerugian konsumen digital, memiliki keterbatasan yang sangat dipengaruhi oleh yurisdiksi, asas kebebasan berkontrak, serta penerapan klausul choice of law dan choice of

forum dalam perjanjian pengguna. Dalam Terms of Service Genshin Impact, Hoyoverse secara eksplisit menyatakan bahwa seluruh hubungan hukum antara perusahaan dan pengguna akan diatur oleh hukum Singapura. Hal ini menimbulkan pergeseran yurisdiksi hukum dari negara tempat pengguna berada (dalam hal ini Indonesia) ke sistem hukum asing yang pada praktiknya menyulitkan konsumen lokal untuk menuntut ganti rugi, baik melalui mekanisme pengadilan maupun mediasi konsumen. Klausul ini secara substansi membatasi hak konsumen untuk mendapatkan akses keadilan, meskipun secara teknis pengguna dianggap telah menyetujui klausul tersebut melalui clickwrap agreement.

Keterbatasan tanggung jawab Hoyoverse juga tampak dari kebijakan pembatasan liability dalam hal kehilangan akun, item virtual, atau kerugian akibat pihak ketiga, termasuk situs top up tidak resmi. Secara yuridis, pengembang kerap menggunakan klausul disclaimer yang membebaskan mereka dari tanggung jawab atas kerugian tersebut, dengan dalih bahwa pengguna telah menyetujui seluruh risiko penggunaan layanan (Jasmine 2022) Namun, klausul semacam ini dapat bertentangan dengan ketentuan perlindungan konsumen yang berlaku di negara pengguna. Di Indonesia, Pasal 18 UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen menyatakan bahwa pelaku usaha dilarang membuat klausul yang meniadakan tanggung jawab atau memberikan hak sepihak untuk menentukan pelaksanaan kewajiban. Sehingga apabila klausul pembatasan tanggung jawab tersebut diterapkan terhadap konsumen Indonesia, secara hukum dapat dinyatakan batal demi hukum sejauh melanggar ketentuan perlindungan konsumen nasional.

Dari sisi internasional, rezim perlindungan konsumen lintas batas masih mengalami banyak tantangan. Belum adanya instrumen internasional yang mengikat dalam hal tanggung jawab pelaku usaha digital menimbulkan legal vacuum yang merugikan konsumen lintas negara. Meskipun beberapa negara seperti Uni Eropa telah menetapkan prinsip consumer protection overrides choice of law, di mana hak-hak dasar konsumen tidak boleh dikesampingkan oleh pilihan hukum asing, prinsip ini belum diadopsi secara universal. Oleh karena itu, diperlukan kerangka kerja multilateral yang mampu menjamin perlindungan hukum konsumen digital secara efektif, termasuk dalam sektor game online, agar tidak terjadi impunitas hukum oleh pelaku usaha global seperti Hoyoverse.

F. Mekanisme Ganti Rugi bagi Pemain atas Kelalaian dan/atau Tindak Pidana Penipuan Situs *Top Up Game Online*

Dalam praktik transaksi digital, pemain game online seperti Genshin Impact kerap melakukan pembelian item virtual melalui situs layanan top up. Namun, tidak jarang terjadi kerugian akibat kelalaian pelaku usaha atau bahkan adanya tindak pidana penipuan, seperti penggelapan dana atau pengiriman item virtual yang tidak sesuai. Berdasarkan UUPK, konsumen berhak mendapatkan ganti rugi, kompensasi, dan/atau penggantian atas kerugian yang dialami akibat transaksi yang merugikan (Pasal 4 huruf h dan Pasal 19 ayat (1) UUPK)(Widjaja and Yani 2000). Ganti rugi tersebut dapat dilakukan melalui dua mekanisme utama: penyelesaian sengketa secara non-litigasi, seperti mediasi atau melalui Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK), dan jalur litigasi, yaitu mengajukan gugatan ke pengadilan, termasuk kemungkinan gugatan class action jika kerugian dialami oleh banyak konsumen (Tampubolon 2016). Apabila tindakan pelaku situs top up mengandung unsur penipuan sebagaimana diatur dalam Pasal 378 KUHP, maka mekanisme pidana juga dapat ditempuh oleh korban, baik melalui laporan ke kepolisian maupun permohonan restitusi dalam proses peradilan pidana.

Dalam ekosistem digital, khususnya layanan game online seperti Genshin Impact, praktik pembelian item virtual melalui situs layanan top up menjadi bagian integral dari interaksi antara konsumen dan pelaku usaha. Namun, tidak semua situs penyedia layanan tersebut beroperasi secara legal atau memiliki perlindungan hukum yang memadai. Banyak pemain mengalami kerugian akibat kelalaian atau penipuan, seperti tidak diterimanya barang virtual setelah pembayaran, pemotongan saldo tanpa otorisasi, atau akses tidak sah terhadap akun pengguna. Dalam kasus seperti ini, perlindungan hukum terhadap konsumen digital perlu ditegakkan, termasuk melalui mekanisme ganti rugi.

Secara yuridis, mekanisme ganti rugi terhadap kelalaian atau penipuan oleh situs top up dapat dikategorikan dalam dua pendekatan: perdata dan pidana. Dalam ranah perdata, pemain yang dirugikan dapat mengajukan gugatan berdasarkan wanprestasi atau perbuatan melawan hukum (onrechtmatige daad) sebagaimana diatur dalam Pasal 1243 KUH Perdata dan Pasal 1365 KUH Perdata. Tuntutan ini bertujuan untuk memulihkan kerugian finansial atau kehilangan barang digital yang diderita pemain.(Romelah 2024) Sementara dalam ranah pidana, apabila terdapat unsur penipuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 378 KUHP, maka

pelaku dapat dijerat dengan sanksi pidana dan korban berhak menuntut restitusi sesuai dengan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2014 tentang Perlindungan Saksi dan Korban.

Selain mekanisme litigasi, terdapat pula sarana non-litigasi seperti pengaduan kepada Badan Perlindungan Konsumen Nasional (BPKN), Lembaga Perlindungan Konsumen Swadaya Masyarakat (LPKSM), atau melalui platform aduan seperti LAPOR dan consumer dispute resolution yang diatur oleh Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 72 Tahun 2020 tentang Perlindungan Konsumen dalam Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (Nugroho and Nasution 2025). Namun dalam praktiknya, efektivitas mekanisme ini masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan yurisdiksi terhadap pelaku luar negeri, kurangnya kesadaran hukum konsumen digital, serta minimnya penegakan hukum terhadap pelaku usaha digital yang tidak berbadan hukum di Indonesia.

Oleh karena itu, dibutuhkan penguatan regulasi dan kolaborasi antar lembaga, termasuk pemanfaatan teknologi dalam pengawasan transaksi digital. Negara harus menjamin bahwa setiap konsumen dalam ruang digital memiliki hak yang sama untuk memperoleh keadilan atas kerugian yang diderita, baik melalui jalur hukum yang adil maupun melalui mekanisme pemulihan kerugian yang mudah, cepat, dan terjangkau.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hoyoverse sebagai pengembang game Genshin Impact dapat dikualifikasikan sebagai pelaku usaha dalam ekosistem digital yang tunduk pada ketentuan hukum perlindungan konsumen, termasuk dalam konteks hukum Indonesia. Meskipun dalam Terms of Service dinyatakan bahwa seluruh ketentuan diatur berdasarkan hukum Singapura, hal tersebut tidak serta-merta menghilangkan hak-hak konsumen Indonesia yang dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Klausul-klausul baku dalam kontrak digital, seperti clickwrap agreement, yang memberikan keunggulan hukum secara sepihak kepada Hoyoverse, dapat dinyatakan batal demi hukum apabila bertentangan dengan asas keadilan dan perlindungan konsumen.

Konsumen di Indonesia berpotensi mengalami berbagai bentuk kerugian, seperti kehilangan barang virtual, kegagalan transaksi top up, serta kerugian finansial dan psikologis akibat penipuan oleh situs tidak resmi atau kelemahan sistem pengembang. Dalam hal ini, konsumen memiliki hak untuk memperoleh ganti rugi, baik melalui mekanisme litigasi, seperti

gugatan perdata dan pidana, maupun jalur non-litigasi seperti mediasi melalui Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK). Namun, keterbatasan yurisdiksi dan dominasi hukum asing dalam kontrak digital menyebabkan kesulitan dalam menuntut pertanggungjawaban pengembang game internasional secara efektif.

Tanggung jawab hukum Hoyoverse sebagai pelaku usaha global sesungguhnya tetap dapat ditegakkan melalui prinsip long-arm jurisdiction dan asas kepentingan umum nasional. Walaupun belum terdapat instrumen hukum internasional yang mengikat dalam konteks perlindungan konsumen digital, secara prinsipil pelaku usaha tetap wajib bertanggung jawab atas produk yang merugikan konsumen di negara lain. Oleh karena itu, sistem perlindungan konsumen Indonesia harus lebih adaptif dan mampu menjangkau praktik usaha lintas batas, termasuk dalam ekosistem game online.

Saran

Pemerintah Indonesia sebaiknya memperkuat regulasi dan pengawasan terhadap aktivitas perdagangan digital, termasuk transaksi dalam game online. Hal ini dapat dilakukan dengan memperjelas ketentuan tanggung jawab pelaku usaha asing yang beroperasi di Indonesia, serta memperluas jangkauan hukum perlindungan konsumen lintas batas melalui kerja sama bilateral dan multilateral. Pemerintah juga perlu mendorong integrasi perlindungan konsumen dalam hukum kontrak digital, agar tidak terjadi ketimpangan posisi antara konsumen dan pelaku usaha internasional.

Konsumen diharapkan dapat lebih berhati-hati dan memahami ketentuan dalam kontrak digital sebelum menyetujui syarat layanan game. Masyarakat juga perlu diberikan edukasi hukum agar mampu mengidentifikasi situs layanan top up yang legal dan memahami mekanisme pengaduan jika mengalami kerugian. Lembaga perlindungan konsumen seperti BPKN dan LPKSM juga perlu meningkatkan peranannya dalam mengawasi aktivitas pelaku usaha digital dan memberikan pelayanan pengaduan yang responsif dan berbasis teknologi.

Sementara itu, Hoyoverse sebaiknya meninjau kembali kebijakan layanan digitalnya, dengan menyesuaikan prinsip-prinsip perlindungan konsumen global dan nasional. Pengembang perlu menyediakan mekanisme kompensasi yang adil, prosedur keluhan yang transparan, serta memastikan bahwa layanan mereka mematuhi ketentuan hukum di negara tempat konsumennya berada. Upaya ini penting tidak hanya untuk memenuhi kewajiban

hukum, tetapi juga untuk membangun kepercayaan dan loyalitas konsumen dalam jangka panjang

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Pratama, Gandi, Arif Surya Kusuma, *Kepercayaan Di Internet: Studi Kasus Pada Korban Layanan Top Up Game Online Di Media Sosial, Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi (JIMIK)*, 2024, v <<https://journal.stmiki.ac.id>>
- Agung, Anak, Gede Brahma, Aditya Pemayun, Sri Indrawati, *PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KONSUMEN ATAS PEMBERLAKUAN GACHA PADA GAME ONLINE*, *Jurnal Kertha Wicara*, 2022, xi <<https://japantoday.com/category/crime/%27final-fantasy%27-publisher-square->>
- Chusnida, Nabilah Lutfhiyah, 'Click-Wrap Agreement: Pengalihan Tanggungjawab Dalam Melindungi Konsumen', 2020
- Jasmine, 'FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS SYIAH KUALA PERLINDUNGAN KONSUMEN DALAM TRANSAKSI CROSS BORDER E-COMMERCE THE CONSUMER PROTECTION IN CROSS BORDER E-COMMERCE TRANSACTIONS', 6.3 (2022), pp. 359–70
- Luitier Lubalu, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, Ni Made Puspasutari Ujianti, 'Perlindungan Konsumen Terhadap Pembelian Item Digital Dalam Aplikasi Game Online Di Indonesia', *Jurnal Konstruksi Hukum*, 3.1 (2022), pp. 212–16, doi:10.22225/jkh.3.1.4464.212-216
- Maharani, Alfina, Adnand Darya Dzikra, Korespondensi Penulis, 'FUNGSI PERLINDUNGAN KONSUMEN DAN PERAN LEMBAGA PERLINDUNGAN KONSUMEN DI INDONESIA : PERLINDUNGAN, KONSUMEN DAN PELAKU USAHA (LITERATURE REVIEW)', 2.6 (2021), doi:10.31933/jemsi.v2i6
- Najati, Fia Agustina, *ANALISIS KOMPARATIF PERATURAN PERLINDUNGAN KONSUMEN DALAM TRANSAKSI E-COMMERCE DI INDONESIA, SINGAPURA, DAN MALAYSIA*, 2024
- Nugroho, Muhammad Kelvin Adi, Krisnadi Nasution, 'Perlindungan Hukum Bagi Pengguna Game Online Dirugikan Karena Tutupnya Sistem Elektronik Game Online Di Indonesia Secara Sepihak', *Journal Evidence Of Law*, 4.1 (2025), pp. 44–50, doi:10.59066/jel.v4i1.958

- Purwadi, Ari, MHum Ari Purwadi, Jl Dukuh Kupang XXV, *DASAR-DASAR DASAR-DASAR HUKUM PERDATA INTERNASIONAL HUKUM PERDATA INTERNASIONAL DASAR-DASAR HUKUM PERDATA INTERNASIONAL Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya* (Pusat Pengkajian Hukum dan Pembangunan (PPHP) Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, 2016)
- Robby, R, Desya Caesaryo, 'PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMAIN ATAS PEMBELIAN BARANG VIRTUAL DALAM GAME ONLINE JENIS FREEMIUM DI INDONESIA', *Jurnal Kertha Semaya*, 9.5 (2021), pp. 848-63, doi:10.24843/KS.2021.v09.i05.p10
- Romelah, Suprehatin Siti, 'DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PURCHASE INTENTION ITEM VIRTUAL PADA GAME ONLINE GENSHIN IMPACT', *JURNAL LENTERA BISNIS*, 13.2 (2024), p. 787, doi:10.34127/jrlab.v13i2.1074
- Tampubolon, Wahyu Simon, 'UPAYA PERLINDUNGAN HUKUM BAGI KONSUMEN DITINJAU DARI UNDANG UNDANG PERLINDUNGAN KONSUMEN', 1 (2016) <<https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/advokasi/article/download/356/342>>
- Widjaja, G, A Yani, *Hukum Tentang Perlindungan Konsumen* (Gramedia Pustaka Utama, 2000) <<https://books.google.co.id/books?id=gvfhygAACAAJ>>
- Yulius, Rina, Program Studi, Teknik Komputer, Sekolah Tinggi, Teknologi Payakumbuh, 'Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online', *Journal of Animation and Games Studies*, 3.1 (2017)