



INTISARI

Reynard Asya Putra,¹ Muhammad Jibril²

Pelindungan Hukum Bagi Konsumen Dalam Penggunaan Hak Akses *Video Game* di Steam

Tujuan penulisan hukum ini adalah untuk mengidentifikasi jenis perjanjian apa yang timbul ketika pengguna mendapatkan hak akses *video game* secara gratis di platform Steam dan mengetahui dan memahami hak dan kewajiban apa yang konsumen dapat dari penggunaan hak akses *video game* secara gratis di platform Steam.

Penulisan hukum ini menggunakan metode penelitian hukum normatif yang didukung dengan data wawancara. Sifat penelitian pada penulisan hukum yang digunakan oleh penulis adalah penelitian deskriptif. Data yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini menggunakan data sekunder. Penulis mendapatkan data sekunder melalui hasil wawancara dengan subjek penelitian yang berkaitan dengan penggunaan hak video gratis pada platform stream.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform Steam termasuk dalam kategori perjanjian konsumen. Hal ini terlihat dari adanya ketidakseimbangan yang terjadi ketika seseorang yang membuat akun dan diharuskan menyetujui *subscriber agreement*. *Subscriber* berada diposisi yang tidak menguntungkan dimana posisi tersebut tidak terdapat upaya dalam melakukan penawaran. Kedudukan para pihak dalam perjanjian pemberian hak akses gratis video game di platform Steam dapat dianalisis berdasarkan asas-asas pelindungan konsumen, yaitu asas manfaat, asas keadilan, asas keseimbangan, asas keamanan, dan asas kepastian hukum. *Valve Corporation* sebagai pelaku usaha memiliki tanggung jawab untuk melindungi hak-hak konsumen yang menggunakan platform Steam. Hak-hak konsumen Steam di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Pelindungan Konsumen.

Kata Kunci: Steam, Pelindungan Konsumen, *Video Game*

¹ Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada

² Dosen Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada



ABSTRACT

Reynard Asya Putra, Muhammad Jibril

*Legal Protection for Consumers in Exercising Acces Rights to Video Games on
Steam*

The purpose of this legal writing is to identify the type of agreement that arises when users obtain free access rights to video games on the Steam platform and to understand the rights and obligations consumers acquire from the use of free access rights to video games on the platform.

This legal writing employs normative legal research that is supported and backed by interview results. The nature of the research utilized is descriptive. The data used in this study consist of secondary data. The author obtained secondary data through interviews with research subjects related to the use of free access rights to video games on the Steam platform.

The research results indicate that the Steam platform falls into the category of a consumer agreement. This is evident from the imbalance that occurs when an individual creates an account and is required to agree to the subscriber agreement. Subscribers are placed at a disadvantage, as there is no opportunity for negotiation. The position of the parties in the agreement granting free access rights to video games on the Steam platform can be analyzed based on consumer protection principles, namely the principle of benefit, the principle of justice, the principle of balance, the principle of safety, and the principle of legal certainty. Valve Corporation, as the business actor, holds the responsibility to protect the rights of consumers using the Steam platform. Consumer rights on Steam in Indonesia are regulated under Law No. 8 of 1999 concerning Consumer Protection

Keywords: Steam, Consumers Protection, Video Games