

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan di atas bahwa virtual item dalam Gim dapat dikategorikan benda berdasarkan hukum perdata di Indonesia, karena memenuhi karakter dan kreiteria benda yaitu dapat dilekati oleh hak milik, dapat dikatakan sebagai benda tidak berwujud, dapat diperalihkan, berupa benda bergerak, dan memiliki nilai ekonomis. Hal ini di perkuat oleh pendapat para ahli, Pasal 503 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) mengatur tentang pembagian benda berwujud dan tidak berwujud, Pasal 499 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) mendefinisikan benda sebagai "tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dikuasai oleh hak milik", Pasal 509 – Pasal 518 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) yang mengatur mengenai benda bergerak.
2. Berdasarkan berbagai peraturan perundang-undangan di Indonesia yaitu pasal 4 Tahun 1999 Undang-Undang Perlindungan Konsumen mengenai hak Konsumen, pasal 18 Tahun 1999 Undang-Undang Perlindungan Konsumen mengenai perjanjian baku, pasal 19 Tahun 1999 Undang-Undang Perlindungan Konsumen mengenai ganti rugi, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024

tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pemblokiran akun Gim secara sepihak yang dilakukan tanpa dasar hukum yang jelas dapat dikategorikan sebagai pelanggaran terhadap hak konsumen berdasarkan pasal 4 Undang-Undang Perlindungan Konsumen, wanprestasi dalam pasal 1233 KUHPerdara, serta tindakan yang bertentangan dengan UU ITE. Oleh karena itu, setiap *player* yang merasa dirugikan berhak untuk menuntut perlindungan hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Dalam praktiknya, regulasi mengenai industri Gim masih perlu diperjelas agar tidak ada penyalahgunaan wewenang oleh pelaku industri Gim, sehingga keseimbangan antara hak dan kewajiban dalam perjanjian digital dapat terjaga dengan baik. Selain itu, diperlukan peningkatan kesadaran hukum bagi para *player* agar lebih memahami hak dan kewajibannya dalam ekosistem digital.

## B. Saran

Sebagaimana yang sudah dijelaskan, ketiadaan regulasi yang jelas mengenai perlindungan terhadap virtual item dalam Gim dapat menciptakan ketidakpastian hukum. Tanpa regulasi dan perlindungan yang jelas terhadap virtual item dalam Gim dapat menyebabkan terjadinya sebuah tindakan penyalahgunaan wewenang oleh pelaku industri Gim terhadap para *player* Gim, oleh karena itu peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut:

1. DPR dan Pemerintah selaku yang berhak membuat peraturan dan regulasi perlu menyusun regulasi yang secara khusus mengatur kepemilikan dan

perlindungan hukum atas *virtual item* dalam Gim. Regulasi ini harus mencakup hak-hak player dan pelaku industri Gim atas aset digital mereka serta batasan kewenangan pelaku industri Gim dalam mengelola akun *player*.

2. Pelaku industri Gim harus lebih transparan dalam kebijakan mereka terkait pengelolaan akun dan *virtual item*. Penerapan standar yang lebih ketat dalam pemblokiran akun dan penyediaan layanan pelanggan yang responsif akan meningkatkan kepercayaan *player* terhadap pelaku industri Gim.
3. *Player* Gim perlu diberikan edukasi mengenai hak-hak mereka sebagai konsumen serta prosedur yang dapat ditempuh jika mengalami pemblokiran akun yang tidak adil. Kampanye literasi digital dapat membantu meningkatkan kesadaran *player* dalam memahami aspek hukum terkait penggunaan layanan Gim.

