

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sejak tahun 1990an internet mulai dikenal dan merupakan produk yang paling banyak digunakan oleh masyarakat. Internet mengakomodasi penggunaannya untuk melakukan berbagai hal yang diinginkan, sebab internet dapat dijadikan sebagai sumber informasi, tempat untuk menyalurkan ekspresi atau sarana untuk menambah eksistensi dan sarana untuk memperoleh kesenangan diri. Oleh karena itu tidak heran pengguna internet semakin bertambah setiap tahunnya. Internet telah banyak menyuguhkan kemudahan bagi pengguna untuk dapat mengakses berbagai fasilitas yang ditawarkan, misalnya membantu aktivitas dalam dunia akademik, memberikan ruang gerak yang mudah dalam mempromosikan berbagai produk di bidang bisnis.

Seiring kemajuan internet permainan dimainkan melalui jaringan internet dalam hal ini disebut dengan Game online. Dalam memainkan Game online tidak terpaku dalam penggunaan perangkat, Game online dapat dimainkan menggunakan laptop, komputer dan handphone yang dapat tersambung ke dalam jaringan internet. Sejak tahun 1990an internet mulai dikenal, game tidak hanya dimainkan secara sederhana namun permainan telah menggunakan sistem single atau double player dan kemudian seiring kemajuan internet permainan dimainkan melalui jaringan internet dalam hal ini disebut dengan Game online.

*Game online* merupakan sebuah permainan yang menghubungkan pemain yang satu dengan yang lainnya. Permainan ini dapat dilakukan ratusan bahkan ribuan orang di seluruh dunia. Hal inilah yang menjadikan *Game online* banyak diminati masyarakat, sebab *Game online* tidak hanya dimainkan oleh anak-anak tetapi juga orang dewasa. Dengan fitur 3D dan penuh warna, *Game online* terasa amat sempurna, selain itu juga akan diupdate di setiap hari-hari besar dengan memberikan hadiah berupa item-item bagi yang bermain pada hari tersebut. *Game online* memang merupakan fenomena baru di masyarakat yang tentunya memiliki dampak yang membawa berbagai masalah yang baru juga.

Hal ini memberikan pekerjaan tambahan bagi para praktisi hukum untuk memberikan kepastian hukum atas semua fasilitas yang ada di dalamnya sehingga tatanan kehidupan masyarakat tetap terkendali. Berkembangnya berbagai jenis jual beli di era sekarang, salah satunya jual beli akun game online khususnya game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile (PUBGM) yang akan dilakukan penelitian.

*Game* adalah sebuah permainan gaya hidup bagi beberapa generasi dalam di setiap kalangan masyarakat. Saat ini banyak kita jumpai di sebuah kota atau di Suatu pedesaan, terlebih lagi koneksi internet untuk sebuah *Game online* juga harus memadai realita pada masyarakat yang sering kita jumpai baik di perkotaan maupun di pedesaan tentang bagaimana pola *Game Online* yang sebenarnya di kalangan masyarakat indonesia.

Dengan hadirnya media permainan yang berbasis teknologi saat ini membuat remaja tertarik bahkan bermain *game* PUBGM hingga lupa waktu, permainan *game* dapat disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling melakukan interaksi secara virtual dan saling menciptakan komunitas maya. Saat ini, kebanyakan remaja usia sekolah terutama pada anak laki-laki sangat menggemari bermain *game* remaja, jangankan laki-laki, perempuan pun juga ikut dalam bermain *Game Online* di seluruh penjuru. Mereka berpendapat *game* PUBGM lebih asik dimainkan dari pada *game* lainnya. Saat mulai bermain *game* PUBGM mereka tidak hanya bermain sendiri melainkan mereka bermain dengan teman komunitasnya.

Player Unknown's Battlegrounds mobile (PUBGM) sendiri adalah sebuah *game* yang dimainkan secara online yang dapat diunduh melalui layanan gadget yang tersedia di Android maupun iOS yang sedang digemari oleh remaja-remaja di Indonesia khususnya yang penulis teliti di Kota Sumenep. Dan yang terakhir (Battlegrounds) sistem kalah menang berada di sebuah lokasi arena yang disediakan Battle grounds. Besarnya harga akun yang diperjual belikan sesuai dengan tingkat level akun *game* online. Mereka biasa menjual melalui chat WhatsApp, Facebook maupun grub PUBGM.

Sistem dalam penjualan akun *game* online tersebut dilakukan dengan pemindahan keseluruhan data akun penjual dan cepat diganti nama sesuai nama yang memegang akun *game* dan bisa dilakukan dengan COD (Cash Delivery Order) maupun online dengan cara pembayaran lewat transfer

Bank dan ID akun diberikan kepada pihak pembeli. Fenomena jual beli akun game online PUBGM menjadi trend di kalangan remaja di Kota Sumenep.

Penjualan akun game online pada remaja atau mahasiswa di Kota Sumenep berkisar Rp. 500.000,00 (Lima Ratus Ribu Rupiah sampai dengan Rp 2.000.000 (Dua Juta Rupiah) untuk level yang lebih tinggi. Dengan harga penjualan seperti itu akan mendorong remaja-remaja sering melakukan transaksi jual beli akun game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile (PUBGM). Dengan harga penjualan seperti itu akan mendorong remaja-remaja sering melakukan transaksi jual beli akun game online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile (PUBGM). Penelitian jual beli akun game online ini sangat menarik untuk dikaji dikarenakan sedang menjadi trend dikalangan remaja yang gemar bermain game karena dapat menghasilkan pendapatan tambahan berupa uang dalam penjualan game tersebut.

Selain itu terkait dengan jual beli juga akan mengalami perkembangan dengan banyaknya penemuan di lapangan bahwa jual beli online sering terjadi penipuan dan penggelapan barang, seperti contoh kasus Rahian Hari Krisna yang dimana dia pada saat itu mencari sebuah akun PUBG Mobile dan dia melihat di sebuah akun instagram yang dimana akun istagram tersebut tempat jasa penyedia akun PUBG Mobile dan menawarkan bermacam akun PUBG Mobile dan Raihan tertarik dengan salah satu akun dan menghubungi pihak penjual untuk melakukan kesepakatan dengan

pihak penjual dan setelah terjadi kesepakatan Raihan membeli akun tersebut dengan harga yang disepakati setelah itu Raihan melakukan pembayaran dengan mentransfer ke rekening pihak penjual setelah itu mengasih data akun seperti id dan password, setelah transaksi jual beli selesai Raihan mencoba login dan memainkan akun PUBG Mobile yang dibelinya tetapi sebulan kemudian akunnya telah diambil lagi atau sering ditabrak ketika bermain akun tersebut.

Dari hal tersebut kita tahu bahwa adanya suatu subjek hukum yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain. Pihak yang terlibat pada aktivitas jual beli ini antara lain penyedia jasa akun PUBG Mobile, dan Raihan sebagai pembeli, dimana semua pihak atau subjek hukum ini melakukan transaksi melalui instagram sehingga terciptanya perjanjian jual beli

Seiring kemajuan zaman yang ditandai dengan perkembangan di bidang teknologi tidak dapat dipungkiri bahwa internet merupakan tuntutan zaman yang harus disikapi secara tidak berlebihan. Hal ini untuk menghindarkan dari berbagai masalah yang tidak diinginkan, misal penipuan dan penggelapan barang yang sering kali terjadi di dunia bisnis secara online.

Untuk mengantisipasi hal itu terulang, pemerintah mengesahkan Undang-Undang No. 8 tahun 1999 tentang Undang-Undang Perlindungan Konsumen pada tanggal 20 April 1999 (Selanjutnya akan ditulis UUPK). UUPK ini menjadi 2 pegangan bagi kalangan pebisnis, sebab undang-

undang ini merupakan ketentuan hukum yang banyak melindungi kegiatan bisnis (pelaku usaha dan konsumen). Namun tidak hanya sampai di sini, perjalanan bisnis Indonesia masih panjang, sehingga perlunya dukungan dari pemerintah terkait untuk memperhatikan hak-hak dan kewajiban konsumen dan pelaku usaha. Sebelum tahun 1999, hukum positif Indonesia belum mengenal istilah konsumen.<sup>1</sup>

Di Indonesia hak-hak konsumen diatur didalam Pasal 4 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen (UUPK), terutama huruf b yang menyatakan:

*“hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan”*, dan huruf c menyatakan bahwa: *“hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa”*.

Dengan menggunakan kedua ayat pada Pasal 4 UUPK ini, maka dapat diketahui bahwa konsumen berhak atas segala janji yang dijanjikan oleh pelaku usaha dalam mempromosikan barang dan/atau jasa serta berhak atas segala informasi terkait dengan barang dan/atau jasa. Untuk itu dapat dikatakan bahwa pelaku usaha disisi lain berkewajiban untuk menepati janji-janji serta memberikan segala informasi terkait barang dan/atau jasa.

---

<sup>1</sup> Az. Nasution, Hukum perlindungan Konsumen; Suatu Pengantar, Diadit Media, Jakarta, 2006. Hal 7

Selain pengaturan mengenai hak-hak konsumen, diatur juga mengenai kewajiban dari pelaku usaha pada sebagaimana Pasal 7 huruf b UUPK menyatakan bahwa:

*“kewajiban pelaku usaha memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan, dimana kewajiban dari pelaku usaha tersebut dapat dilihat juga sebagai hak dari konsumen”.*

Pelaku usaha dalam memberikan informasi barang atau jasa harus memperhatikan ketentuan dari Pasal 9 dan 10 UUPK bahwa pelaku usaha dilarang menawarkan, memproduksi, mengiklankan suatu barang dan/atau jasa secara tidak benar. Mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan sebelum konsumen membeli atau mempergunakan barang atau jasa yang ditawarkan oleh pelaku usaha.

Berkaitan dengan hal tersebut, hubungan hukum antara pelaku usaha dengan konsumen telah terjadi ketika pelaku usaha memberikan janji-janji serta informasi-informasi terkait barang dan/atau jasa, karena sejak saat itulah timbul hak dan kewajiban para pihak, baik pelaku usaha dan konsumen. Hubungan hukum tersebut didasarkan pada Pasal 1320 dan Pasal 1338 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPer), dimana pelaku usaha telah sepakat terhadap apa yang dijanjikan pada saat memberikan janji-

janji pada sebuah iklan, sehingga janji-janji tersebut akan berlaku sebagai undang-undang bagi para pihak yang membuatnya. Peristiwa hukum yang terjadi terhadap pelaku usaha dengan konsumen tersebut adalah perdagangan baik barang ataupun jasa.

Tetapi Terdapat kekosongan hukum di Undang-Undang No. 8 tahun 1999 tentang perlindungan konsumen karena cuman mengatur tentang pelaku usaha dan konsumen, tidak mengatur pelaku jasa tetapi pengertian jasa dijelaskan di UU no 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen Jadi dapat disimpulkan apabila terjadi sesuatu yang dapat menimbulkan kerugian bagi konsumen maka pelaku jasa tidak bisa dijerat dengan UU no 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.

Hukum positif Indonesia berusaha untuk menggunakan beberapa istilah yang secara interpretasi gramatikal berkaitan dengan konsumen. Variasi dalam penggunaan istilah yang berkaitan tersebut mengacu terhadap perlindungan konsumen, namun belum memiliki ketegasan dan kepastian hukum tentang hak-hak konsumen . Transaksi secara elektronik, pada dasarnya adalah perikatan ataupun hubungan hukum yang dilakukan secara elektronik dengan memadukan jaringan dari sistem elektronik berbasis komputer dengan sistem komunikasi, yang selanjutnya difasilitasi oleh keberadaan jaringan komputer global atau dikenal dengan sebutan internet.

Perlindungan terhadap konsumen dipandang secara materil maupun formil makin terasa sangat penting, mengingat semakin melajunya ilmu pengetahuan dan teknologi yang merupakan motor penggerak bagi



produktifitas dan efisiensi produsen atas barang atau jasa yang dihasilkannya dalam rangka mencapai sasaran usaha. Dari penjelasan tersebut tentunya banyak hal yang menarik untuk dilakukan penelitian seperti halnya mengenai perlindungan hukum bagi konsumen terhadap transaksi jual beli akun PUBG hal ini yang tentunya penting dilakukan penelitian.<sup>2</sup>

Berdasarkan dengan pemaparan tersebut maka Penulis dapat menyempurnakan penulisan proposal skripsi dengan menarik sebuah judul **“PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KONSUMEN DALAM PERJANJIAN JUAL BELI AKUN GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBGM)”**.

#### ORISINALITAS PENELITIAN

No	Nama Penelitian dan Asal Instansi	Judul dan Tahun Penelitian	Rumusan Masalah
1.	<p><b>Nama Penelitian :</b> Ferdiana Citra Ernanda</p> <p><b>Asal Instansi:</b> Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya</p>	<p><b>Judul Skripsi :</b> Analisis hukum Islam dan Undang-Undang no. 8 tentang perlindungan konsumen tahun 1999 terhadap jual beli akun game online player unknown's battlegrounds mobile</p>	<p>1. Bagaimana praktik jual beli akun game online PUBG mobile di facebook?</p> <p>2. Bagaimana analisis hukum</p>

<sup>2</sup> Widjaya, Gunawan dan Yani, Ahmad, Hukum tentang Perlindungan Konsumen, Jakarta: Gramedia Pustaka, 2000. Hal 10.

		<b>Tahun Penelitian: 2021</b>	islam dan undang undang no 8 tahun 1999 terhadap jual beli akun game online pubg mobile di facebook?
2.	<p><b>Nama Penelitian :</b> ARISKAN HADI</p> <p><b>Asal Instansi :</b> INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU</p>	<p><b>Judul Skripsi:</b> PRAKTEK JUAL BELI AKUN GAME ONLINE FREE FIRE DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH DAN HUKUM POSITIF</p> <p><b>Tahun penelitian : 2020</b></p>	<p>1. Bagaimana Praktek Transaksi Jual Beli akun <i>Game Online Free Fire</i> di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu?</p> <p>2. Bagaimana Pandangan Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Positif terhadap jual beli akun <i>game online Free Fire</i>?</p>

1. Dari penelitian skripsi saudari Putri Ferdiana Citra Ernanda dengan judul Analisis hukum Islam dan Undang-Undang no. 8 tentang perlindungan konsumen tahun 1999 terhadap jual beli akun game online player unknown's battlegrounds mobile Tahun Penelitian: 2021 terdapat sebuah perbedaan yaitu dimana saudari Putri Ferdiana Citra Ernanda dalam penulisannya skripsinya isinya lebih menjurus ke Analisis hukum islam dan undang undang no 8 tentang perlindungan konsumen sementara isi dari proposal skripsi saya lebih menjurus pada perlindungan jual beli akun game online secara umum.
2. Penelitian Ariskan Hadi dengan judul Praktek jual beli akun game online free fire dalam perspektif hukum ekonomi syari'ah dan hukum positif Lebih mengarah pada perspektif hukum ekonomi syari'ah dan hukum positif sementara isi proposal skripsi saya lebih ke perlindungan jual beli akun game online menurut peraturan undang-undang yang berlaku

### **1.2 Rumusan Masalah.**

Berdasarkan latar belakang yang dapat dirumuskan menjadi salah satu pokok permasalahan yang dapat dikemukakan oleh penulis yaitu :

- A. Bagaimana kekuatan hukum dari transaksi jual beli akun *game online Player Unknown's Battlegrounds Mobile (PUBGM)* menurut hukum positif?
- B. Bagaimana perlindungan konsumen dalam jual beli akun game online *Player Unknown's Battlegrounds Mobile (PUBGM)*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

normatif atau penelitian Skripsi ini merupakan penelitian yang mengkaji studi dokumen, yakni menggunakan berbagai data sekunder seperti peraturan perundang-undangan, keputusan pengadilan, teori hukum. Berdasarkan Tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan Penelitian skripsi ini yaitu :

- A. Untuk mengetahui mekanisme transaksi pada jual beli *game online*
- B. Untuk mengetahui kekuatan hukum dari transaksi jual beli akun *game online PlayerUnknown's Battlegrounds mobile (PUBGM)* menurut hukum positif

#### **1.4 Manfaat Penelitian.**

Suatu penelitian akan bernilai dan dihargai apabila penelitian skripsi tersebut dapat memberikan manfaat yang tidak hanya bagi peneliti sendiri, tetapi juga bagi orang lain. Adapun manfaat yang diharapkan dapat diambil dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

1.4.1 Secara teoritis Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan kejelasan hukum mengenai transaksi dari *game online* tersebut, sehingga ke depan dapat menjadi dasar mengenai aman atau tidaknya model dari transaksi tersebut yang dilakukan oleh para pihak yang terkait dan masyarakat pada umumnya agar lebih memahami hal demikian.

1.4.2 Secara praktis Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan bagi penyusunan rencana-rencana pembangunan hukum, khususnya bagi para pengambil kebijakan dalam menyusun rancangan undang-undang

atau peraturan perundang-undangan yang baru, serta dapat menambah khazanah keilmuan dan mengembangkan pola pikir bagi peneliti dan pembaca, khususnya bagi civitas akademika Fakultas Hukum Universitas Wiraraja Madura yang menerapkan penelitian hukum ini.

## **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan suatu cara kerja bagaimana untuk menemukan hasil, memperoleh atau menjalankan suatu kegiatan untuk mendapatkan hasil yang konkrit, menggunakan suatu metode dalam melakukan suatu penelitian merupakan suatu ciri khas dari suatu ilmu pengetahuan maupun teknologi, sedangkan penelitian hukum yaitu suatu proses untuk menemukan aturan hukum guna untuk menjawab isu hukum yang dihadapi.

### **1.5.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam Penelitian skripsi ini yaitu Yuridis Normatif. Tipe penelitian tersebut digunakan oleh Penulis yang bertujuan untuk menyelesaikan Penelitian Skripsi ini. Jenis penelitian Normatif yaitu jenis penelitian yang menekankan pada peraturan perundang-undangan yang berlaku. Kenapa mengambil alasannya Penelitian hukum normatif tidak selalu berkonotasi sebagai penelitian norma yuridis. Secara umum penelitian norma yuridis dipahami hanya merupakan penelitian hukum yang membatasi pada norma-norma yang ada di dalam peraturan perundang-undangan. Sedangkan penelitian hukum normatif lebih luas.

### **1.5.2 Pendekatan Penelitian**

Pendekatan masalah merupakan proses pemecahan masalah atau penyelesaian masalah dalam suatu penelitian. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam Penelitian skripsi ini menggunakan yaitu dengan mengkaji aturan hukum yang erat kaitannya dengan Perlindungan hukum terhadap konsumen perjanjian dalam jual beli akun game online player unknown's battlegrounds mobile (PUBGM) Alasan mengambil pendekatan normatif ini memerlukan sumber yang sangat banyak dan dilengkapi dengan data-data yang bersifat sekunder. Penelitian hukum normatif ini dikaji dari banyak aspek. Misalkan saja dari aspek teori, filosofi, perbandingan, penjelasan umum, komposisi, dan lain sebagainya.

### 1.5.3 Sumber Bahan Hukum

Bahan hukum merupakan sarana untuk memecahkan suatu masalah yang ada di dalam suatu penelitian. Bahan hukum yang di peroleh diharapkan dapat menunjang penulisan skripsi ini,"bahan hukum yang di gunakan yaitu :

#### 1.5.3.1 Sumber hukum primer

Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang bersifat autoritatif artinya mempunyai otoritas. Adapun sumber bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah :

- a. Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945
- b. Undang-Undang No. 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.
- c. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

- d. Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

#### 1.5.3.2 Sumber hukum sekunder

Bahan hukum sekunder merupakan bahan hukum yang bersifat membantu atau menunjang bahan hukum primer dalam penelitian yang akan memperkuat penjelasan di dalamnya. Diantara bahan-bahan hukum sekunder dalam penelitian ini adalah *buku-buku, skripsi, jurnal* dan dokumen-dokumen yang mengulas tentang perlindungan hukum terhadap konsumen dalam jual beli akun game online player unknown's battleground mobile (PUBGM)

#### 1.5.4 Teknik Penelusuran Bahan Hukum

Penelitian ini menggunakan teknik penelusuran bahan hukum dilakukan dengan studi kepustakaan. Studi kepustakaan merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan bahan, membaca, mencatat serta mengolah bahan hukum yang akan digunakan. Kegiatan pengumpulan informasi dari berbagai sumber baik dari Undang-Undang, buku, skripsi, jurnal atau dari media elektronik misalnya internet. Setelah semua bahan hukum dikumpulkan maka dipilih sesuai dengan permasalahan yang ada serta disusun secara berurutan hingga diperoleh sesuatu kebenaran yang dipergunakan untuk membahas permasalahan.

#### 1.5.5 Teknik Analisis Bahan Hukum

Analisis yang digunakan dalam skripsi ini dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif normatif yaitu suatu teknik penelitian yang tidak menggunakan pengolahan bahan hukum dan dalam bentuk uraian kalimat

atau penjelasan data secara menyeluruh. Kemudian dianalisis dengan menggunakan preskriptif yakni menganalisis permasalahan berdasarkan aturan yang ada. Dan yang terakhir dianalisis dengan teknik deduktif yaitu mengkaji permasalahan dari umum ke khusus.

#### 1.5.6 Definisi Konseptual

- a. Pelaku usaha adalah orang yang menjual suatu barang dan mempromosikan barangnya secara individu.
- b. Konsumen adalah orang yang membeli barang atau jasa dan tidak untuk diperdagangkan kembali.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai sistematika penulisan, maka penulis menggunakan sistematika penulisan hukum. Adapun sistematika penulisan terdiri dari empat Bab. Adapun sistematika penulisan yang merupakan sebuah metode atau urutan dalam menyelesaikan sebuah skripsi, yang diurut sebagai berikut:

##### 1.6.1 BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I ini membahas tentang pendahuluan yang menguraikan dan menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian

##### 1.6.2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab II ini membahas tentang tinjauan pustaka yang menjelaskan pengertian dan teori tentang pengertian game online dan player unknown's



battlegrounds mobile (PUBGM), perlindungan konsumen, perjanjian jual beli

#### 1.6.3 BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab III ini membahas tentang pembahasan yang menjelaskan dari rumusan masalah penelitian ini yang diantara lain menjelaskan kekuatan hukum dari transaksi jual beli akun game online player unknown's battlegrounds mobile (PUBGM) menurut hukum positif dan perlindungan konsumen dalam jual beli akun game online player unknown's battlegrounds mobile (PUBGM).

#### 1.6.4 BAB IV PENUTUP

Penutup yang merupakan bab terakhir dalam skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran

