

**PK : Hukum Bisnis**

**SKRIPSI**  
**PERLINDUNGAN HUKUM BAGI KONSUMEN GAME STEAM YANG**  
**MENGANDUNG MALWARE**



Diajukan oleh

**ALMANDA RAYHANA**  
**NIM. 2210211320073**

**PROGRAM SARJANA**  
**PROGRAM STUDI HUKUM**  
**FAKULTAS HUKUM**  
**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**  
**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI**  
**BANJARMASIN**  
**2026**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

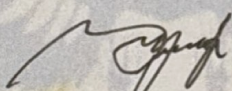
**PERLINDUNGAN HUKUM BAGI KONSUMEN GAME  
STEAM YANG MENGANDUNG MALWARE**

Diajukan oleh

**ALMANDA RAYHANA  
NIM. 2210211320073**

Skripsi ini telah dipertahankan di depan sidang panitia penguji  
pada hari Selasa tanggal 20 Januari 2026 dan  
dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima


Pembimbing,

  
**Dr. Muhammad Yusman, S.H., M.H.  
NIP. 1990424 202203 1 006**

Diketahui

  
Bapak/Ibu,

Koordinator Program Studi,

  
**Dr. Muhammad Ananta Firdaus, S.H., M.H.  
NIP. 19830903 200912 1 002**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERLINDUNGAN HUKUM BAGI KONSUMEN GAME  
STEAM YANG MENGANDUNG MALWARE**

Diajukan oleh

**ALMANDA RAYHANA  
NIM. 2210211320073**

Skripsi ini memenuhi syarat untuk disahkan  
sebagai persyaratan yudisium

Nomor : 056/UN8.1.11/SP/2026

Tanggal : 29 JAN 2026



Disahkan  
oleh

**Dr/ Achmad Faishal, S.H., M.H.  
NIP. 19750615 200312 1 001**

## SUSUNAN PANITIA PENGUJI UJIAN SKRIPSI

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan  
di depan sidang panitia penguji  
pada hari Selasa tanggal 20 Januari 2026  
dengan susunan Panitia Penguji

---

## SUSUNAN PANITIA PENGUJI SKRIPSI

Ketua : Dr. Saprudin, S.H., LL.M.  
Sekretaris : Rahmat Budiman, S.H., LL.M.  
Anggota/Pembimbing : Dr. Muhammad Yusman, S.H., M.H.

Ditetapkan dengan Keputusan  
Dekan Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat  
Nomor : /UN8.1.11/SP/2025  
Tanggal : 12 Januari 2026

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Almanda Rayhana  
Nomor Induk Mahasiswa : 2210211320073  
Tempat/Tanggal Lahir : Sidoarjo, 17 Mei 2004  
Program Kekhususan : Ekonomi/Bisnis  
Program : Program Sarjana (S1)  
Program Studi : Program Studi Hukum

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi saya yang berjudul:

### **PERLINDUNGAN HUKUM BAGI KONSUMEN GAME STEAM YANG MENGANDUNG MALWARE**

Merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri, kecuali terhadap kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya ini hasil jiplakan (dibuatkan atau plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut, termasuk bersedia gelar kesarjanaannya saya dicabut sesuai dengan aturan hukum yang berlaku.

Demikian pernyataan itu dibuat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak mana pun.

Banjarmasin, 17 Desember 2025

Yang membuat pernyataan,



Almanda Rayhana

NIM. 2210211320073

## HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

I don't wanna know how you're doing  
When I look back, it was nothing at all  
*I'm doing alright, just like what you said*  
*The dream I've wished for has come true*  
*I'm not curious about you*

Disaat seseorang lain melukai hati mu,  
namun dirimu gagal untuk membencinya itu adalah "**kasih**"

My command is this: Love each other as I have loved you. (**John 15:12**)

### PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, atas kasih penyertaan dan berkat-Nya yang senantiasa menyertai penulis dalam setiap proses kehidupan, khususnya dalam penyusunan skripsi ini.

Dalam setiap tahap yang dilalui baik saat menghadapi kesulitan, keraguan, penulis percaya bahwa Tuhan senantiasa hadir memberikan jalan tepat pada waktunya.

Oleh karena penyertaan dan kekuatan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan penuh rasa syukur.

### Orang Tua Terkasih

Terimakasih penulis sampaikan kepada orang tua tercinta, Sitarli Efendi dan Latifah Amelia, atas segala kasih sayang, doa, kesabaran, serta pengorbanan yang tiada henti dalam mendukung dan mendampingi penulis selama menempuh pendidikan hingga penyusunan skripsi ini. Dukungan moral dan materi, serta nasihat yang senantiasa diberikan menjadi sumber kekuatan bagi penulis dalam menyelesaikan studi.

### Saudara Tercinta dan Tersayang

Terimakasih penulis sampaikan kepada Alfiratul Hasanah dan Alfarez Ramdani Efendi yang dengan dukungan dan kehadirannya telah memberikan semangat dan motivasi bagi penulis dalam menjalani kehidupan dan menyelesaikan skripsi ini

### Dosen Pembimbing Skripsi

Terimakasih turut penulis sampaikan kepada Bapak Dr. Muhammad Yusman, S.H.,M.H. yang senantiasa dengan sabar membimbing dan mengarahkan penulis selama proses pengerjaan skripsi.

## RINGKASAN

Almanda Rayhana. Desember 2025. **PERLINDUNGAN HUKUM BAGI KONSUMEN GAME STEAM YANG MENGANDUNG MALWARE**. Skripsi, Program Sarjana Program Studi Hukum Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat, 62 Halaman. Pembimbing: Dr. Muhammad Yusman, S.H., M.H.

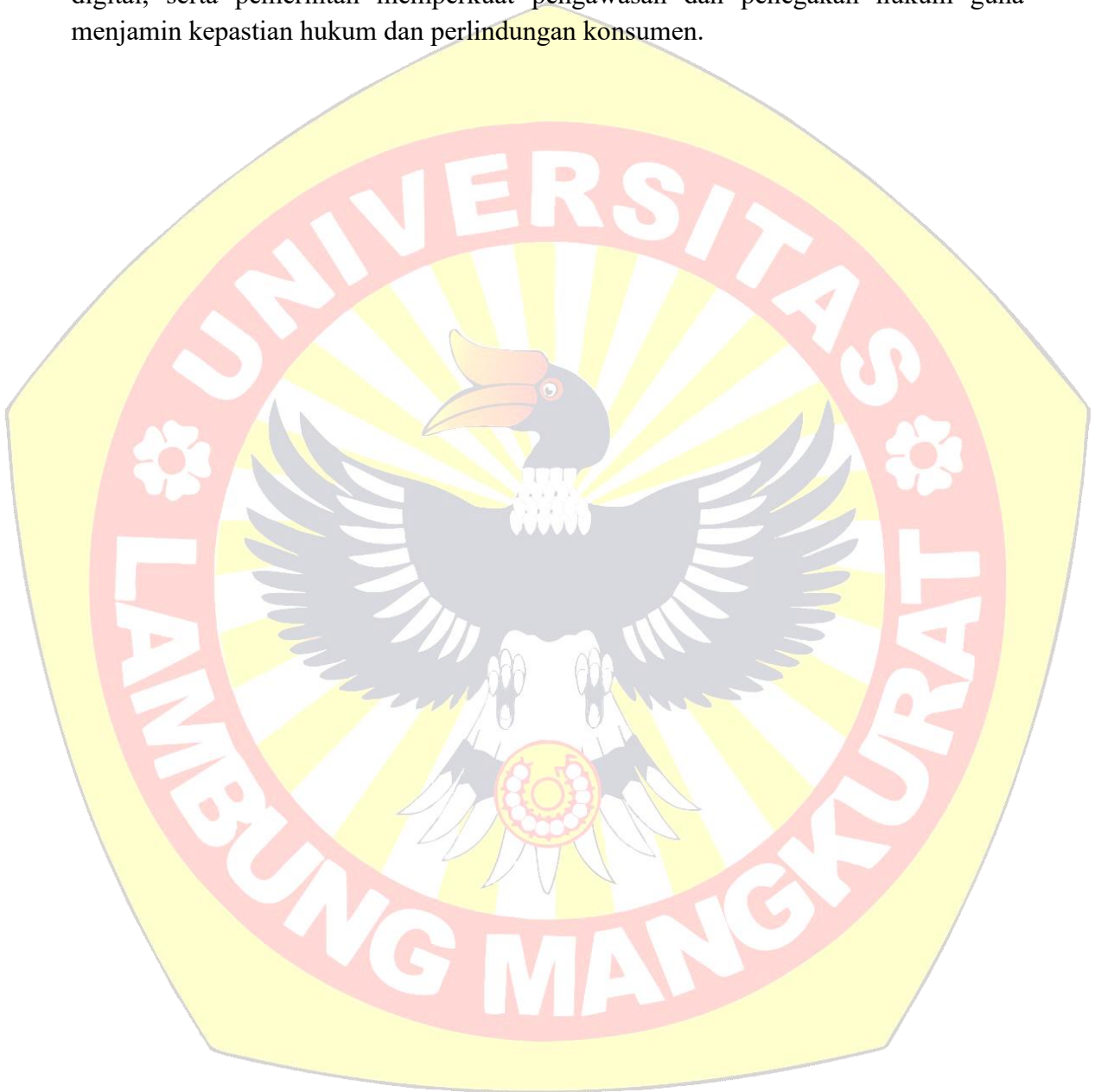
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan hukum terkait pertanggungjawaban pelaku usaha dalam pelanggaran game digital yang mengandung malware pada platform distribusi digital, yang berpotensi merugikan konsumen baik secara materiil maupun nonmateriil. Keberadaan malware dalam game digital menunjukkan adanya celah dalam sistem pengawasan serta tanggung jawab pelaku usaha, baik pengembang (*developer*) maupun penyedia platform distribusi digital, sehingga menimbulkan permasalahan hukum terkait perlindungan konsumen.

Pesatnya pertumbuhan ekonomi digital, termasuk di sektor *game*, juga membawa tantangan baru yang tidak kalah besar, yaitu keamanan siber (*cybersecurity*). Salah satu platform distribusi *game* terbesar sekarang adalah *Steam*, yang diluncurkan oleh Perusahaan Valve Corporation Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi hubungan hukum antara platform *steam*, *developer game*, dan konsumen serta bentuk pertanggungjawaban pelaku usaha terhadap kerugian konsumen dalam transaksi *game* digital mengandung *malware* dengan tujuan mengkaji hubungan hukum dan bentuk pertanggungjawaban pelaku usaha terhadap kerugian konsumen dalam transaksi *game* digital mengandung *malware*

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan. Bahan hukum yang digunakan meliputi bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan, khususnya Undang-Undang Perlindungan Konsumen, serta bahan hukum sekunder berupa buku, jurnal, dan doktrin hukum yang berkaitan dengan perlindungan konsumen dan transaksi digital.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peredaran game digital yang mengandung malware bertentangan dengan hak konsumen sebagaimana diatur dalam Pasal 4 UUPK dan kewajiban pelaku usaha sebagaimana diatur dalam Pasal 7 UUPK. Selain itu, *developer* dan penyedia platform digital dapat dimintai pertanggungjawaban hukum atas kerugian konsumen berdasarkan prinsip tanggung jawab pelaku usaha, termasuk tanggung jawab ganti rugi sebagaimana diatur dalam Pasal 19 UUPK. Karena dalam praktiknya *platform* hanya terbatas pada pengendalian peredaran game yang ada pada internet.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlindungan hukum terhadap konsumen atas peredaran game digital yang mengandung malware telah diatur dalam UUPK, namun masih memerlukan penguatan dalam penerapannya. Disarankan agar pelaku usaha meningkatkan sistem pengawasan dan keamanan produk digital, serta pemerintah memperkuat pengawasan dan penegakan hukum guna menjamin kepastian hukum dan perlindungan konsumen.



Almanda Rayhana. Desember 2025. **PERLINDUNGAN HUKUM BAGI KONSUMEN GAME STEAM YANG MENGANDUNG MALWARE**. Skripsi, Program Sarjana Program Studi Hukum Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat, 62 Halaman. Pembimbing: Dr. Muhammad Yusman, S.H., M.H.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perlindungan hukum terhadap konsumen atas peredaran game digital yang mengandung malware serta tanggung jawab pelaku usaha menurut Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan. Bahan hukum yang digunakan meliputi bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan dan bahan hukum sekunder berupa literatur hukum yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peredaran game digital yang mengandung malware bertentangan dengan hak konsumen dan kewajiban pelaku usaha sebagaimana diatur dalam UUPK.

Lebih lanjut, penelitian ini menunjukkan bahwa *developer* dan penyedia platform distribusi digital dapat dimintai pertanggungjawaban hukum atas kerugian yang dialami konsumen berdasarkan prinsip tanggung jawab pelaku usaha dan ketentuan ganti rugi sebagaimana diatur dalam Pasal 19 UUPK. Namun demikian, dalam praktiknya masih ditemukan kendala berupa adanya klausula baku dan pembatasan tanggung jawab yang diterapkan oleh platform digital, yang berpotensi melemahkan posisi konsumen. Dengan itu, seharusnya diperlukan penguatan pengawasan, peningkatan standar keamanan produk digital, serta penegakan hukum yang lebih efektif guna menjamin perlindungan dan kepastian hukum bagi konsumen.

**Kata kunci:** *perlindungan konsumen, game digital, steam, developer, malware.*

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus Kristus, atas kasih, penyertaan, dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat, dengan judul “Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Game Steam Yang Mengandung Malware.”

Dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penyelesaiannya tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Orang Tua tercinta, yang senantiasa memberikan kasih, doa, dukungan moral, dan materiil selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Achmad Faishal, S.H., M.H., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat;
2. Bapak Muhammad Ananta Firdaus, S.H., M.H., selaku Ketua Program Studi Sarjana Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat;
3. Bapak Dr. Muhammad Yusman, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berharga dalam proses penelitian dan penulisan skripsi ini.
4. Ibu Indah Ramadhany S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah dengan sabar dan konsisten membimbing penulis sejak semester awal hingga penulis dapat menyelesaikan studi;
5. Orang Tua tercinta, yaitu Sitarli Efendi dan Latifah Amelia. Terutama mami yang selama ini dengan kasih tanpa batas senantiasa mendoakan, menguatkan, mendukung, serta menjadi sumber semangat penulis dalam setiap proses perjuangan akademik. Kasih, pengorbanan, dan keteladanan yang diberikan menjadi fondasi utama bagi penulis dalam menyelesaikan studi ini;
6. Dua orang adik tersayang, yaitu Alfiratul Hasanah dan Alfarez Ramdani Efendi yang selalu memberikan dukungan, pengertian, serta semangat kepada penulis, sehingga penulis mampu bertahan dan menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik;

7. Mbah Tiari, yang selama ini merawat penulis dengan baik hingga penulis bisa berdiri ditahap ini, terimakasih atas doa dan kasih sayang yang beliau berikan.
8. Justice For Aespa, terimakasih telah membuat penulis tetap semangat, karena selalu hadir, baik saat penulis butuh tempat bercerita, butuh dikuatkan, maupun hanya butuh ditemani dalam diam. Kalian adalah orang-orang yang tahu kapan harus mendengar, kapan harus menenangkan, dan kapan harus mengajak tertawa.
9. Teman seperjuangan fakultas hukum, Recita Naura, Neysa Amanda Sabella dan Dion Bennallin Djaper. terima kasih telah menjadi rekan seperjuangan dari awal sampai akhir. Terima kasih atas diskusi serius yang sering berujung tawa, kebingungan yang kita hadapi bersama, serta candaan kecil yang entah bagaimana selalu datang di waktu yang tepat. Bersama kalian, proses yang melelahkan ini terasa jauh lebih ringan.
10. Sahabat saya, Nadjwa Salshabilla Humaira dan Nabila Erhamsyah. Terimakasih selalu atas dukungan dan semangat dari kalian walaupun kita jarang bertemu. Terimakasih tetap menjadi teman terbaik penulis dari masa SMA hingga perkuliahan ini.
11. Teman Pemain Handal, Axl Gabriel Najoan, Bryan Fargal Fadillah, Rifqi Fierdha Maulana, Diva Maharani, Recita Naura, Neysa Amanda Sabella Dion Bennallin Djaper yang menjadi pendukung saat mengerjakan skripsi bersama sama selama beberapa bulan ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang hukum.

Banjarmasin, 22 Desember 2025

Almanda Rayhana  
NIM. 2210211320073

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPEL LUAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN SAMPEL DALAM.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>SUSUNAN PANITIA PENGUJI UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>vi</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN SKRIPSI.....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>RINGKASAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xi</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR PERATURAN PERUNDANG UNDANGAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Keaslian Penelitian.....	8
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	9
E. Metode Penelitian.....	10
1. Jenis Penelitian.....	10
2. Tipe Penelitian.....	11
3. Sifat Penelitian.....	11
4. Pendekatan Penelitian.....	11
5. Jenis Bahan Hukum.....	12
6. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum.....	12
7. Pengolahan dan Analisis Bahan Hukum.....	13
F. Sistematika Penulisan.....	13
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>15</b>

A. Pengertian Perlindungan Konsumen .....	15
B. Perjanjian Jual beli .....	18
C. Tinjauan Hukum Transaksi Elektronik.....	20
D. Pengertian <i>Malware</i> .....	22
E. Platform Distribusi Digital <i>Steam</i> .....	23
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>25</b>
A. Hubungan Hukum antara <i>Platform Steam, Developer Game</i> dan Konsumen ...	25
1. Hubungan hukum antara <i>Steam</i> dan <i>Developer Game</i> .....	25
2. Hubungan hukum <i>Steam</i> dan Konsumen .....	30
3. Hubungan Hukum <i>Developer Game</i> dan Konsumen.....	32
B. Bentuk Pertanggungjawaban Pelaku Usaha terhadap Kerugian Konsumen dalam Transaksi <i>Game</i> mengandung <i>Malware</i> .....	35
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>45</b>
A. Simpulan .....	45
B. Saran .....	46
1. Bagi Konsumen.....	46
2. Bagi <i>Developer Game</i> .....	47
3. Bagi <i>Steam</i> selaku Pihak Ketiga dalam Transaksi Digital .....	48
4. Bagi Pemerintah Indonesia Selaku Pemangku Tanggungjawab Hukum .....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>49</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>53</b>

## DAFTAR PERATURAN PERUNDANG UNDANGAN

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia (UUD) 1945

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Burgerlijk Wetboek voor Indonesie, (Staatsblad Tahun 1847 Nomor 23).

Undang-Undang. No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 22, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3821).

Undang-undang (UU) Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 (1), Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6905).